



Editor:

Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.

Dr. Ria Rizki Agustini, M.Pd.

Eko Saputro, M.Pd.

Nursafiah, S.Pd., M.Pd.

Inayah, M.Pd

WAWASAN PEMBELAJARAN

Anak Usia Dini, Sekolah Dasar dan
Madrasah Ibtidaiyah



Rika Sa'diyah · Tinuk Suparti · Ade Rahman Matondang · Mardiah · Nia Kurniasari · Devi Catur Winata
Miftahul Jannah · Riskal Fitri · Ardhana Reswari · Sri Sufliatu Romba · Nadia Muna Qonita · Rasmiatyi Mimim

Siti Nurhafsa M. · Muhammad Salahuddin · Uji Nur Hidayati · Musnizar Safari · Winda Oktaviana
Selfi Lailiyatul Iftitah · Asraty Poku · Falakhul Auliya · Titiasari Indayani · Risky Diya Amalia Rais · Rahma
Sutari · Nurintan Rusli · Endang · Nani Zahrotul Mufidah · Sri Yulia Sari · Ahmad Rizal · Rince S. M Benu
Desty Ayu Anastasha · Sofia Godeliva Un Lala · Nurjani · Fadhilah · Nisa Azizah · Nurhalimah Harahap

Pengantar:
Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.
Direktur Pascasarjana UIN SATU
(Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)

WAWASAN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI, SEKOLAH DASAR, DAN MADRASAH IBTIDAIYAH

Rika Sa'diyah - Tinuk Suparti - Ade Rahman Matondang - Mardiah -
Nia Kurniasari - Devi Catur Winata - Miftahul Jannah - Riskal Fitri -
Ardhana Reswari - Sri Sufliati Romba - Nadia Muna Qonita -
Rasmiati Mimin - Siti Nurhafsa M. - Muhammad Salahuddin -
Uji Nur Hidayati - Musnizar Safari - Winda Oktaviana -
Selfi Lailiyatul Iftitah - Asraty Poku - Falakhul Auliya -
Titiasari Indayani - Risky Diya Amalia Rais - Rahma - Sutari -
Nurintan Rusli - Endang - Nani Zahrotul Mufidah - Sri Yulia Sari -
Ahmad Rizal - Rince S. M Benu - Desty Ayu Anastasha -
Sofia Godeliva Un Lala - Nurjani - Fadhilah - Nisa 'Azizah -
Nurhalimah Harahap

Editor:
Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.
Dr. Ria Rizki Agustini, M.Pd.
Eko Saputro, M.Pd.
Nursafiah, S.Pd., M.Pd.
Inayah, M.Pd.



WAWASAN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI, SEKOLAH DASAR, DAN MADRASAH IBTIDAIYAH

Copyright © Rika Sa'diyah, dkk., 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang

All right reserved

Editor: Adi Wijayanto, dkk.

Layouter: Muhamad Saf'i

Desain cover: Dicky M. Fauzi

x + 255 hlm: 14 x 21 cm

Cetakan: Pertama, Februari 2025

ISBN: 978-623-157-145-8

Anggota IKAPI

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memplagiasi atau memperbanyak seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Diterbitkan oleh:

Akademia Pustaka

Jl. Raya Sumbergempol, Sumberdadi, Tulungagung

Telp: 0818 0741 3208

Email: redaksi.akademiapustaka@gmail.com

Website: www.akademiapustaka.com

Kata Pengantar

Puji Syukur marilah kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang maha kuasa karena atas rahmat dan pertolonganNya buku yang berjudul **“Wawasan Pembelajaran Anak Usia Dini, Sekolah Dasar, dan Madrasah Ibtidaiyah”** ini dapat diselesaikan dengan baik tanpa halangan suatu apapun.

Anak usia dini dan sekolah dasar merupakan generasi penerus bangsa yang akan meneruskan tongkat estafet kepemimpinan kelak dimasa depan. Pembelajaran dan pendidikan yang baik sejak usia dini akan memberikan fondasi yang kuat bagi anak untuk meniti jenjang pendidikan selanjutnya. Selain itu, anak sejak usia dini perlu dibekali dengan ilmu-ilmu yang cukup agar pertumbuhan dan perkembangannya serta bakat minatnya dapat berjalan dengan proses yang baik dan dapat menjadi generasi yang unggul yang dapat membawa kemajuan bangsa.

Pendidikan yang baik bagi anak tidak terlepas dari peran guru dan orang tua dalam mendidik anak. Guru dan orang tua seperti mata uang koin yang tidak terpisah dengan seorang anak. Orang tua menjadi madrasah pertama bagi anaknya, sedangkan guru menjadi orang tua ketika anak dalam lingkungan sekolah baik dalam kegiatan akademis maupun non akademis.

Peran orang tua dan guru sangat penting dalam berbagai jenis pendidikan seperti pendidikan karakter, pendidikan seks, pendidikan budi pekerti, dan lain sebagainya yang harus ditanamkan sejak dini kepada anak. Melalui pendidikan sejak usia dini, anak-anak akan memperoleh pengetahuan yang baik benar, sehingga pengetahuan tersebut akan terus dibawa hingga dewasa. Dengan bekal ilmu yang dimiliki oleh anak diharapkan

anak dapat melindungi diri, menghormati orang lain, dan memiliki sikap yang sehat.

Buku ini sangat baik untuk mempelajari tentang berbagai hal yang terkait dengan wawasan pembelajaran anak usia dini, sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah. Segala kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan demi kesempurnaan penulisan buku ini. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Tulungagung, 15 Februari 2025

Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.
Direktur Pascasarjana UIN SATU
(Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi.....	v

BAB I

OPTIMASI PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI... 1

MENGAJARKAN PENDIDIKAN SEKS PADA ANAK (PENTINGNYA PEMAHAMAN DAN PENDEKATAN YANG TEPAT)	3
<i>Dr. Rika Sa'diyah, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Jakarta)</i>	

LITERASI DIGITAL SEBAGAI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER AUD DI ERA 5.0.....	9
<i>Tinuk Suparti, M.Pd. (Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto)</i>	

MENGEMAS MATEMATIKA YANG MENYENANGKAN UNTUK ANAK USIA DINI	15
<i>Ade Rahman Matondang, M.Pd. (PIAUD, Universitas Alwashliyah Medan)</i>	

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MELALUI METODE EKSPERIMENT BERMAIN SAINS PADA ANAK USIA DINI DI TK IT SALIMAH BINJAI	23
<i>Mardiah, M.Pd. (Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Washliyah Binjai)</i>	

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS KETRAMPILAN 4 C PADA KURIKULUM MERDEKA PAUD	31
<i>Nia Kurniasari, S.Pd., M.Pd. (STPI Bina Insan Mulia Yogyakarta)</i>	
MENUMBUHKAN KARAKTER KERJASAMA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TEROMPA PADA ANAK USIA DINI.....	39
<i>Devi Catur Winata, S.Pd., M.Pd. (Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan (STOK BINA GUNA))</i>	
PERAN ORANGTUA DALAM KESEHATAN MENTAL ANAK	47
<i>Miftahul Jannah, S.Pd., M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Luwuk)</i>	
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL BERBASIS LITERASI DIGITAL DI LEMBAGA PAUD	55
<i>Riskal Fitri, S.Pd., M.Pd. (Universitas Islam Makassar)</i>	
OPTIMALISASI LITERASI MEMBACA PADA ANAK USIA DINI MELALUI <i>GAME</i> INTERAKTIF <i>WORDWALL</i> DI ERA <i>EDUTECH</i>.....	63
<i>Ardhana Reswari, M.Pd. (IAIN Madura)</i>	
GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI	71
<i>Sri Sufliati Romba, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Makassar)</i>	

MENERAPKAN PEMBELAJARAN BERBASIS ALAM UNTUK MENINGKATKAN RASA CINTA LINGKUNGAN PADA ANAK USIA DINI DI TK PERMATA HATI	77
<i>Nadia Muna Qonita (Universitas Islam Makassar)</i>	
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI.....	85
<i>Rasmiati Mimin (Universitas Islam Makassar)</i>	
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS MUSIK DAN GERAK UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN ANAK USIA DINI.....	91
<i>Siti Nurhafsa M. (Universitas Islam Makassar)</i>	
BAB II	
IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DAN PROBLEMATIKA ANAK USIA DINI.....	97
GERAK DAN CERIA DALAM PEMBELAJARAN PENJAS YANG MENYENANGKAN BAGI ANAK USIA DINI	99
<i>Dr. Muhammad Salahuddin, S.Pd., M.Pd., AIFO-P. (Universitas Muhammadiyah Luwuk)</i>	
IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN <i>CODING</i> UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI DIGITAL ANAK USIA DINI DI ERA 5.0	107
<i>Uji Nur Hidayati, M.Pd. (Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto)</i>	
POLA ASUH ORANG TUA DAN PERILAKU <i>BULLYING</i> PADA ANAK USIA DINI.....	115
<i>Musnizar Safari, S.Ag., M.Si. (Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan An-Nur Nangroe Aceh Darussalam)</i>	

PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK USIA DINI.....	121
<i>Winda Oktaviana, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Kerinci)</i>	
METODE KREATIF MENGENALKAN BAHASA MADURA PADA ANAK USIA DINI.....	127
<i>Selfi Lailiyatul Iftitah, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Madura)</i>	
STRATEGI GURU DALAM MENANGANI PERILAKU AGRESIF ANAK USIA DINI	133
<i>Asraty Poku, S.Pd., M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Luwuk)</i>	
EKSPERIMENT SAINS SEDERHANA PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS	139
<i>Falakhul Auliya, M.Pd. (Universitas Islam Negeri Salatiga)</i>	
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA DALAM PEMBELAJARAN DI PAUD	147
<i>Titiasari Indayani, S.S. (Redea Institute)</i>	
PENDIDIKAN LITERASI KEUANGAN ANAK USIA DINI: MEMBANGUN KEBIASAAN BIJAK SEJAK DINI	153
<i>Risky Diya Amalia Rais, S.Psi., M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Luwuk)</i>	
PERAN ORANG TUA DALAM PENDIDIKAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS.....	161
<i>Rahma, S.Pd., M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Luwuk)</i>	

PERANAN GURU DALAM MEMFASILITASI PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK.....	167
<i>Sutari, S.Pd., M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Luwuk)</i>	
PERTUMBUHAN KREATIF: MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK USIA DINI	173
<i>Nurintan Rusli (Universitas Islam Makassar)</i>	
PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN POTENSI ANAK USIA DINI DI TK CERIA WAEMALA	179
<i>Endang (Universitas Islam Makassar)</i>	
BAB III	
PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR DAN MADRASAH IBTIDAIYAH.....	185
PERUBAHAN KURIKULUM DI LEMBAGA PENDIDIKAN DASAR ANTARA TUNTUTAN DAN TANTANGAN BAGI PENDIDIK	187
<i>Dr. Nani Zahrotul Mufidah, M.Pd.I. (Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo)</i>	
PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR	193
<i>Dr. Sri Yulia Sari, M.Pd.I. (UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi)</i>	
PENTINGNYA PERAN GURU DALAM MEMBENTUK KARAKTER DAN KECERDASAN SISWA DI ERA DIGITAL YANG TERUS BERKEMBANG	201
<i>Ahmad Rizal, S.Pd. SD (UPTD SDN 24 Tanjung Bonai)</i>	

INTEGRASI GAME EDUKATIF BERBASIS APLIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR	207
<i>Rince S. M Benu, S.Pd., M.Pd. (Universitas San Pedro)</i>	
IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA SISWA SD	215
<i>Desty Ayu Anastasha, M.Pd. (Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar)</i>	
PENDEKATAN DEEP LEARNING DALAM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DI SD	221
<i>Sofia Godeliva Un Lala, M.Pd. (Universitas Nusa Cendana)</i>	
PERMASALAHAN DAN SOLUSI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR.....	225
<i>Nurjani, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Takengon)</i>	
STRATEGI EFEKTIF UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA DALAM PROSES PENGAJARAN DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN AKTIF	233
<i>Fadhilah, S.Pd.I., M.Ag. (SDN 40 Banda Aceh)</i>	
STRATEGI INTERVENSI UNTUK MENGATASI KESULITAN MEMBACA, MENULIS, DAN BERHITUNG PADA SISWA.....	241
<i>Nisa 'Azizah, S.Pd. (Sekolah Dasar Negeri Lanjan 02 Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang Jawa Tengah)</i>	
PELATIHAN IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI TINGKAT SEKOLAH DASAR	249
<i>Nurhalimah Harahap, M.Pd. (Institut Agama Islam Padang Lawas)</i>	

