
**PEMBELAJARAN DIDAKTIS DALAM PERMAINAN LATO-LATO UNTUK
MELATIH KECERDASAN SOSIAL PADA PENGUATAN P5 DI PAUD**

Ika Candra Destiyanti, Darmayanti, Lena Ahdiani Hayati

Universitas Islam Al Ihya Kuningan

Email: ikacandradestiyanti@gmail.com, darmayantijunaedi@gmail.com,
lenaahdianihayatiunisa@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
Artikel Masuk: 6 Agustus 2024 Artikel Review: 11 Agustus 2024 Artikel Revisi: 19 Agustus 2024	Kemampuan anak dalam adaptasi sosial di sekolah menjadi indikator kuat dalam kecerdasan sosial anak di PAUD Kab Kuningan. Pasca Covid 19 karakter anak usia dini lebih rentan dan stress karena pembatasan sosial dan perubahan rutinitas selama pandemi menyebabkan anak memiliki kesulitan tidur dan perubahan perilaku. metode riset menggunakan kualitatif deskriptif dengan 20 partisipan usia 5 hingga 6 tahun. Hasil riset melaporkan anak dengan permainan lato lato pasca covid 19 sebagai momen evaluasi, menguji strategi baru, meningkatkan kesabaran membangun ketahanan mental sedangkan dalam konteks penguatan profil pelajar pancasila anak belajar untuk saling membantu dan berkerja sama bersama teman dan menghargai proses belajar dan tidak menyerah.
Kata Kunci: P5, Kecerdasan Sosial, Permainan Lato-Lato, Didaktis	

Pendahuluan

Kemampuan sosial anak usia dini pasca covid 19 mengalami kemunduran terhadap kecerdasan sosial. mereka lebih rentan stress dan cemas karena pembatasan sosial yang dilakukan pemerintah sehingga membuat mereka belum siap menghadapi pembelajaran daring. Situasi pembelajaran ini berlangsung hampir 2 tahun hingga pasca covid 19 mereka justru mennghadapi situasi stress dan cemas bersosialisasi dengan kehidupan sosial di luar rumah. Anak dengan kehidupan sosial pasca covid juga memiliki karakteristik sulit bersosialisasi karena terlalu lama berinteraksi secara virtual sehingga perlu adaptasi dalam berinteraksi secara langsung. Anak dengan kehidupan sosial yang terbatas juga lebih cenderung berfokus pada gadget sehingga konsentrasi anak pada pembelajaran langsung jauh lebih sulit dibandingkan menggunakan gadget. problematika anak karena adaptasi sosial jika di abaikan maka akan memicu permasalahan yang lebih rumit. Anak yang tidak dapat beradaptasi dengan lingkungan akan berdampak pada tumbuh kembangnya terutama pada perkembangan sosial dan (Destiyanti, 2020c) moral anak. Beberapa riset yang terkait kegagalan anak pada adatasi lingkungan akan memicu bullying pada anak (Destiyanti, 2020d, 2020a, 2020b, 2020a, 2020a, 2022a; Destiyanti, I. C, 2022; Ika Candra Destiyanti, 2020).

Riset terdahulu melaporkan antara pelaku bullying dan korban bullying disebabkan karena kesempatan melakukan kejadian tanpa kontrol mereka melakukan kegiatan bullying di sela waktu kosong tanpa pengawasan misalnya saat istirahat ataupun jeda pergantian pelajaran. Kemampuan sosial anak usia dini juga akan menjadi tolak ukur anak menemukan konsep diri sehingga anak dapat diterima oleh lingkungannya. Anak dengan masalah penerimaan sosial maupun adaptasi sosial dibahas peneliti dalam riset terdahulu (Destiyanti, 2020c, 2020c) dimana anak dengan kebutuhan khusus memerlukan

pendampingan khusus dalam pembelajarannya baik didalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Anak dengan pendampingan khusus di dalam pembelajaran (Destiyanti, n.d.-a; Destiyanti & Halawati, 2022, 2023) dapat mengadaptasi RPP adaptif dalam pembelajaran umum namun perlu di pahami dalam menentukan RPP adaptif, guru perlu melakukan asesment kebutuhan peserta didik. Dalam asesment tersebut guru akan mengidentifikasi gaya belajar siswa (Destiyanti, 2018)