BAB I

OPTIMASI PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI

MENGAJARKAN PENDIDIKAN SEKS PADA ANAK (PENTINGNYA PEMAHAMAN DAN PENDEKATAN YANG TEPAT)

Dr. Rika Sa'diyah, M.Pd.¹
(Universitas Muhammadiyah Jakarta)

“Melalui pendidikan seks yang tepat, anak-anak diharapkan mampu mengidentifikasi situasi yang tidak aman, memahami pentingnya rasa hormat terhadap tubuh, dan mengembangkan sikap positif terhadap seksualitas”

Pendahuluan

Pendidikan seks pada anak di berbagai negara, termasuk Indonesia, sering menghadapi stigma dan resistensi. Padahal, literatur menunjukkan bahwa pendidikan seks dapat memberikan perlindungan bagi anak-anak dan membentuk fondasi sikap yang positif terhadap tubuh mereka sendiri. Menurut penelitian dari World Health Organization (WHO), anak-anak yang mendapatkan pendidikan seks sejak dini memiliki kemampuan lebih baik untuk mengenali situasi berisiko dan lebih terbuka

¹ Penulis lahir di Sukabumi, 24 September 1972. Penulis saat ini adalah dosen tetap bidang Pendidikan dan Pembelajaran di Universitas Muhammadiyah Jakarta. Penulis tinggal di Tangerang Selatan Banten dan dapat dihubungi melalui email rika.sadiyah@umj.ac.id / ikafina@gmail.com

dalam mengomunikasikan hal-hal yang mengganggu perasaan mereka (WHO, 2018). Di era digital ini, anak-anak sangat mudah mendapatkan informasi mengenai seksualitas melalui media sosial dan internet. Namun, banyak informasi yang belum sesuai dengan usia mereka dan cenderung menyesatkan. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru menjadi sangat penting dalam memberikan pemahaman yang benar dan bertahap. Pendidikan seks untuk anak-anak seharusnya mencakup pemahaman tentang tubuh, konsep privasi, dan cara melindungi diri dari pelecehan atau intimidasi.

Teori dan Pendidikan Seks Pada Anak

Pendidikan seks pada anak berakar dari beberapa teori psikologi perkembangan, termasuk teori perkembangan kognitif Piaget dan perkembangan psikososial Erikson. Piaget menyatakan bahwa anak-anak mengembangkan pemahaman tentang dunia sekitar mereka melalui proses konstruksi mental. Hal ini berarti bahwa informasi tentang tubuh dan privasi dapat dipahami oleh anak-anak jika disesuaikan dengan tahap kognitif mereka (Piaget, 1964). Erikson juga menyoroti pentingnya identitas diri dan privasi, terutama pada usia prasekolah dan sekolah dasar, ketika anak mulai mengeksplorasi batasan diri dan hubungan interpersonal. Pendidikan seks pada tahap ini perlu menekankan batasan-batasan yang sehat dan memberi kesempatan bagi anak untuk belajar menghargai tubuh mereka.

Metode Mengajarkan Pendidikan Seks Pada Anak

Pendidikan seks pada anak dapat dilakukan secara bertahap dengan pendekatan yang berbeda-beda tergantung usia. Misalnya, untuk anak usia dini (3-5 tahun), pendidikan lebih difokuskan pada pengenalan bagian tubuh dengan nama yang benar dan sederhana serta konsep dasar tentang privasi. Sedangkan untuk anak yang lebih besar, mulai diperkenalkan tentang perubahan

tubuh saat pubertas dan pentingnya rasa hormat terhadap tubuh sendiri. Metode yang efektif melibatkan pendekatan dialogis antara orang tua dan anak, yang memungkinkan anak merasa nyaman untuk bertanya dan mengekspresikan rasa ingin tahu mereka. Menggunakan media visual seperti buku cerita atau video edukasi yang sesuai dengan usia juga dapat membantu dalam menjelaskan konsep yang lebih abstrak.

Dalam penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang mendapatkan pendidikan seks dari usia dini cenderung memiliki sikap yang lebih positif terhadap tubuh mereka sendiri dan lebih mampu mengenali situasi yang tidak aman. Misalnya, penelitian oleh Jones dan Braeken (2020) menemukan bahwa pendidikan seks pada anak usia dini mengurangi risiko kekerasan seksual sebesar 20% dibandingkan anak-anak yang tidak mendapat pendidikan seks. Selain itu, anak-anak yang mendapatkan pendidikan seks dari keluarga dan sekolah menunjukkan keterbukaan yang lebih baik dalam membahas masalah-masalah terkait tubuh mereka, sehingga dapat membangun kepercayaan dan komunikasi yang sehat dengan orang tua. Pendidikan seks juga berdampak pada peningkatan pemahaman mereka mengenai nilai dan tanggung jawab pribadi.

Tantangan Dalam Mengajarkan Pendidikan Seks

Mengajarkan pendidikan seks pada anak menghadapi beberapa tantangan di antaranya:

1. Stigma dan tabu sosial - Banyak orang tua dan guru yang merasa bahwa pendidikan seks masih tabu untuk diajarkan pada anak.
2. Kurangnya pengetahuan orang tua dan guru - Kurangnya pemahaman tentang bagaimana mendekati topik ini dengan tepat sesuai usia.

3. Terbatasnya materi ajar di kurikulum sekolah - Pendidikan seks sering kali tidak mendapat tempat khusus dalam kurikulum, sehingga sebagian besar tergantung pada inisiatif orang tua.

Solusi yang disarankan diantaranya pelatihan bagi orang tua dan guru untuk memberikan pendidikan seks yang berbasis literasi media serta penambahan kurikulum yang memasukkan pendidikan seks yang disesuaikan dengan usia anak. Pendidikan seks pada anak sangat penting untuk melindungi mereka dari berbagai risiko pelecehan dan menanamkan sikap yang positif terhadap tubuh mereka, ini menunjukkan bahwa pendidikan seks harus dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan sesuai dengan perkembangan usia anak. Orang tua dan guru perlu diberikan pelatihan dan dukungan agar dapat melaksanakan pendidikan seks yang sesuai. Untuk memperkuat pendidikan seks ini, perlu juga adanya kebijakan pendidikan yang memasukkan pendidikan seks berbasis usia dalam kurikulum nasional.

Kesimpulan

Melalui pendidikan seks yang tepat, anak-anak dapat memperoleh informasi yang benar sehingga mampu melindungi diri, menghormati tubuh sendiri, dan memiliki sikap yang sehat terhadap seksualitas, karena penelitian menunjukkan dampak positif pendidikan seks pada anak dalam mencegah pelecehan seksual, serta mempersiapkan anak agar memiliki sikap positif terhadap tubuh mereka dan memahami batasan-batasan pribadi. Pendidikan seks pada anak sangat penting untuk melindungi mereka dari berbagai risiko pelecehan dan menanamkan sikap yang positif terhadap tubuh mereka. Orang tua dan guru perlu diberikan pelatihan dan dukungan agar dapat melaksanakan pendidikan seks yang sesuai. Untuk memperkuat pendidikan seks ini, perlu juga adanya kebijakan pendidikan yang memasukkan pendidikan seks berbasis usia dalam kurikulum nasional

Daftar Pustaka

- WHO. (2018). Sexuality Education and the Prevention of Child Sexual Abuse.
- Santrock, J.W. (2021). Children: Developmental Psychology in Educational Context. McGraw-Hill.
- Piaget, J. (1964). The Child's Conception of the World.
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and Society*. W.W. Norton & Company.
- Jones, C., & Braeken, D. (2020). Preventing Child Sexual Abuse through Sexuality Education.
- WHO. (2019). Sexual Health and Young People: Evidence-Based Practices.
- UNESCO. (2018). International Technical Guidance on Sexuality Education.
- Brotto, L.A., & Yule, M.A. (2017). Teaching Sexuality Education to Children: Best Practices and Evidence-Based Strategies.
- Santrock, J.W. (2021). Children: Developmental Psychology in Educational Context. McGraw-Hill.

LITERASI DIGITAL SEBAGAI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER AUD DI ERA 5.0

Tinuk Suparti, M.Pd.²
(Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto)

“Penanaman Pendidikan Karakter pada anak usia dini menjadi sangat penting di Era digitalitas, karena dapat berdampak sangat besar pada kehidupan pada masa dewasa”.

Dunia memasuki masa dimana setiap waktu kita telah dihadapkan pada lingkungan teknologi. *Era society* 5.0 merupakan era teknologi canggih dan integrasinya diterapkan pada kehidupan sehari-hari bahkan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi pada dunia pendidikan menjadi salah satu parameter penting sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran pada anak usia dini (PAUD), khususnya pada optimalisasi tumbuh kembang anak. (Amat Hidayat: 2023:146). Banyak tantangan yang harus dihadapi oleh bangsa Indonesia khususnya pada dunia pendidikan dalam menyambut *era society*

² Penulis lahir di Pasuruan Jawa Timur, 24 Oktober 1978, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Islam Anak usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto, menyelesaikan studi S1 di IAI Uluwiyah Mojokerto tahun 2020, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Anak Usia Dini tahun 2023.

5.0, dunia pendidikan harus mampu beradaptasi akan perubahan teknologi sesuai dengan tuntutan zaman dan masa depan.

Adapun beberapa tantangan dalam menyongsong *Era Society 5.0* diantaranya adalah:

1. Keterbatasan infrastruktur teknologi, yang mana ada beberapa daerah yang kurang bisa terjangkau akses internet
2. Tingkat Literasi Digital yang tergolong masih rendah, sehingga dalam memanfaatkan literasi digital kurang, dilingkungan sekolah ada pula guru dan tenaga pendidik yang kurang paham akan perangkat digital, aplikasi pembelajaran, atau sistem manajemen pembelajaran daring.
3. Kurikulum yang kurang mendukung kebutuhan masa depan, di Indonesia penerapan kurikulum lebih berfokus kepada teori, sehingga penekanan keterampilan abad ke-21 pada berfikir tingkat tinggi, berfikir kritis, kreativitas, kolaboratif masih dirasa kurang. Padahal *era society 5.0* menuntut siswa memiliki *skill* dalam bidang STEAM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*).

Beberapa tantangan tersebut menjadi pekerjaan rumah bagi bangsa Indonesia untuk segera memberikan satu strategi dalam perubahan. Terlebih perubahan dalam dunia pendidikan kita. Siswa dituntut hidup pada dunia yang canggih yaitu dunia digital. Kemudahan akses internet dalam penggunaan gawai mengubah strategi dalam pembelajaran. Beberapa pro dan kontra dalam penggunaan gadget bagi anak usia dini (AUD) menjadi melek pada teknologi.

Pengenalan literasi pada anak usia dini merupakan kemampuan membangun sikap, pengetahuan dan keterampilan pada penggunaan media digital yang ada dilingkungan sekitarnya untuk mencari dan memanfaatkan informasi sebagai sarana belajar, bermain, atau mendapatkan hiburan secara baik tentu dengan

pendampingan orang dewasa. Tugas kita sebagai orang dewasa yaitu membangun kemampuan anak terkait literasi digital agar dapat menggunakan digital secara bijak.

Literasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi ketika melakukan proses membaca dan menulis (Chamdan, dkk:1). Sedangkan digital adalah penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1, atau off dan on (bilangan Biner atau disebut Binary Digit). Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer (Paul Gilster: 1997). Literasi digital diperkenalkan pada anak usia dini hendaklah memperhatikan beberapa tahapan umur anak, supaya tidak salah dalam mengarahkan. Pada anak usia 0-2 tahun sebaiknya jangan diperkenalkan terlebih dahulu karena sinar pada layar gadget dapat membahayakan mata anak bahkan radiasi mempengaruhi perkembangan otak anak.