Langkah langkah proses persiapan pembelajaran perlu di persiapan dengan baik dan matang oleh guru sehingga anak dapat diperhatikan perkembangannya di dalam pembelajaran (Rohaeni & Destiyanti, 2022) anak dengan problematika adaptasi sosial juga akan berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus dan kasarnya. Karena bisannya pembelajaran daring yang hanya memanfaatkan moda zoom kurang memperhatikan perkembangan motorik anak (Destiyanti & Halawati, 2022, 2023). Memanfaatkan Tpack dalam pembelajaran di kelas menjadi alternatif pembelajaran online sehingga keselarasan antara teknologi pedadogic dapat sejalan dalam pengembangan konten dunia pendidikan. (Destiyanti, n.d.-a).

Perubahan psikologis dan perilaku anak pada masa covid 19 terjadi perubahan perilaku dan perubahan sosial. Pada perubahan sosial anak memiliki kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya, kurang percaya diri dalam bersosialisasi dan lebih memilih aktivitas sendiri dibandingkan orang lain. Gerak motorik anak sebagai dasar pengembangan ketrampilan lanjutan seperti bahasa, kognisi, dan komunikasi sosial (Destiyanti, 2022b, 2022b; Destiyanti, I. C., 2024; Kn et al., 2024). Guru di kelas juga harus memahami desain instruksional dalam pembelajaran melatih ketrampilan anak di kelas (Destiyanti, n.d.-b; Destiyanti, I. C., 2024, 2024; Destiyanti, I. C., Nuraini, D. O., & Imanudin, J., n.d.) misalnya dengan menerapkan pembelajaran praktik (Destiyanti, 2019).

Anak pada masa pasca covid 19 membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih humanis terbukti perasaan emosi anak dengan geografi moral di perlakukan baik oleh komunitasnya jauh lebih membuat mereka fokus dalam pembelajaran (Destiyanti & Rosanti, n.d.) Riset ini bertujuan merefleksikan permainan tradisional di sekolah dalam melatih kemampuan sosialnya

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Riset ini menggunakan metedologi kualitatif deskriptif (Yusanto, 2020) data yang dikumpulkan berupa data obyek alamiah yang merepresentasikan temuan temuan penelitian di lapangan. data kegiatan anak selama menggunakan permainan tradisional jenis lato lato didalam pembelajaran di kelas diamati dan di analisis untuk menemukan indikator kemampuan sosial anak

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu dan tempat penelitian di lakukan selama durasi satu bulan di TK sasaran waktu pelaksanaan menggunakan waktu pembelajaran di kelas selama 3 jam. Riset ini memiliki keterbatasan tidak menggunakan waktu istirahat karena ingin berfokus pada

kegiatan permainan di saat jam pembelajaran di kelas. Anak-anak sebelumnya telah mengetahui jadwal pengambilan data dan memahami petunjuk pelaksanaannya

Subjek Penelitian

Studi ini melibatkan 20 siswa dan siswi kelas B tingkat PAUD/TK dengan Usia antara 5 hingga 6 tahun yang berlokasi di Kuningan, Jawa Barat. Dalam studi ini siswa dan siswi telah menyepakati bersama untuk kegiatan permainan tradisional di pembelajaran tematik sehingga anak-anak dapat mempraktekan bagaimana membuat alat, menggunakan alat dan bagaimana mereka berkomunikasi dan bersosialisasi dalam permainan tradisional dalam pembelajaran tematik di kelas.

Prosedur

Praktek kegiatan permainan tradisional menggunakan lato-lato di TK kelas B tingkat TK dilakukan selama satu bulan berturut-turut eksperimen sains sederhana di kelas B tingkat PAUD selama satu minggu berturut-turut bertujuan agar pemahaman yang diberikan lebih intensif di terima partisipan usia 5 hingga 6 tahun. Praktek membuat lato-lato dan memainkan lato-lato selanjutnya materi tematik dimasukkan sebagai bagian dari pembelajaran. Dalam pelaksanaan praktik eksperimen permainan lato-lato dalam melatih pembelajaran di kelas maka dilakukan tindakan dan siklus menurut (Stephen Kemmis, S. K., & Robin McTaggart, R. M., 2014) penelitian tindakan melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus-siklus tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam tahapan-tahapan pembelajaran di bawah ini.