Internet membuka peluang kemudahan akses bagi semua orang termasuk juga anak-anak. Akses internet tanpa batas membuat anak-anak rentan terhadap dampak negative dari internet itu sendiri (Chairul, Ulya, dkk: 20). Peran keluarga dalam menghadapi era digital juga semakin penting. Internet hadir dalam keluarga sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah. Sebuah penelitian mengenai pola pendampingan orang tua pada anak dalam penggunaan internet adalah sebagai upaya dalam melakukan elaborasi mengenai literasi digital keluarga. Penelitian berawal dari rasa prihatin tentang maraknya penggunaan internet oleh anak sejak usia dini yang tanpa pendampingan bijak dari orang tuanya.

Dampak negative dari penggunaan digital juga sudah banyak dirasakan, antara lain adalah, a) penurunan prestasi belajar yang

disebabkan karena penggunaan media digital secara berlebihan. b) terbatasnya kegiatan fisik pada anak. c) dapat menghambat perkembangan anak diantaranya yaitu keterampilan sosial dan bahasa. d) kurang maksimal perkembangan otak anak. e) dan dapat berdampak kepada kesehatan mata, konsentrasi anak, serta kualitas tidur anak. (Zahra, 2016) dalam (M. Yemmardotillah, 2021). Bahkan sekarang banyak anak yang memiliki karakter negative diantaranya banyak anak yang memiliki rasa percaya diri rendah, rasa tanggung jawab kurang, kejujuran menurun dan rasa optimisme hampir hilang.

Menyikapi munculnya beberapa dampak negative tersebut, maka guru dan orang tua harus memiliki strategi yang baik dalam menanamkan literasi digital bagi anak usia dini. Menurut Mahmudi dan Ichsan: 2024: 334-339) mengemukakan beberapa strategi dalam meningkatkan literasi yang efektif yang harus diaplikasikan pada anak usia dini:

1. Kualitas pendidikan yang tinggi (pendidikan berkualitas) sebagai landasan yang kuat dalam peletakan dasar sehingga pelajaran dapat bermutu. Adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru lebih mudah dan menjadi lebih efektif mengemas kegiatan pembelajaran lebih menarik. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran sangat relevan dengan kondisi karakteristik anak generasi alpha, yaitu generasi yang tumbuh dan berkembang saat kemajuan teknologi terjadi, sehingga ada keselarasan antara pembelajaran dan kebutuhan anak.
2. Melakukan pendekatan dengan menanamkan kecintaan pada buku bacaan yang menarik atau mengakses video, sehingga penanaman karakter dapat diserap melalui gambar, kisah-kisah tauladan atau dongeng tentang kebaikan dan bacaan-bacaan tentang pemecahan masalah sederhana.

3. Pendidikan pembiasaan dengan tauladan baik, sehingga tumbuh karakter baik, tidak hanya dirumah tapi juga di sekolah, dimulai dari hal-hal kecil seperti, menaruh dan meletakkan sepatu atau peralatan main anak secara mandiri, dapat mengatur waktu ketika bermain, makan, mandi, sholat dan lain-lain.

Melihat fakta yang tak bisa dipungkiri terkait karakteristik anak usia dini saat ini, maka proses pendidikan pada anak usia dini tidak lagi hanya bisa dapat mengandalkan metode konvensional saja, tapi juga perlu disertai dengan integrasi teknologi digital. Literasi digital dikenalkan pada anak usia dini digunakan sebagai pembekalan dan pembiasaan agar dapat memiliki kecakapan digital. Walaupun dalam penerapannya tidak dapat mencapai tujuan secara maksimal, namun penanaman digital pada anak usia dini diharapkan dapat memberikan pemahaman awal kepada mereka tentang bagaimana menggunakan teknologi digital dengan bijak.

Penggunaan literasi digital pada anak usia dini tidak hanya membantu anak-anak mengembangkan keterampilan teknologi saja tetapi dapat berperan dalam merekonstruksi moral anak-anak menuju pendidikan yang berkualitas, dan juga dapat membantu dalam mengembangkan berbagai karakter bahkan keterampilan yang relevan.

Daftar Pustaka

Rizal, Ulya., Yusnanto., Rijalul, dkk. 2022. *Literasi Digital*. PT Global Eksekutif Teknologi: Padang Sumatra Barat.

Hidayat, Dewi., Putri., Muhammad Hanif. 2023. Literasi Digital Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Di Kecamatan Saketi Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten. *Jurnal Ilmiah*

Pengabdian Kepada Masyarakat (JIPAM) vol. 2, No. 3,
DOI Issue: doi.org/10.55883/jipamv2i3.

M. Yemmardotillah, R. I. (2021). Literasi Digital Bagi Keluarga Milenial Dalam Mendidik Anak Di Era Digital. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.223>

Mashuri, Ginanjar., Vidatiar., Ahmad. 2022. *Buku Ajar Literasi Digital*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia: Tasikmalaya Jawa Barat.

MENGEMAS MATEMATIKA YANG MENYENANGKAN UNTUK ANAK USIA DINI

Ade Rahman Matondang, M.Pd.³
(PIAUD, Universitas Alwashliyah Medan)

“Belajar matematika dengan cara yang menyenangkan dapat menjadi fondasi utama untuk membantu anak memahami dunia di sekitar mereka ”

Pengenalan Matematika Sejak Dini

Matematika adalah ilmu yang tidak hanya berkaitan dengan Angka, tetapi juga logika, pola, struktur, dan pemecahan masalah. Dalam kehidupan sehari-hari, matematika memiliki peran yang sangat penting, mulai dari menghitung hingga membuat keputusan berdasarkan data. Oleh karena itu,

³ Penulis lahir di Padangsidiimpuan, 4 Desember 1985, merupakan Dosen Fakultas Agama Islam di Universitas Alwashliyah Medan. Penulis mengelola Yayasan Zumma Ar-Rahman Padangsidiimpuan yang bergerak di bidang Pendidikan RA dan pengajian Keislaman. Selain itu penulis merupakan dosen FITK di UIN Sumatera Utara dan PGSD di Universitas Terbuka pada mata kuliah matematika, statistik pendidikan, evaluasi pembelajaran dan metode penelitian. Sejak 2015 fokus penelitian penulis terpaut pada kemampuan berpikir kritis, metode pembelajaran matematika realistik dan penelitian tentang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

pengenalan matematika sejak dini menjadi fondasi utama untuk membantu anak-anak memahami dunia di sekitar mereka.

Pengenalan matematika pada anak usia dini melibatkan pengenalan konsep dasar seperti mengenal angka, menghitung, memahami pola, bentuk, ukuran, dan posisi. Proses ini tidak harus dilakukan dengan metode formal yang kaku, tetapi dapat dikemas dalam aktivitas bermain yang menyenangkan. Misalnya, anak dapat belajar tentang pola melalui susunan mainan atau mengenal angka dengan menghitung benda sehari-hari. Alasan pentingnya mengenalkan matematika sejak dini diantaranya:

1. Membangun Fondasi Kognitif

Pada masa usia dini, otak anak berkembang sangat pesat, dan pengenalan matematika dapat merangsang kemampuan berpikir logis serta kreativitas mereka. Konsep-konsep matematika sederhana membantu anak mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kemampuan analitis yang berguna sepanjang hidup mereka.

2. Mengasah Kemampuan Dasar

Matematika melibatkan kemampuan dasar seperti menghitung, mencocokkan, dan mengelompokkan. Keterampilan ini tidak hanya relevan dalam pendidikan formal tetapi juga dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, seperti mengenali pola waktu dan ruang.

3. Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak

Anak-anak yang terbiasa mengenal konsep matematika sejak dini akan lebih percaya diri saat memasuki pendidikan formal. Mereka merasa lebih siap untuk menghadapi pelajaran yang menuntut keterampilan numerik dan pemahaman logis.

4. Mengintegrasikan Matematika dalam Kehidupan Sehari-Hari

Pengenalan matematika sejak dini juga membantu anak memahami relevansi ilmu ini dalam kehidupan mereka. Misalnya, mereka dapat memahami konsep berbagi melalui pembagian mainan atau belajar tentang ukuran dan jumlah saat memasak bersama orang tua.

Dengan pengenalan yang menyenangkan dan relevan, matematika tidak lagi menjadi sesuatu yang menakutkan, melainkan menjadi pengalaman yang menarik dan bermanfaat bagi anak-anak. Pembelajaran matematika yang efektif sejak dini akan menjadi investasi besar dalam membangun generasi yang cerdas, kreatif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Strategi Mengemas Matematika Dengan Cara Menyenangkan

Mengemas matematika dengan cara yang menyenangkan adalah sebuah pendekatan yang dirancang untuk menarik minat anak-anak, khususnya mereka yang berada pada usia dini, agar merasa antusias dalam belajar. Anak-anak pada usia ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan cenderung belajar lebih baik melalui pengalaman langsung yang melibatkan bermain, eksplorasi, serta aktivitas interaktif. Oleh karena itu, pembelajaran matematika sebaiknya tidak hanya berupa penyampaian konsep yang kaku, tetapi juga harus dihadirkan dalam bentuk kegiatan yang relevan dan menyenangkan diantaranya dengan:

1. Menggunakan Permainan Interaktif

Permainan adalah cara terbaik untuk mengajarkan matematika kepada anak-anak. Contohnya adalah permainan yang melibatkan menghitung langkah, mencari pola, atau bermain papan angka. Dengan cara ini, anak-anak merasa seperti sedang bermain, padahal mereka sedang belajar konsep matematika dasar seperti jumlah, urutan, dan logika. Misalnya: Lompat

Angka: Anak melompat pada angka yang sesuai urutannya di lantai dan **Permainan Tebak Pola:** Anak menebak urutan pola warna atau bentuk pada balok mainan.

2. Pemanfaatan Media Visual dan Manipulatif

Media visual seperti kartu angka, gambar, atau benda nyata membantu anak memvisualisasikan konsep matematika. Manipulatif seperti balok, kancing, atau batu kecil juga efektif untuk penghitungan, pengelompokan, dan memahami bentuk geometri. Misalnya, anak bisa menghitung jumlah balok yang diperlukan untuk membangun sebuah menara atau mencocokkan kancing berdasarkan warna.

3. Cerita dan Lagu sebagai Media Pembelajaran

Anak-anak sangat menyukai cerita dan lagu. Dengan mengintegrasikan konsep matematika ke dalam cerita atau nyanyian, anak belajar sambil menikmati aktivitas tersebut. Sebagai contoh, lagu-lagu yang mengajarkan angka (seperti “Satu-satu Aku Sayang Ibu”) dapat memperkenalkan anak pada urutan bilangan, sedangkan cerita petualangan dengan tugas menghitung dapat melibatkan anak dalam penghitungan sederhana.

4. Belajar dari Kehidupan Sehari-hari

Matematika ada di sekitar kita, dan mengenalkan konsepnya melalui aktivitas sehari-hari membuat pembelajaran terasa relevan. Contohnya: a) Menghitung jumlah buah saat belanja. B) Membandingkan tinggi gelas saat menuang air. C) Mengelompokkan pakaian berdasarkan warna atau jenis saat mencuci baju. Aktivitas ini membantu anak memahami bahwa matematika adalah bagian alami dari kehidupan mereka.

5. Melibatkan Teknologi Edukatif

Aplikasi dan permainan digital yang dirancang untuk pendidikan matematika dapat menjadi alat yang menarik bagi anak-anak. Dengan tampilan interaktif, animasi, dan tantangan yang progresif, anak merasa terhibur sambil belajar. Pastikan memilih aplikasi yang sesuai dengan usia anak dan bebas dari konten yang membingungkan.

6. Aktivitas Kolaboratif

Belajar bersama teman atau anggota keluarga membuat aktivitas matematika lebih menarik. Permainan kelompok seperti membuat bangunan dari balok atau bermain teka-teki angka dapat mengajarkan matematika sekaligus memperkuat keterampilan sosial anak.

7. Membuat Tantangan yang Menyenangkan

Tantangan kecil yang menarik seperti “Siapa yang bisa menghitung paling cepat?” atau “Bisakah kamu membuat pola baru dengan warna ini?” dapat memotivasi anak untuk berpikir kreatif dan logis. Penting untuk memastikan bahwa tantangan ini bersifat mendukung, tanpa memberikan tekanan pada anak. Dengan pendekatan yang menyenangkan, anak-anak tidak hanya belajar matematika tetapi juga mengembangkan rasa ingin tahu dan cinta terhadap ilmu ini. Strategi-strategi ini memungkinkan mereka untuk mengasosiasikan matematika dengan kesenangan, sehingga pembelajaran menjadi pengalaman yang menggembirakan dan bermakna.

Mengemas matematika dengan cara yang menyenangkan tidak hanya membantu anak memahami konsep-konsep dasar, tetapi juga membangun rasa percaya diri mereka terhadap pelajaran ini. Ketika anak-anak merasa bahwa belajar matematika adalah pengalaman yang menyenangkan, mereka akan mengembangkan

sikap positif yang dapat mendukung pembelajaran mereka di masa depan. Strategi ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang ramah dan nyaman, tetapi juga membantu membangun hubungan yang baik antara anak, guru, dan orang tua dalam mendukung proses belajar mereka.

Peran Guru dan Orang Tua Dalam Mendukung Pembelajaran Matematika

Guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan sesuai dengan perkembangan anak. Salah satu tugas utama guru adalah mengidentifikasi kebutuhan belajar anak-anak dan menyesuaikan metode pengajaran mereka agar sesuai dengan kemampuan masing-masing anak. Guru harus mampu mengemas konsep matematika yang sering dianggap abstrak menjadi sesuatu yang konkret dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Dalam hal ini, guru dapat menggunakan berbagai pendekatan kreatif seperti permainan, cerita, lagu, dan media visual. Misalnya, konsep penjumlahan bisa diajarkan melalui permainan dengan balok atau boneka, sementara pola dan bentuk dapat dikenalkan melalui puzzle atau aktivitas menggambar. Dengan cara ini, anak-anak tidak hanya belajar matematika, tetapi juga mengembangkan kemampuan motorik, sosial, dan kreativitas mereka. Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator yang membantu anak-anak mengatasi tantangan yang mereka hadapi dalam belajar matematika. Ketika seorang anak mengalami kesulitan.

Orang tua adalah pendidik pertama dan utama bagi anak-anak mereka. Lingkungan rumah yang mendukung pembelajaran matematika dapat mempercepat perkembangan kemampuan anak. Orang tua dapat memperkenalkan konsep-konsep dasar matematika melalui aktivitas sehari-hari, seperti menghitung jumlah mainan, membandingkan ukuran gelas saat makan, atau

mengenali pola saat memilih pakaian. Aktivitas ini tidak hanya mengajarkan matematika tetapi juga memperkuat hubungan emosional antara orang tua dan anak.

Selain itu, orang tua juga harus mendukung program yang telah dirancang oleh guru di sekolah. Dengan memahami kurikulum dan metode pengajaran yang digunakan, orang tua dapat melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran anak di rumah. Misalnya, jika guru menggunakan permainan tertentu untuk mengajarkan penghitungan, orang tua dapat melanjutkan permainan itu di rumah untuk memperkuat pemahaman anak.

Kolaborasi antara guru dan orang tua sangat penting untuk menciptakan pembelajaran matematika yang efektif dan berkesinambungan. Peran guru dan orang tua dalam mendukung pembelajaran matematika sangatlah penting. Guru bertanggung jawab untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif di sekolah, sementara orang tua memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan yang mendukung di rumah. Dengan kerja sama yang erat antara guru dan orang tua, anak-anak tidak hanya belajar matematika dengan baik, tetapi juga mengembangkan sikap positif terhadap pelajaran ini. Kolaborasi ini menjadi kunci untuk membangun generasi yang percaya diri, kreatif, dan memiliki kemampuan berpikir logis yang kuat di masa depan.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MELALUI METODE EKSPERIMEN BERMAIN SAINS PADA ANAK USIA DINI DI TK IT SALIMAH BINJAI

Mardiah, M.Pd.⁴

(Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Washliyah Binjai)

“Bermain merupakan sarana untuk mengubah potensi yang dimiliki oleh anak usia dini menjadi sebuah kemampuan serta keterampilan dalam menghadapi permasalahan di masa depannya”

Perkembangan aspek kognitif pada anak usia dini merupakan salah satu aspek yang sangat penting. Pada aspek ini terdapat beberapa lingkup perkembangan yang semestinya harus dikembangkan yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, ukuran, warna, pola, serta lambang bilangan dan huruf. Pada anak usia dini penerapan pembelajaran sains memerlukan metode pembelajaran yang tepat. Kegiatan pembelajaran sains untuk anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan cara yang

⁴ Mardiah lahir di Pulau temiang, 25 Maret 1990, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Washliyah Binjai, menyelesaikan studi S1di Pendidikan Fisika FKIP Universitas jambi tahun 2011 dan Studi S2 di Pendidikan Fisika Pascasarjana Universitas Negeri Padang tahun 2015.

menyenangkan, mendekatkan anak dengan alam, serta mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan proses sains (Wisnu et al., 2021)

Peran guru pada proses pembelajaran sangatlah menentukan, salah satu faktor yang perlu diperhatikan guru adalah penggunaan metode belajar yang tepat. Sehingga perkembangan kognitif anak dapat berkembang sesuai tahapan perkembangan usianya. Salah satu point dari aspek perkembangan kognitif yaitu anak dapat mengenal konsep-konsep sains sederhana seperti: a) bermain gelembung sabun, b) mengenal benda cair, misal: percobaan benda tenggelam, terapung, benda larut dan tidak larut, c) percobaan dengan magnit, d) mengenal gerak, misal: menggelinding dan bentuk benda, e) rambatan warna, f) proses pertumbuhan, g) mengenal timbangan, dan sebagainya.

Sains perlu dipelajari dalam pembelajaran adalah agar anak dapat mengerti konsep-konsep sederhana pada sains yang tentunya dapat bermanfaat untuk kehidupan anak sehari-hari. Pada anak usia dini pembelajaran sains lebih difokuskan kepada proses, bukan hasil. Sehingga dengan memahami proses kegiatan sains anak menjadi lebih paham dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bermakna.

Permainan sains pada anak merupakan suatu permainan yang prosesnya sesuai dengan standar bermain anak. (Widayati et al., 2020) Permainan sains mempunyai tujuan yang sama dengan tujuan yang ada pada kurikulum sekolah anak usia dini,dimana untuk meningkatkan pikiran, hati dan tubuh anak secara keseluruhan serta untuk mengembangkan kecerdasan, emosi dan fisik jasmani serta kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Oleh karena itu, pendidikan sains memiliki dasar tujuan untuk dapat menumbuh kembangkan individu- individu yang peduli terhadap lingkungan serta mampu memanfaatkan aspek-aspek dasar

lingkungan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya (Winarni, 2017).

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan sains pada anak adalah proses atau cara untuk memahami dan mencari tahu serta menemukan jawaban tentang kenyataan yang ada di sekitar melalui pengamatan, penyelidikan, dan percobaan yang dilakukan dengan menyenangkan dan menarik melalui kegiatan bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang paling disukai oleh anak usia dini. Kegiatan bermain berperan menjadi sarana untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak menjadi berbagai keterampilan dan kemampuan yang kelak dibutuhkannya ketika dewasa. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran dimana anak bisa bermain sambil belajar. Anak yang diajak untuk bermain sains akan mendapat rangsangan dalam belajar mengenal berbagai macam warna dimana kemampuannya akan berkembang setelah menerapkan kegiatan eksperimen.

Metode eksperimen pada anak usia dini (AUD) merupakan prosedur yang dilakukan untuk membantu anak menggunakan panca inderanya, bereksplorasi, dan melatih kemampuan berpikir logis. Metode ini juga dapat membantu anak untuk: 1) Menstimulus kreativitas, 2) Membuktikan kebenaran prediksi, 3) Mengatasi permasalahan yang diberikan guru, 4) Berpikir kritis, 5) Memecahkan masalah ilmiah, 6) Memunculkan teori baru, 7) Mengaitkan teori baru dengan teori sebelumnya.

Kegiatan eksperimen yang dilaksanakan memberikan anak pengalaman langsung dengan melaksanakan proses kegiatan dan percobaan yang langsung berpusat pada anak sehingga kemampuannya dalam mengenal warna bisa berkembang. Contoh kegiatan yang diterapkan guru dalam bermain sains di kelas adalah sebagai berikut:

1. Bermain Permen Pelangi

Pada kegiatan ini anak bermain dan mengamati secara langsung proses larutnya pewarna pada permen. Permen yang mengandung gula dapat terlarut di dalam air sesuai dengan lapisan warnanya.

Bahan-bahannya:

- a. Permen kacamata (warna-warni)
- b. Piring berbentuk lingkaran
- c. Air hangat

Kegiatannya:

- a. Menyusun permen diatas piring secara melingkar dibagian tepi piring (permen ditata sesuai dengan keinginan anak atau bias juga disusun sesuai dengan warna pelangi).
- b. Menuangkan air secara perlahan dari tengah piring sehingga semua permen terkena air.
- c. Tunggu lah beberapa saat sampai warna dari lapisan permen terlarut dan warnanya terlihat.

2. Bermain Air Pelangi

Pada kegiatan ini anak bereksperimen langsung dengan mencampurkan pewarna makanan pada air.

Bahan-bahannya:

- a. Pewarna makanan (sebaiknya sediakan warna sesuai dengan warna pelangi)
- b. Air
- c. 6 Cup/gelas bening
- d. Sendok

Kegiatannya:

- a. Mengisi cup/gelas bening dengan air
- b. Meneteskan pewarna makanan pada cup/gelas bening tersebut satu persatu seperti gelas pertama warna merah kedua warna kuning ketiga warna hijau dan seterusnya.
- c. Mengaduk dengan sendok sampai warna merata.
- d. Perkenalkan juga pada anak tentang pencampuran warna dasar seperti warna hijau yang dicampurkan dengan warna merah akan menjadi warna coklat.

3. Bermain rambatan warna pelangi

Pada kegiatan ini anak mengamati air yang merambat melalui tisu yang disebut juga dengan kapilarisasi.

Bahan-bahannya:

- a. Air
- b. Tissue
- c. Pewarna makanan (sebaiknya sediakan warna sesuai dengan warna pelangi)
- d. 6 Cup/gelas bening

Kegiatannya:

- a. Mengisi cup/gelas bening dengan air
- b. Meneteskan pewarna makanan yang berbeda-beda pada cup/gelas bening tersebut satu persatu.
- c. Melipat tisu menjadi memanjang pada gelas yang telah disusun.

Proses pembelajaran di suatu lembaga pendidikan tentu memiliki beberapa hal yang menjadi pendukung maupun penghambat dalam proses pelaksanaannya. Pada proses bermain sains yang dilaksanakan di TK IT Salimah Binjai yang menjadi faktor pendukung yaitu penggunaan metode eksperimen yang

diterapkan serta tersedianya alat dan bahan-bahan yang diperlukan dalam setiap proses kegiatan eksperimen. Rasa antusias setiap anak dan peran orangtua turut membantu suksesnya kegiatan. Faktor penghambat yang dialami dalam pelaksanaan proses kegiatan bermain sains untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna di TK IT Salimah Binjai adalah suasana kelas yang menjadi lebih ramai dan ketika anak ada yang berlari-larian membuat guru susah berkonsentrasi.

Kegiatan eksperimen yang dilaksanakan berpusat pada anak dimana pada penerapannya memberikan pengalaman secara langsung pada anak dalam melaksanakan kegiatan percobaannya sendiri. Sehingga anak mampu mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang dihadapinya.

Daftar Pustaka

- Amalia, K., Saparayuning Sih, S., & Suprapti, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Sains Mengenal Benda Cair Melalui Metode Eksperimen. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), 1–10. <Https://Doi.Org/10.33369/Jip.3.2>
- Direktorat Paud Kemdikbud. (2020). *Bermain Sains* (Pp. 1–27).
- Elfiadi. (2016). Bermain Dan Permainan Bagi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, Vii(1), 51–60. 115-ArticleElfiadi. (2016). Bermain Dan Permainan Bagi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, Vii(1), 51–60. 115-Article
- Widayati, et al. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains AnakUsia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654-664.
- Winarni, D S. (2017). Analisis Kesulitan Guru PAUD Dalam Membelajarakan IPA Pada Anak Usia Dini. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 5(1), 12-22.