- 1) Perencanaan: peneliti mempersiapkan kelas berdasarkan tipe kepribadian anak yakni tipe yang mudah bergaul dan tidak mudah bergaul. siswa yang mudah bergaul di berikan tugas yang sama dengan siswa yang tidak mudah bergaul untuk membuat permainan dari lato-lato selanjutnya siswa di berikan literasi terkait pembuatan lato-lato dan bagaimana memainkan bersama tim mereka juga diberikan pengetahuan praktis maupun taktis terkait permainan tradisional di lingkungan sekolah yang dapat memanfaatkan bahan alam untuk membuat jenis permainan
- 2) Tindakan: Siswa dibagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 10 siswa yang mudah bergaul dan 10 siswa yang tidak mudah bergaul mempraktekan membuat bahan dari bahan alam yaitu pelepah pisang
- 3) (3) Pengamatan: semua siswa dikumpulkan untuk mempresentasikan permainan lato-lato dan kemudian peneliti mengamati kelompok yang mudah bergaul dan tidak mudah bergaul dalam durasi waktu pembuatan dan bagaimana mereka memainkan lato-lato tersebut bersama tim
- 4) Refleksi: siswa didorong untuk menceritakan pengalamannya dalam mempraktekan membuat lato-lato dan bermain bersama tim cara membuat lato-lato sesuai dengan video pembelajaran ini : <https://www.youtube.com/watch?v=bUIH2Wft5Ps>

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses refleksi peneliti menggunakan data narasi yang diadaptasi oleh (Lang et al., 2020) proses pengambilan data prosedur pengambilan data yakni dengan membuat tim berdasarkan tipe kepribadian. tipe kepribadian ini dilihat dan diobservasi dari hasil pengamatan wali kelas setiap harinya

Hasil dan Pembahasan

Sesuai dengan metodologi maka di lakukan berdasarkan tim yang dibagi berdasarkan gaya pergaulannya tujuan agar mereka bisa melakukan kegiatan yang sesuai dengan kepribadian mereka Pada tahap pertama yakni pembuatan lato lato terdiri dari menyiapkan alat dan bahan pembuatan lato lato. Alat dan bahan sesuai petunjuk video pembelajaran melalui youtube. Anak dengan kepribadian mudah bergaul mereka membiasakan diri untuk membagi pekerjaan berdasarkan kemampuan kelompok. Anak anak yang mudah bergaul memiliki inisiatif penuh untuk berdiskusi dan membagi kelompok sesuai dengan kesepakatan bersama sedangkan pada tim yang tidak mudah beradaptasi mereka cenderung mengerjakan permainan lato lato ini masing masing. Pembuatan alat tradisional ini disepakati bersama dalam waktu pengerjaan 1 jam 30 menit

Tim yang bekerjasama mereka berhasil menyelesaikan alat permainan tradisional sesuai petunjuk selama durasi 45 menit sedangkan tim yang tidak mudah beradaptasi mereka tidak berhasil menyelesaikan tantangan ini. Mereka mengerjakan masing masing satu alat tradisional namun waktu pengerjaan selama 1 jam 30 menit tidak memenuhi .

Selanjutnya adalah kegiatan observasi bagaimana mereka memainkan lato lato berdasarkan ide kreatifitas mereka. Pada tim pertama mereka yang mudah beradaptasi mereka memainkan lato lato secara bergantian selama 5 menit sekali untuk memperlancar permainan selanjutnya mereka membuat kelompok membentuk lingkaran untuk memainkan lato lato secara bergantian. 3 menit pertama mereka memainkan lato lato dengan digerakan secara berurutan keatas kebawah dan kekanan dan ke kiri . selanjutnya kelompok yang tidak memainkan lato lato menunggu antrian untuk bermain lato lato sesuai petunjuk permainan. Tim pertama dengan kerjasama tim berhasil menikmati permainan lato lato secara bergilir

Tim selanjutnya adalah tim yang tidak selesai mengerjakan lato lato secara sempurna namun mereka memiliki 10 lato lato yang belum jadi. Mereka sibuk untuk memainkan masing masing lato lato yang belum jadi sehingga mereka tidak memiliki irama dalam memainkan lato lato. Tim ini juga tidak menikmati permainan tim.