Wisnu, et al. (2021). Pembelajaran Sains Anak Usia Dini dengan Model Pembelajaran Children Learning in Science. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(1), 142–146.

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN 4 C PADA KURIKULUM MERDEKA PAUD

**Nia Kurniasari, S.Pd., M.Pd.⁵
(STPI Bina Insan Mulia Yogyakarta)**

“Pengembangan keterampilan 4 C (critical thinking, creativity, communication, collaboration) pada anak usia dini berguna untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan.”

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, kemampuan sosial, dan pola pikir anak. Di tengah perkembangan dunia yang semakin cepat akibat globalisasi dan kemajuan teknologi, pendidikan perlu beradaptasi untuk mempersiapkan generasi muda yang kreatif, inovatif, serta mampu menghadapi tantangan abad ke-21 (Hastuti et al., 2022). Pada era revolusi industri 4.0, dibutuhkan keterampilan tertentu yang dapat membantu individu meraih kesuksesan dalam

⁵ Penulis lahir di Tasikmalaya, 30 Juni 1982, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Pendidikan Islam (STPI) Bina Insan Mulia Yogyakarta, menyelesaikan studi S1 di STPI Bina Insan Mulia Yogyakarta tahun 2016, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi PIAUD Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaya Yogyakarta, pada tahun 2019.

hidupnya.(Arnyana, 2019). Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan keleluasaan kepada guru dalam menciptakan pembelajaran yang relevan, sesuai kebutuhan siswa, dan berbasis kontekstual (Gumilar et al., 2023).

Keterampilan abad ke-21 yang dikenal sebagai 4C, yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kolaborasi) dinilai penting untuk diperkenalkan sejak dini. Pendekatan berbasis 4C dapat diwujudkan melalui berbagai aktivitas menyenangkan, seperti permainan kolaboratif, eksplorasi kreatif, serta pemecahan masalah sederhana yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (Emeraldien et al., 2024).

Artikel ini bertujuan memaparkan strategi implementasi pembelajaran berbasis 4C dalam Kurikulum Merdeka di PAUD, dengan harapan bahwa hasil kajian ini dapat menjadi panduan praktis bagi para pendidik dan pemangku kebijakan dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Keterampilan abad ke-21 yang dikenal sebagai 4C (*critical thinking, creativity, communication and collaboration*) merupakan ketrampilan *soft skill* yang penting untuk membekali anak-anak menghadapi tantangan kehidupan modern yang dinamis dan penuh dengan kompleksitas (Trilling & Fadel, 2009). Ketrampilan 4 C ini antara lain :

1. *Critical Thinking* (Berpikir Kritis)

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan utama untuk menghadapi permasalahan dengan cara terorganisir dan logis. Proses ini mencakup identifikasi yang jelas, analisis mendalam, serta penilaian kritis terhadap informasi, situasi, atau tantangan tertentu. (Alsaleh, 2020) Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk mulai dikembangkan sejak usia dini. Anak-anak dapat dilatih berpikir kritis melalui materi

dan metode yang sesuai dengan kapasitas berpikir mereka yang masih bersifat konkret. Anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, senang bereksplorasi mengenal lingkungan di sekitar mereka (Anggreani, 2015).

2. Creativity (Kreativitas)

Kreativitas dapat didefinisikan sebagai proses mental yang menghasilkan ide, metode, atau produk baru yang memiliki nilai guna. Proses ini mencerminkan imajinatif, estetis, fleksibel, serta integrasi, keberlanjutan, dan diferensiasi. Kreativitas digunakan untuk menyelesaikan masalah secara efektif dan inovatif (Yeni Rachmawati, 2011). Di lingkungan PAUD, stimulasi kreativitas dapat dilakukan melalui kegiatan seni, permainan imajinatif, dan aktivitas dengan kebebasan berekspresi.

3. Communication (Komunikasi)

Manusia berinteraksi melalui komunikasi untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka. Melalui proses komunikasi, sikap serta perasaan individu atau kelompok dapat dipahami oleh orang lain (Haq, 2016) Anak usia dini belajar komunikasi melalui kegiatan bercerita, bermain peran, dan berdiskusi dalam kelompok kecil. Keterampilan ini mendukung anak untuk membangun hubungan sosial yang sehat dan kooperatif (Emeraldien et al., 2024).

4. Collaboration (Kolaborasi)

Keterampilan kolaborasi (*collaboration skill*) adalah kemampuan bekerja sama, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab, serta menghargai perbedaan. Dalam proses kolaborasi, individu saling melengkapi kekurangan dengan kelebihan satu sama lain, sehingga masalah yang dihadapi dapat diselesaikan dengan baik. Keterampilan ini dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang terarah (Arnyana, 2019).

Keterampilan kolaborasi mendorong anak agar lebih aktif, berpartisipasi, dan berkontribusi dalam kelompok serta menstimulasi anak menghasilkan ide-ide baru yang kreatif sebagai hasil dari kerja sama tim. (Sudarti, 2023).

Kurikulum Merdeka PAUD merupakan inovasi di bidang Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia yang memberikan keleluasaan kepada guru dalam merancang pembelajaran. Prinsip utama kurikulum ini adalah membangun pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, (*student center*) berbasis kontekstual, dan fleksibel (Gumilar et al., 2023; Kemendikbudristek, 2024). Pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) menjadi salah satu metode yang relevan. Anak dilibatkan secara aktif dalam stimulasi keterampilan 4C. Implementasi pembelajaran 4C di PAUD dirancang untuk membentuk karakter anak dengan mengintegrasikan nilai-nilai moral serta budaya lokal ke dalam aktivitas bermain dan belajar. (Hastuti et al., 2022). Penerapan keterampilan 4C dipengaruhi oleh kompetensi profesional dan paedagogik guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran secara interaktif, dan bermakna.

Adapun contoh pengembangan implementasi keterampilan 4C di lingkungan PAUD dalam kegiatan proyek "Membuat Kebun Mini". Anak-anak dilibatkan dalam proses pembuatan kebun mini dengan alat dan bahan antara lain: pot kecil, tanah, dan biji tanaman. Kegiatan ini melalui tahapan antara lain: merencanakan kebun, memilih tanaman, menanam benih, dan merawatnya.

1. Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis dapat diasah melalui aktivitas eksplorasi, seperti mengamati lingkungan atau melakukan percobaan sederhana. Dalam proyek kegiatan membuat kebun mini, guru mengajak anak-anak untuk mengamati dan melakukan *brainstorming* (jajak pendapat) mengenai jenis tanaman untuk kebun mini. Guru dapat mengajukan pertanyaan

terbuka seperti, "Apa yang terjadi jika tanaman tidak mendapat air?" sehingga anak diajak berpikir berdasarkan pengamatan mereka, serta dapat menjawab pertanyaan sesuai daya pikir anak.

2. Kreativitas

Stimulasi kreativitas dilakukan melalui aktivitas seni seperti menggambar, mewarnai atau membuat hasil karya. Guru menstimulasi anak untuk merancang aktivitas anak berekspresi tanpa takut kesalahan. (Hastuti et al., 2022). Dalam proyek kegiatan membuat kebun mini, setelah menentukan tanaman yang akan ditanam, anak-anak diberi kesempatan untuk menghias pot menggunakan bahan yang disediakan (misal: stiker, cat, kuas, spidol). Anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan ide mereka dalam menghias pot sehingga mengembangkan daya kreativitas anak.

3. Komunikasi

Kemampuan komunikasi dapat ditingkatkan melalui kegiatan interaktif seperti berdiskusi, bercerita atau bermain peran. Anak dilibatkan menjawab pertanyaan, mengajukan gagasan atau menceritakan kembali. Metode ini memperkuat kemampuan verbal dan meningkatkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi (Emeraldien, 2023). Anak-anak diminta berbagi pengalaman dengan teman-temannya, berlatih berbicara di depan dan menceritakan proses yang telah dilalui, mulai dari memilih tanaman, menanam, hingga merawatnya.

4. Kolaborasi

Dalam keterampilan kolaborasi, anak-anak diberi tugas agar memahami pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan. (Gumilar et al., 2023). Anak-anak bekerjasama merancang kebun mini dan diberi tugas seperti menentukan lokasi kebun, menggali tanah, menanam benih dan menyiram tanaman.

Daftar Pustaka

- Alsaleh, N. J. (2020). Teaching Critical Thinking Skills : Literature Review. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 19(1), 21–39.
- Anggreani, C. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen Berbasis Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(2), 343–360. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.091>
- Arnyana, I. B. P. (2019). Pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi 4c (communication, collaboration, critical thinking dan creative thinking) untuk menyongsong era abad 21. 1.
- Emeraldien, F. Z., Sayidina, I. M., Setiawan, R. R., & Rahmawati, I. R. (2024). Implementasi kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini (studi kasus Pos Paud Terpadu Melati kecamatan Bulak). *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(3), 2435–2444.
- Gumilar, G., Perdana, D., Rosid, S., & Ghufron, A. (2023). Urgensi Penggantian Kurikulum 2013 Menjadi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 148–155. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.4528>
- Haq, K. (2016). Pengaruh pelatihan komunikasi efektif terhadap kemampuan komunikasi. 4(1), 32–39.
- Hastuti, I. B., Asmawulan, T., & Fitriyah, Q. F. (2022). Asesmen PAUD Berdasar Konsep Merdeka Belajar Merdeka Bermain di PAUD Inklusi Saymara. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6651–6660.

Kemendikbudristek (2024). *Kajian akademik Kurikulum Merdeka*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Sudarti, D. (2023). Penerapan STEAM Untuk Mengembangkan Kemampuan Kolaborasi Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*, 9(2), 293–301.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. Wiley.

Yeni Rachmawati, E. K. (2011). Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Prenada Media.

MENUMBUHKAN KARAKTER KERJASAMA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TEROMPA PADA ANAK USIA DINI

Devi Catur Winata, S.Pd., M.Pd.⁶
**(Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan (STOK BINA
GUNA))**

“Permainan Tradisional Terompa Merupakan Permainan Yang Mengedepankan Kerjasama Dalam Mensukseskan Permainan Sehingga Dengan Ini Mampu Menumbuhkan Karakter Kerjasama Pada Anak Usia Dini”

Permainan Tradisional merupakan permainan yang diwarisi dari turun temurun dari zaman dahulu kala hingga saat ini, namun yang terjadi dilapangan saat ini banyak anak-anak khususnya anak usia dini tidak mengenal permainan tradisional, sehingga semakin berkurang intensitas untuk mengenal permainan tradisional. Terompa salah satu permainan tradisional yang merupakan permainan menggunakan terompa panjang berupa kayu yang dikaitkan tali ban sebagai penyangga kaki yang

⁶ Penulis Lahir di Rawang Kabupaten Asahan Sumatera Utara 25 Desember 1989, Penulis Menyelesaikan Pendidikan S1 Sarjana Olahraga di Universitas Negeri Medan (2007), sedangkan S2 Magister Pendidikan Olahraga di Universitas Negeri Jakarta (2014). Saat ini Penulis Menjadi Dosen Tetap di STOK Bina Guna Medan dengan program study PJKR

menyerupai sandal namun kali ini sandal yang digunakan sebanyak 4 orang dengan kedua sisi panjang dan ukuran yang sama. Cara menggunakan terompa dengan memasukkan kaki ke dalam papan yang dibalut dengan tali ban dikaki kanan dan kiridiikuti oleh 3 orang untuk memakai terompa tersebut dan dilakukan secara bersama-sama dengan teman sejawat. Ini lah yang menjadi kunci dalam permainan terompa dimana kerjasama tim diperlukan untuk menggerakkan terompa sehingga permainan ini dapat dilakukan secara bersama-sama. Bentuk kerjasama yang dilakukan antara satu dengan yang lainnya menjadi sebuah kepercayaan diri melangkah dan melewati permainan hingga selesai. Dalam permainan tradisional ada tawa ada kegembiraan namun ada edukasi yang tertanam dalam setiap permainan. Salah satunya adalah permainan terompa dengan mengedepankan kerjasama dan ini harus ditumbuhkan sejak dini agar anak-anak terbiasa untuk menghargai, menghormati, dan melakukan kegiatan dengan suka cita bersama teman sejawat untuk menciptakan keberhasilan yang diinginkan. Anak usia dini memerlukan pembelajaran dengan permainan, karena bentuk dari pembelajaran pada anak usia dini dengan bermain. Bermain menjadi satu tujuan dan dunia anak-anak, karakteristik anak usia dini menjadi acuan dalam menyusun program belajar yang seusai, permainan tradisional menjadi pilihan untuk mereka belajar dan berkembang sesuai dengan kemampuannya tanpa harus ada paksaan secara mental dan emosional.

Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki manfaat yang beragam untuk pengembangan anak usia dini, termasuk membentuk karakter anak usia dini. Permainan Tradisional merupakan budaya yang sudah dimainkan sejak dulu. Permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Sebagai bagian dari pendidikan, guru sudah semestinya mengenalkan kepada anak

tentang permainan tradisional tersebut. Terdapat beberapa macam permainan tradisional mulai dari olah pikir, bernyanyi dan ketangkasan. Permainan trasional terbukti sarat dengan makna dan muatan nilai positif untuk membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa. Namun pada kenyataannya, pada saat ini keberadaan permainan tradisional mulai tergerus oleh perkembangan budaya dan teknologi yang semakin marak dan canggih. Permainan tidak lagi dalam bentuk nyata namun permainan dilakukan dalam bentuk game yang ada di genggaman atau yang sering disebut gadged, baik dalam bentuk *smart phone* atau dalam bentuk *playstation*. Budaya yang demikian kebiasaan yang seperti itu tidak mendukung program pemerintah dalam membentuk karakter anak dan yang terkait dengan pendidikan karakter.

Permainan tradisional banyak jenis dan macamnya ada yang menggunakan alat, ada juga tidak menggunakan alat. Ada yang dilakukan dengan cara bernyanyi dan bertepuk tangan, ada yang dilakukan dengan olah pikir dan ketangkasan dan ada yang dilakukan dengan berkelompok berlari mengejar dan melakukan aktivitas fisik yang ekstra. Hal ini menjadi salah satu pilihan yang terbaik yang dapat dilakukan guru disekolah atau para pengurus organisasi dalam menumbuhkan pendidikan karakter dimana dengan melakukan permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional yang membutuhkan olahpikir strategi dan juga olahtubuh untuk bergerak melakukan aktivitas adalah permainan Terompa, permainan tradisional Terompa merupakan permainan yang dilakukan dengan berkelompok dimana satu kelompok terdiri dari 3-4 orang untuk memakai sebuah sandal panjang atau yang disebut terompa. Secara bersama-sama menggerakkan terompa untuk berjalan melangkah menuju garis finis yang ditentukan dimana permainan ini membeutuhkan kerjasama tim yang baik dan solid, karena jika tidak mampu melakukan

kerjasama maka terompa tersebut tidak akan berjalan dan mungkin saja mengalami cidera atau jatuh salah satu tim yang naik dalam terompa tersebut. Hal ini menjadi sebuah tantangan yang besar dalam melakukan permianan tersebut sehingga dapat meredamkan keegoisan dalam diri karena dalam satu tim harus menjadi tim yang kompak yang mampu untuk bekerjasama untuk menggerakan terompa tersebut agar bergerak maju menuju garis finis yang telah ditentukan. Permainan ini menjadi sebuah solusi yang baik agar menjadi satu tim yang solid.

Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah upaya untuk menanamkan nilai-nilai positif kepada peserta didik agar mereka dapat mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat menjadi individu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya. Pendidikan karakter juga dapat diartikan sebagai pendidikan moral, pendidikan nilai, pendidikan dunia afektif atau sikap, pendidikan akhlak atau pendidikan budi pekerti. Hal ini sejalan dengan prioritas pembangunan nasional sebagaimana yang dituangkan dalam Rencana pembangunan Jangka Panjang Nasional tahun 2005-2027 (UU No 17 Tahun 2007) antara lain adalah dalam mewujudkan masyarakat yang berakhhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila, dan ini dapat diwujudkan dalam pendidikan karena pendidikan sebagai sebuah kegiatan dan proses aktivitas yang disengaja merupakan gejala masyarakat ketika sudah mulai disadari pentingnya upaya untuk membentuk, mengarahkan dan mengatur manusia sebagaimana dicita-citakan masyarakat. Pengertian karakter menurut pusar bahasa Depdiknas adalah bawaan, hati, jiwa , kepribadian, budi pekerti , perilaku, personalitas, sifat, kepribadian, tabiat, tempramen dan watak. Karakter mangacu kepada serangkaian skap (attitudede), Perilaku (Behavior), Motivasi (Motivation), dan

Keterampilan (skill). Kekuatan karakter akan terbentuk dengan sendirinya jika ada dukungan dan dorongan dari lingkungan sekitar.

Pendidikan karakter melalui sekolah tidak semata-mata pembelajaran pengetahuan semata, tetapi lebih dari itu yaitu penanaman mora, nilai-nilai etika estetika, budi pekerti yang luhur. Dan yang terpenting adalah praktikan setelah informasi tersebut diberikan dan dilakukan dengan disiplin oleh setiap elemen sekolah. Karakter tidak bisa diwariskan, karakter harus Dibangun dan dikembangkan secara sadar hari demi hari dengan melalui proses suatu proses yang tidak instan. Karakter bukanlah sesuatu bawaan sejak lahir yang tidak dapat diubah lagi seperti sidik jari, namun setiap orang bertanggung jawab atas karakternya. Pendidikan karakter cenderung tak akan pernah tersentuh secara nyata jika ada hanya sebatas proses pemahaman tentang karakter atau hanya sebatas proses pemahaman tentang karakter atau hanya bersifat informasi tanpa adanya tindakan. Konsep karakter tidak cukup dijadikan sebagai suatu poin dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran disekolah namun harus lebih dari itu ketika dikelaskan dan dipraktekkan. Pendidikan karakter merupakan sebuah proses (*step by step*) kunci dari pendidikan karakter adalah disiplin, komitmen dan penerapan.

Karakteristik Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undangundang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau golden age, karena anak

mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Slamet Suyanto, 2005: 6).

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Kartini Kartono (1990: 109) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik 1) bersifat egosentrisk naif, 2) mempunyai relasi sosial dengan bendabenda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, 3) ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, 4) sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung memberikan atribut/sifat lahiriah atau material terhadap setiap penghayatannya. Berdasarkan karakteristik yang telah disampaikan maka dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun (kelompok B), mereka dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi, perkembangan bahasa sudah baik dan mampu berinteraksi sosial. Usia ini juga merupakan masa sensitif bagi anak untuk belajar bahasa.

Dengan bahasa anak dapat mengenal bermacam benda dan mengetahui nama-nama benda yang dikenal melalui pendengaran dan penglihatanya. Perkembangan bahasa ini akan sangat memperlancar perkembangan kognitif anak. Jadi dapat disimpulkan karakteristik anak usia dini secara kognitif, afektif dan psikomotor dapat dibentuk dan dikembangkan dengan berbagai bentuk permainan, salah satu permainannya adalah permainan tradisional yang mengedepankan kerjasama tim, kekompakan dan berfikir kritis untuk membentuk strategi yang baik dalam permainan.

Daftar Pustaka

- Banu Setyo Adi, dkk. (2020) Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. Jurnal Pendidikan Anak. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/31375>
- Devi Catur Winata dan Liliana Puspa Sari (2023). Olahraga dan Permainan Tradisional. Medan. Bina Guna Press.
- Dewi, R. (2005). Berbagai Masalah Anak Taman Kanak- Kanak. Jakarta : Depdiknas
- Kartini Kartono. (1990). Psikologi Perkembangan Anak, Bandung : CV. Mandar
- Mansur. (2005 : 88). Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta ; Pustaka Belajar
- Slamet suyanto. 2005. Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hikayat Publising.
- Sukirman D. (2005). Permainan Tradisional Jawa. Yogyakarta: Kepel Press.

PERAN ORANGTUA DALAM KESEHATAN MENTAL ANAK

Miftahul Jannah, S.Pd., M.Pd.⁷
(Universitas Muhammadiyah Luwuk)

“Orangtua memiliki peran paling penting dalam menjaga kesehatan mental anak sehingga anak dapat mengembangkan keterampilan dan dapat tumbuh sehat secara emosional dan mental”

Kesehatan Mental

Kesehatan mental adalah kondisi kesejahteraan emosional, psikologis, dan sosial yang memengaruhi cara seseorang berpikir, merasakan, dan bertindak. Hal ini mencakup semua aspek perkembangan individu, baik fisik maupun psikis. Kesehatan mental leibatkan kemampuan seseorang untuk menghadapi stress, mengelola emosi, mengatasi tekanan hidup, menjalani hubungan yang baik dengan orang lain, serta membuat Keputusan yang bijaksana (Rahmani, 2023).

⁷ Penulis lahir di Pagimana, 06 Juni 1997, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Luwuk, menyelesaikan studi S1 di PG.PAUD Universitas Negeri Makassar tahun 2018, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi PAUD Universitas Negeri Makassar tahun 2021.

Kesehatan mental adalah komponen dari kesejahteraan individu dan komunitas yang tidak dapat diabaikan. Di masa kini, dengan meningkatnya tekanan hidup, kesehatan mental menjadi perhatian yang semakin mendesak. Memiliki kesehatan mental yang baik memungkinkan seseorang menjalani hidup dengan seimbang, berfungsi optimal dalam berbagai aspek kehidupan, dan mampu menghadapi tantangan dengan baik.

Kesehatan mental yang baik membantu seseorang menjalankan fungsinya secara optimal dalam berbagai aspek kehidupan, karena tidak ada gangguan psikologis yang dapat menghambat kelancaran aktivitas sehari-harinya. Oleh sebab itu, menjaga Kesehatan mental menjadi hal yang penting dalam cara memperoleh dukungan sosial, menerapkan pola hidup sehat, dan mengakses layanan Kesehatan mental professional jika diperlukan.

Kesehatan Mental Anak

Kesehatan mental anak dan remaja semakin menjadi perhatian utama di Indonesia, mengingat pengaruh besar yang dapat ditimbulkannya terhadap perkembangan mereka. Data survei rumah tangga berskala nasional yang dilakukan oleh Indonesia-National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) pada tahun 2022 memberikan gambaran yang mengkhawatirkan mengenai kondisi kesehatan mental remaja di negara ini. Hasil survei menunjukkan bahwa satu dari tiga remaja, atau sekitar 34,9% (setara dengan 15,5 juta remaja), mengalami masalah kesehatan mental dalam kurun waktu 12 bulan terakhir. Temuan ini menyoroti betapa pentingnya perhatian terhadap kesehatan mental sejak usia dini, karena masalah ini dapat berdampak jangka panjang pada kehidupan mereka (Kemenpppa. 2024).

Kesehatan mental anak merupakan faktor krusial yang memengaruhi perkembangan mereka secara menyeluruh. Pada masa kanak-kanak, mereka mulai membangun identitas diri dan

belajar mengelola emosi. Kondisi Kesehatan mental yang baik membantu anak berinteraksi dengan teman sebaya, menghadapi berbagai tantangan, dan beradaptasi dengan lingkungannya. Sebaliknya, gangguan Kesehatan mental dapat memicu masalah seperti kecemasan, depresi, atau kesulitan dalam menjalani hubungan sosial yang positif.

Ciri-ciri anak yang mengalami gangguan Kesehatan mental meliputi: 1) Perubahan perilaku, seperti sering marah atau menjauh dari orang lain. 2) Kesulitan dalam berkonsentrasi atau penurunan prestasi di sekolah. 3) Gangguan tidur atau perubahan kebiasaan makan. 4) Ketakutan atau kecemasan yang berlebihan. 5) Kesulitan menjalin hubungan sosial dengan orang lain.

Meningkatkan kesadaran orangtua dan Masyarakat tentang gejala masalah Kesehatan mental sangatlah penting. Intervensi dini dapat mencegah berkembangnya kondisi yang lebih parah dan memastikan anak mendapatkan bantuan yang diperlukan. Melibatkan orangtua, pendidik, dan komunitas memungkinkan terciptanya sistem dukungan yang lebih kuat untuk kesejahteraan anak-anak.

Peran Orang Tua dalam Kesehatan Mental Anak

Berbagai faktor dapat memengaruhi Kesehatan mental anak, termasuk lingkungan keluarga, interaksi sosial, dan pengalaman Pendidikan, yang semuanya berperan penting dalam membentuk perkembangan emosional mereka.