Temuan temuan dari permainan lato lato dalam pembelajaran ini adalah bagaimana mereka melakukan pembelajaran didaktis(Larasati et al., 2020) misalnya pada pemberian literasi terkait permainan tradisional anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan kritisnya dalam menceritakan pengalamannya melakukan permainan tradisional di rumah maupun lingkungan masing masing, apa saja hambatannya dan bagaimana kelebihan dari permainan ini mereka di berikan pengalaman praktis sesuai dengan pengalaman teman temannya dalam memainkan permainan tradisional ini pada proses aktivitas membuat lato lato bersama tim juga pendekatan pembelajaran didaktis ini berguna untuk mengajarkan anak tentang tema bahan alam dengan cara menyenangkan , meningkatkan pengetahuan peserta didik terkait bahan alam yang bisa dijadikan permainan tradisional.

Tujuan pembelajaran didaktis dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam satu tim terlihat dari tim yang memiliki kepribadian mudah bergaul. Mereka dapat memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien berdasarkan prosedur yang disepakati

bersama saat awal pembelajaran. Siswa dengan kondisi sosial pasca covid19 yang cenderung lebih individualistik perlu distimulus kemampuan sosialnya sehingga membuat materi pembelajaran tatap muka lebih bermakna dan pusat konsentrasi mereka berfokus pada pembelajaran guru dikelas bukan lagi karena gadget.

Beberapa referensi terkait pendekatan didaktis pada permainan lato lato (Sugandi et al., 2023) dalam temuan riset ini bahwa rumus matematika dalam permainan lato lato menjadikan permainan ini menarik siswa akan dilatih berpikir kritis untuk menghitung peluang dan berapa kali lato lato itu bergerak. Pada pembelajaran didaktis siswa akan dilatih keterlibatannya dalam mendapatkan pengalaman belajar secara langsung di lapangan.

Kesimpulan

Dari temuan di lapangan manfaat permainan lato lato selain melatih kemampuan sosialnya juga melatih kemampuan motorik nya karena dalam membuat lato lato dibutuhkan kemampuan motorik halus mulai dari memotong dan menghaluskan pelepah pisang. Dalam rekayasa sosial tersebut maka ditemukan bahwa kerjasama tim akan menentukan kesuksesan dalam pembelajaran ini pendekatan pembelajaran didaktis yakni terdiri dari pembelajaran secara praktek tulis dan lisan. Yakni berpusat pada siswa, berorientasi pada tujuan, menggunakan metoda dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Daftar Pustaka

- Destiyanti, I. C. (n.d.-a). *IDENTITAS SOSIALKULTUR MAHASISWA KEBUTUHAN KHUSUS BERBAKAT DI PERGURUAN TINGGI UMUM*.
- Destiyanti, I. C. (n.d.-b). *STRATEGI PERMAINAN MIKRO BERBASIS PERMAINAN PERAN SEBAGAI UPAYA PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK*.
- Destiyanti, I. C. (n.d.-c). *STUDY FENOMENOLOGI: TINDAKAN AMORAL SAKSI DAN KORBAN BULLYING PADA REMAJA AWAL DI SEKOLAH BERBASIS ISLAM TERPADU*.
- Destiyanti, I. C. (2018). *TES GAYA BELAJAR MAHASISWA UNTUK MENENTUKAN STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP MAHASISWA PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI*. 3(3).
- Destiyanti, I. C. (2019). *PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA MATAKULIAH PENDIDIKAN PRAKARYA DI UNIVERSITAS ISLAM AL IHYA KUNINGAN*. 4(11).
- Destiyanti, I. C. (2020b). *Bullying in the Post Truth Era (Analysis of Implementation of Realistic Counseling in Early Adolescents in Kuningan District)*. *Proceedings of the 1st International Conference on Science, Health, Economics, Education and Technology (ICoSHEET 2019)*. 1st International Conference on Science, Health,

Economics, Education and Technology (ICoSHEET 2019), Semarang, Central Java, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200723.063>