Djayadin & Munastiwi (2020) mengungkapkan pendapat yaitu “Setiap kali membicarakan tentang kesehatan mental anak, pokok pembahasan tentunya tidak lepas dari peran keluarga, sebab keluarga merupakan lingkungan pertama yang dikenal anak dan sangat berperan penting bagi perkembangan mental anak. Melalui

keluarga, anak akan belajar menanggapi orang lain, mengenal dirinya, sekaligus belajar mengelola emosinya.”

Peran orang tua dalam menjaga Kesehatan mental anak sangat penting dan melibatkan banyak aspek. Selain memenuhi kebutuhan fisik, orang tua juga menjadi sumber utama dukungan emosional bagi anak. Dengan memberikan perhatian yang memadai, menciptakan lingkungan yang stabil, mengajarkan keterampilan mengelola emosi, serta secara bijak mengamati dan merespons perubahan perilaku anak, orang tua dapat mendukung pertumbuhan mental yang sehat. Memahami tanggung jawab ini dan berkomitmen untuk memberikan yang terbaik akan membantu anak berkembang menjadi individu yang sehat secara emosional dan mental.

Berikut adalah beberapa peran utama orang tua dalam mendukung kesehatan mental anak:

1. Menciptakan Lingkungan yang Aman dan Nyaman

Orang tua memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan rumah yang stabil, penuh kasih sayang, dan bebas dari kekerasan. Rumah yang menjadi tempat aman secara emosional memberi anak rasa nyaman untuk mengeksperiskan diri tanpa rasa takut. Dalam suasana yang hangat dan mendukung, anak-anak dapat belajar mengelola emosi dengan baik. Lingkungan positif ini juga mendorong anak untuk berbagi kekhawatiran dan ketakutan mereka, yang menjadi Langkah awal dalam menangani masalah Kesehatan mental.

Menurut penelitian oleh Dwistia dkk (2024), Anak-anak yang dibesarkan dalam lingkungan kelurga yang penuh kasih sayang cenderung memiliki kemampuan lebih baik untuk mengatasi stress dan tekanan. Kasih sayang yang terus-menerus dari orang tua menciptakan rasa aman bagi anak, sehingga mereka merasa dihargai dan diterima.

2. Memberikan Dukungan Emosional

Orang tua perlu hadir secara emosional untuk anak-anak mereka, mendengarkan keluhan dan memahami perasaan mereka tanpa menghakimi. Ketika anak merasa didengarkan, mereka lebih percaya diri untuk berbicara tentang masalah yang dihadapi, sehingga mengurangi risiko stres atau kecemasan. Validasi emosi anak sangat penting agar mereka merasa bahwa perasaan mereka adalah hal yang wajar. Selain itu, menciptakan lingkungan yang aman secara emosional juga perlu dilakukan. Ketika anak merasa dicintai dan diterima, mereka lebih cenderung terbuka dalam mengekspresikan perasaan mereka.

3. Menjadi Teladan yang Baik

Anak-anak sering kali mencontoh perilaku orang tua dalam menghadapi stres, mengelola konflik, atau mengekspresikan emosi. Orang tua yang menunjukkan cara mengatasi masalah dengan tenang dan menggunakan komunikasi yang sehat memberikan contoh nyata tentang bagaimana mengelola emosi dan hubungan sosial. Pola asuh yang positif dan penuh pengertian dapat mendorong anak untuk mengembangkan keterampilan emosional yang serupa.

4. Mengajarkan Keterampilan Hidup

Orang tua memiliki peran untuk mengajarkan anak keterampilan hidup seperti mengelola emosi, menyelesaikan konflik, membangun kepercayaan diri, kemandirian, kebiasaan sehat. Dengan membimbing anak untuk menghadapi tantangan secara mandiri, orang tua membantu anak mengembangkan rasa tanggung jawab dan ketangguhan mental yang penting untuk masa depan.

Mengajarkan keterampilan hidup berperan penting juga dalam kesehatan mental anak. Orangtua dapat memberi anak

kesempatan untuk membuat keputusan dan belajar dari konsekuensinya. Ini tidak hanya membantu anak mengembangkan kepercayaan diri, tetapi juga keterampilan pemecahan masalah yang sangat penting untuk menghadapi tantangan di masa depan. Dengan memberikan ruang untuk berinovasi dan bereksplorasi, orangtua mendukung perkembangan karakter anak. Selain Menerapkan kebiasaan sehat dalam kehidupan sehari-hari juga merupakan peran penting orangtua. Pola makan yang baik, tidur yang cukup, dan aktivitas fisik yang teratur berkontribusi pada kesehatan mental dan fisik anak.

5. Memantau dan Mengenali Tanda Gangguan Mental

Orang tua harus peka terhadap perubahan perilaku atau tanda-tanda gangguan mental pada anak, seperti sering merasa cemas, sedih berkepanjangan, atau perubahan drastis dalam pola makan dan tidur. Jika ditemukan tanda-tanda tersebut, orang tua perlu memberikan dukungan dan segera mencari bantuan profesional untuk mencegah masalah lebih lanjut.

Daftar Pustaka

- Djayadin, C., Munastiwi, E. 2020. Pola Komunikasi Keluarga Terhadap Kesehatan Mental Anak di Tengah Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 162.
- Kemenpppa. (2024, 04 Agustus 2024). *Kolaborasi KemenPPPA dan UNICEF: Sinergikan Dukungan Kesehatan Mental dan Psikososial di Kementerian dan Lembaga*. Diakses pada 07 Desember 2024, dari <https://www.kemenpppa.go.id/page/view/NTMzOA==>

Dwista dkk. 2024. Peran Lingkungan Keluarga dalam Perkembangan Emosional Anak. Jurnal Parenting dan Anak. 2(1). 9

Rahmania, T. 2023. *Psikologi Perkembangan*. Banten: PT Sada Kurnia Pustaka.

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO- VISUAL BERBASIS LITERASI DIGITAL DI LEMBAGA PAUD

Riskal Fitri, S.Pd., M.Pd.⁸
(Universitas Islam Makassar)

“Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah memberikan banyak peluang dalam dunia Pendidikan khususnya di lembaga PAUD”

Pemanfaatan teknologi digital mencakup penerapan media pembelajaran audio-visual berbasis literasi digital. Melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak didik di lembaga PAUD. Adapun manfaat Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Literasi Digital sebagai berikut:

⁸ Penulis lahir di Barru Prov. Sulsel, 29 Desember 1989, merupakan Dosen pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UI -Makassar, Telah menyelesaikan studi S1 di PRODI PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH-Makassar) tahun2012, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi AP Kekhususan UNM tahun 2015, dan saat ini terdaftar sebagai Mahasiswa akhir S3 Prodi Dirasah Islamiyah Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar (UINAM).

1. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar: Media audio-visual yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan antusiasme anak-anak dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat mendorong mereka untuk lebih terlibat dan aktif dalam kegiatan belajar (Wathon 2023). Anak-anak usia dini cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek dan mudah bosan. Penggunaan media pembelajaran audio-visual dapat membantu mengatasi masalah ini dengan menyajikan konten yang lebih dinamis, menarik, dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Misalnya, animasi yang lucu dan menyenangkan, video dengan musik dan gerakan yang energetik, serta permainan interaktif dapat meningkatkan daya tarik belajar bagi anak-anak. Selain itu, media digital juga memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran. Mereka dapat menekan tombol, menyentuh layar, atau melakukan gerakan tertentu untuk memicu respons audiovisual. Interaktivitas ini dapat mendorong anak-anak untuk lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan minat dan motivasi belajar juga dapat dilihat dari perilaku anak-anak, seperti mereka lebih fokus dalam mengikuti pelajaran, lebih bersemangat bertanya dan menjawab pertanyaan, serta berusaha menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan sungguh-sungguh.
2. Mempermudah Pemahaman Konsep: Visualisasi dan audio yang disajikan dalam media pembelajaran dapat membantu anak-anak memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Kombinasi gambar, video, dan suara dapat memperjelas informasi yang disampaikan. Anak-anak usia dini seringkali kesulitan memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak atau di luar pengalaman konkret mereka. Misalnya, konsep tentang bentuk geometri, sistem tata surya, atau proses pertumbuhan makhluk hidup. Penggunaan media

pembelajaran audio-visual dapat membantu mengatasi masalah ini dengan menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah dicerna. Melalui animasi, video, dan ilustrasi, anak-anak dapat melihat secara visual bagaimana suatu konsep atau proses bekerja. Mereka dapat mengamati gerakan, perubahan, dan hubungan antar elemen dengan lebih jelas. Sebagai contoh, video animasi tentang siklus hidup kupukupu dapat membantu anak-anak memahami transformasi yang terjadi dari telur hingga menjadi kupu-kupu dewasa. Selain visual, audio dalam bentuk narasi, musik, atau efek suara juga dapat memperkuat pemahaman anak-anak. Misalnya, suara hewan atau bunyi alam dapat membantu mereka mengasosiasikan konsep dengan pengalaman yang lebih nyata. Kombinasi antara unsur visual dan audio dalam media pembelajaran digital dapat secara efektif memfasilitasi proses belajar anak-anak, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang sebelumnya sulit dipahami.

3. Melatih Literasi Digital: Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan literasi digital sejak dini. Mereka belajar untuk berinteraksi dengan perangkat digital dan memanfaatkannya untuk keperluan belajar. Di era digital saat ini, kemampuan literasi digital menjadi semakin penting bagi anak-anak untuk dapat beradaptasi dan berkembang. Melalui penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis teknologi, anak-anak usia dini dapat diperkenalkan dan dilatih untuk menguasai keterampilan literasi digital sejak awal. Beberapa manfaat melatih literasi digital pada anak-anak usia dini di lembaga PAUD antara lain: a. Pengenalan Perangkat Digital: Anak-anak dapat belajar cara menggunakan perangkat digital, seperti komputer, tablet, atau smartphone, untuk keperluan pembelajaran. Mereka dapat berinteraksi dengan

antarmuka, mengoperasikan fungsi dasar, dan memahami cara kerja perangkat. b. Navigasi Konten Digital: Anak-anak dapat dilatih untuk mencari, mengakses, dan menggunakan konten digital yang relevan dengan materi pembelajaran, seperti menonton video, memainkan permainan interaktif, atau mengakses buku digital. c. Komunikasi Digital: Melalui fitur-fitur interaktif dalam media pembelajaran, anak-anak dapat berlatih berkomunikasi secara digital, seperti menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan, atau berkoordinasi dengan teman-teman mereka. d. Pembelajaran Mandiri: Penggunaan media pembelajaran digital dapat membiasakan anak-anak untuk belajar secara mandiri dan mengeksplorasi konten sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar mereka. Dengan diperkenalkan dan dilatih sejak usia dini, anak-anak akan lebih siap menghadapi tantangan literasi digital di masa depan dan dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran mereka.

4. Fleksibilitas dan Personalisasi: Media pembelajaran digital memungkinkan adanya fleksibilitas dalam penyampaian materi dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual anak-anak (Harjono, 2018). Guru dapat menyesuaikan konten, durasi, dan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan masing-masing anak. Anak-anak usia dini memiliki karakteristik dan kebutuhan pembelajaran yang beragam. Dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis teknologi digital, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan personal bagi setiap anak. a. Fleksibilitas Konten: Guru dapat memilih, memodifikasi, atau mengembangkan konten digital yang sesuai dengan tema, tujuan pembelajaran, dan karakteristik anak-anak di kelas. Misalnya, menyediakan pilihan video, animasi, atau permainan interaktif yang bervariasi untuk satu topik. b. Personalisasi Durasi: Anak-anak memiliki rentang konsentrasi yang berbeda-beda. Dengan

media pembelajaran digital, guru dapat menyesuaikan durasi penyampaian materi dan pemberian tugas sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. c. Penyesuaian Tingkat Kesulitan: Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda, sehingga guru dapat mengatur tingkat kesulitan konten agar sesuai dengan level pemahaman anak-anak. Misalnya, memberikan variasi permainan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. d. Pengulangan dan Irama Belajar: Anak-anak dapat mengakses dan mengulangi konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar dengan irama yang nyaman dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Dengan fleksibilitas dan personalisasi yang ditawarkan oleh media pembelajaran audio-visual berbasis literasi digital, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan individual anak-anak di lembaga PAUD.