- Destiyanti, I. C. (2020c). Family Resilience in ADHD Child Parenting. *Proceedings of the 1st International Conference on Science, Health, Economics, Education and Technology (ICoSHEET 2019)*. 1st International Conference on Science, Health, Economics, Education and Technology (ICoSHEET 2019), Semarang, Central Java, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200723.017>
- Destiyanti, I. C. (2020d). Study Fenomenologi: Tindakan Amoral Saksi Dan Korban Bullying Pada Remaja Awal Di Sekolah Berbasis Islam Terpadu. *Jurnal Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan Kuningan*, 1(1), 34–43.
- Destiyanti, I. C. (2022a). *EXPLORING THE FEELINGS OF STUDENT VICTIMS OF BULLYING AND PERPETRATORS OF BULLYING AT MIDDLE SCHOOL*. 4, 179–202.
- Destiyanti, I. C. (2022b). PERMAINAN TRADISIONAL: PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK SAAT BERMAIN DI SEKOLAH. *Jurnal Ilmiah AT SAR Kuningan*, 2(1), 52–57.
- Destiyanti, I. C. (2022). Studi Literatur: Bullying Ancaman Nyata Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 263–266.
- Destiyanti, I. C. (2024). Permainan Tradisional: Permainan Motorik Kelompok dan Identifikasi Kesulitan Koordinasi. *Jurnal Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan Kuningan*, 5(1), 41–47.
- Destiyanti, I. C., & Halawati, F. (2022). Optimalisasi Penggunaan TPACK: Praktik TPACK dalam Konteks Mahasiswa Disabilitas. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 3979–3986.
- Destiyanti, I. C., & Halawati, F. (2023). TPACK Approach in the Context of Special Needs Students: Reflections from the Field. In A. Kandriasari, O. Fajarianto, R. Situmorang, M. Japar, B. Wibawa, R. Koul, Z. W. Abas, E. B. Ayo, R. B. A. Pribadi, R. Susilana, & C. P. Lim (Eds.), *Proceedings of the International Seminar and Conference on Educational Technology (ISCET 2022)* (Vol. 106, pp. 86–96). Atlantis Press International BV. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-236-1_10
- Destiyanti, I. C., Nuraini, D. O., & Imanudin, J. (n.d.). Self-Actualization of Preschoolers Through Role play In The Classroom. *Jurnal Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan Kuningan*, 4(2), 81–89.
- Destiyanti, I. C., & Rosanti, A. (n.d.). *KONTRIBUSI PENGHARGAAN ADIWIYATA : GEOGRAFI EMOSI SISWA DI SEKOLAH BERBASIS LINGKUNGAN*.

- Ika Candra Destiyanti. (2020). Study Fenomenologi: Tindakan Amoral Saksi dan Korban Bullying pada Remaja Awal di Sekolah Berbasis Islam Terpadu. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 34–43.
- Kn, J. D., Gumilar, A., Martini, T., Hambali, B., Ginanjar, M., Yuniar, S. T., & Irwandi, B. (2024). *ANALISIS KETERAMPILAN MOTORIK SISWA SEKOLAH DASAR PASCA PANDEMIC COVID-19*. 13.
- Lang, M., Laing, C., Ewashen, C., & Moules, N. (2020). Digital Stories as Data: An Etymological and Philosophical Exploration of Cocreated Data in Philosophical Hermeneutic Health Research. *International Journal of Qualitative Methods*, 19, 160940692091367. <https://doi.org/10.1177/1609406920913673>
- Larasati, F. F., Rusnayati, H., & Suyana, I. (2020). Desain Didaktis Berbasis Hambatan Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Kelas X pada Pembelajaran Konsep Usaha. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v5i1.23418>
- Nal Education and development*. (2021).
- Rohaeni, E., & Destiyanti, I. C. (2022). The Professionalism of Early Childhood Teachers in the Development of Fine Arts in the Classroom. *International Journal of Advanced Education and Development*, 3(3).
- Stephen Kemmis, S. K., & Robin McTaggart, R. M. (2014). Stephen Kemmis, S. K., & Robin McTaggart, R. M. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. *Springer*.
- Sugandi, O. W., Masita, N., & Kohar, A. W. (2023). DESAIN TUGAS NUMERASI DENGAN KONTEKS PERMAINAN LATO-LATO. *Euclid*, 10(1), 196. <https://doi.org/10.33603/e.v10i2.8523>
- Yusanto, Y. (2020). Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif. *JOURNAL OF SCIENTIFIC COMMUNICATION (JSC)*, 1(1). <https://doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>