Penerapan Media Pembelajaran Audio-visual Berbasis Literasi Digital di Lembaga PAUD

1. Persiapan Infrastruktur Teknologi: Lembaga PAUD perlu memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti perangkat keras (komputer, tablet, proyektor) dan koneksi internet yang stabil.
2. Pengembangan Konten Digital: Guru harus mengembangkan atau mengadaptasi konten digital yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan anak-anak. Ini dapat mencakup pembuatan presentasi interaktif, video animasi, permainan edukasi, dan lain-lain.
3. Pelatihan Guru: Penting bagi guru untuk memperoleh pelatihan dan pemahaman yang memadai mengenai penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Mereka

harus mampu mengoperasikan perangkat, mengelola konten digital, dan menerapkannya secara efektif di kelas.

4. Pendampingan Orang Tua: Lembaga PAUD perlu melibatkan orang tua dalam proses penerapan media pembelajaran digital. Orang tua dapat diberikan panduan dan pelatihan agar dapat mendukung pembelajaran anak-anak di rumah.
5. Evaluasi dan Perbaikan Berkelanjutan: Lembaga PAUD perlu melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis literasi digital. Hasil evaluasi dapat digunakan untuk melakukan perbaikan dan pengembangan yang berkelanjutan (Haluti dkk, 2023).

Penerapan media pembelajaran audio-visual berbasis literasi digital di lembaga PAUD memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan minat dan motivasi belajar, mempermudah pemahaman konsep, serta melatih literasi digital pada anak-anak sejak dini. Namun, keberhasilan penerapan ini membutuhkan persiapan infrastruktur, pengembangan konten digital, pelatihan guru, pendampingan orang tua, serta evaluasi dan perbaikan berkelanjutan. Dengan perencanaan dan implementasi yang tepat, lembaga PAUD dapat memanfaatkan potensi teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan anak-anak menghadapi tantangan di era digital.

Daftar Pustaka

- Harjono, H.S., 2018. Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), pp.1-7.
- Iskandar, A., Winata, W., Kurdi, M.S., Sitompul, P.H.S., Kurdi, M.S., Nurhayati, S., Hasanah, M. and Haluti, F., 2023. *Peran*

Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.

Pujiani, E. and Wathon, A., 2023. Upaya Mengembangkan Akhlakul Karimah Anak Usia Dini Melalui Metode Pembiasaan Dan Media Audio-visual. *Sistim Informasi Manajemen*, 6(1), pp.73-95.

OPTIMALISASI LITERASI MEMBACA PADA ANAK USIA DINI MELALUI *GAME* INTERAKTIF *WORDWALL* DI ERA *EDUTECH*

**Ardhana Reswari, M.Pd.⁹
(IAIN Madura)**

“Game interaktif Wordwall ialah terobosan inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan anak secara holistik dan mempercepat pencapaian literasi membaca pada anak usia dini.”

Literasi membaca merupakan proses memahami makna dari simbol-simbol tulisan, yang mencakup keterampilan *decoding* (membaca huruf dan kata) dan pemahaman (interpretasi makna teks). Literasi membaca merupakan bagian penting untuk dikenalkan sejak usia dini. Ketika anak memiliki keterampilan literasi yang tinggi, akan berdampak pada kemampuan berbahasa yang baik. Tentunya, hal ini sangat bermanfaat untuk kehidupannya di masa mendatang atau mampu berfungsi secara efektif dalam bersosialisasi dengan masyarakat. Kemampuan membaca tidak hanya membantu anak memahami informasi tetapi

⁹ Penulis lahir di Malang, 4 Agustus 1991. Penulis merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah IAIN Madura. Penulis menyelesaikan studi S1 di Prodi PAUD FIP Universitas Negeri Malang tahun 2014 dan menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi PAUD Universitas Negeri Surabaya tahun 2016.

juga membentuk kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, dan beradaptasi dengan lingkungan.

Senada dengan hal tersebut, menurut UNESCO (2020), literasi pada anak usia dini berperan penting dalam mempersiapkan anak menghadapi tantangan pendidikan formal. Namun, di Indonesia berdasarkan hasil survei *Early Grade Reading Assessment* (RTI International, 2014) menunjukkan data bahwa hanya sekitar 25% anak usia dini yang mampu mengenali huruf dan kata dengan baik sebelum masuk sekolah dasar. Lebih lanjut, diperkuat dengan data PISA 2018 yang memperlihatkan bahwa kemampuan literasi Indonesia berada di peringkat ke-74 dari 79 negara (OECD, 2019). Data ini mengindikasikan perlunya pendekatan lebih efektif untuk meningkatkan literasi sejak usia dini, terutama melalui metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan anak dan sesuai dengan tahapan usia anak.

Berdasarkan uraian data di atas, dapat diketahui bahwa kasus terkait literasi membaca pada anak usia dini di Indonesia juga cukup signifikan. Walaupun sudah banyak program literasi yang telah dilakukan, misal Gerakan Literasi Nasional. Namun, kenyataan di lapangan pada beberapa lembaga sekolah PAUD yang ada di Desa Ngajum Kabupaten Malang, data menunjukkan minat anak dalam membaca masih rendah. Hal ini disebabkan beberapa faktor. Salah satunya ialah media pembelajaran dalam mengenalkan literasi membaca masih kurang bervariasi terutama media teknologinya serta metode yang digunakan masih terlihat monoton. Media yang sering dikenalkan anak seperti kartu huruf, kartu kata dan buku cerita. Hal ini menjadi salah satu penyebab anak kurang berminat dalam kegiatan literasi membaca.

Oleh karena itu, perlu dikenalkan media pembelajaran berbasis teknologi pendidikan yang mendukung literasi membaca di tingkat anak usia dini, seperti penggunaan *game* interaktif berbasis teknologi. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang besar untuk

mengeksplorasi metode pembelajaran yang lebih menarik dan efisien. Selain itu, melalui penggunaan *game* interaktif akan menarik minat anak untuk belajar membaca, sehingga capaian pembelajaran yang akan direncanakan secara tidak langsung akan mudah dipahami dan dimengerti oleh anak dengan sangat baik.

Salah satu media pembelajaran *game* interaktif dan inovatif yang memadukan teknologi pendidikan dengan pendekatan bermain melalui belajar dan mampu meningkatkan keterlibatan anak secara holistik serta mempercepat pencapaian keterampilan literasi membaca ialah *wordwall*. *Wordwall* ialah platform digital berbasis web yang menyediakan berbagai alat untuk membuat permainan pembelajaran yang interaktif dan menarik. *Wordwall* memungkinkan pendidik untuk menciptakan aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, roda acak, mencocokkan pasangan, dan banyak lagi, yang dapat diakses secara *online* maupun dicetak sebagai materi pembelajaran.

Platform ini dirancang untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif terutama dengan mengintegrasikan elemen permainan yang interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar anak. *Wordwall* mendukung pembelajaran lintas disiplin ilmu, termasuk literasi, matematika, sains, dan bahasa, serta cocok digunakan di berbagai tingkatan pendidikan, termasuk anak usia dini.

Menurut Oktariyanti, et al., (2021) mengemukakan bahwa game *wordwall* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan dengan mengoperasikan gambar-gambar elektronik yang mampu dihasilkan komputer melalui layar. *Wordwall* mampu mentransfer materi, memahami materi dan anak akan lebih menguasai materi atau pengetahuan yang disampaikan.

Perspektif tersebut, diperkuat oleh Anderson (2021) yang menjelaskan bahwa *wordwall* dirancang dengan prinsip

edutainment yakni pendidikan berbasis hiburan dengan mengintegrasikan teknologi modern. Hal ini secara tidak langsung anak bermain *games* sekaligus belajar mengenai topik materi yang akan diajarkan. Tentunya, anak akan lebih *enjoy*, efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dan pemahaman materi dengan baik. Selain itu, fleksibilitas *wordwall* dalam penyesuaian konten atau materi membuatnya relevan untuk berbagai gaya belajar dan kebutuhan setiap anak.

Senada dengan hal tersebut, (Hasanah, et al., (2023) juga mengemukakan bahwa *wordwall* ialah sebuah aplikasi yang memberikan layanan kepada guru untuk membantu dalam membuat materi atau konten pembelajaran dengan menggabungkan berbagai warna, gambar dan suara. Implementasi *games wordwall* mampu untuk meningkatkan kemampuan dalam mengingat kosakata, dengan teknik mengingat bahasa yang tertulis di *screen*, sehingga memudahkan anak untuk mengingat kosakata tersebut dan anak mampu untuk mempelajari arti atau makna dari setiap kata tersebut.

Kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan literasi membaca pada anak usia dini, khususnya pada anak usia 5- 6 tahun melalui *games wordwall*, sebagai berikut:

1. Kegiatan Mengelompokkan Huruf Vocal

Anak dapat mengelompokkan huruf vocal dengan cara mengklik huruf vocal yang ada di *screen* melalui *mouse*. Apabila anak salah dalam mengklik huruf tersebut, maka akan muncul tanda silang (X), sebaliknya apabila anak mengklik huruf yang benar, maka akan muncul tanda ceklis (✓). Kegiatan ini akan membuat anak senang dan antusias dalam bermain.

2. Kegiatan Menyebutkan Huruf Konsonan

Template yang bisa diterapkan guru untuk kegiatan menyebutkan huruf konsonan ini yakni *spin the well* pada fitur yang ada di game *wordwall*. Pada kegiatan ini, anak akan mengklik kursor *spin it*, selanjutnya ketika berhenti anak akan menyebutkan huruf yang ditunjukkan pada anak panah. Tampilan- tampilan yang menarik pada *spin the well* ini akan membuat anak tertarik dan tertantang dalam menggunakan permainan ini.

3. Kegiatan Menyusun Huruf menjadi Kata

Template yang bisa diterapkan guru untuk kegiatan menyusun huruf menjadi kata ini ialah *anagram* pada fitur yang ada di game *wordwall*. Sebelum memulai *games* ini, anak diminta untuk menyebutkan gambar yang tertampil di *screen*. Selanjutnya, anak diminta untuk menyusun huruf menjadi kata. Ketika anak mencoba untuk menyusun huruf, anak dapat mengetahui penggalan kata- kata. Kemudian, ketika anak berhasil menyusun huruf menjadi kata tersebut, anak diminta untuk melafalkan atau mengucapkan kembali kata apa yang sudah disusun.

4. Kegiatan Bercerita melalui Gambar

Template yang bisa diterapkan guru untuk kegiatan bercerita melalui gambar ialah *membuka kotak* pada fitur yang ada di game *wordwall*. Anak dapat memilih dan membuka kotak, kemudian anak diminta untuk menceritakan gambar yang ada di dalam kotak tersebut. Aktivitas ini akan membuat anak senang dan mencoba untuk mengungkapkan cerita secara sederhana berdasarkan gambar yang ada.

Wordwall tidak hanya menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak secara holistik.

Berbagai jenis fitur-fitur yang fleksibel dan beragam, *wordwall* memungkinkan guru untuk menyusun materi yang relevan dengan kebutuhan perkembangan anak dan disesuaikan dengan tahapan usia anak. Stimulasi literasi membaca melalui *wordwall* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan anak, mempercepat pengenalan huruf dan kata, serta membangun minat baca yang berkelanjutan. *Wordwall* merupakan solusi strategis dalam mengoptimalkan literasi membaca pada anak usia dini sekaligus mendorong transformasi pendidikan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Daftar Pustaka

- Anderson, T. (2021). Interactive Learning and Early Literacy Development: A Technological Approach. *Journal of Early Childhood Education*, 45(3), 112–129.
- Hasanah, U., Kudus, M. (2023). *Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall*. 17(2), 73–84.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490>
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. OECD Publishing.
- RTI International. (2014). Early Grade Reading Assessment (EGRA): Implementation Guidelines. Washington. RTI Press.

UNESCO. (2020). Literacy and Education in Early Childhood: Building the Foundation for Lifelong Learning. UNESCO Institute for Statistics.

GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI

Sri Suflati Romba, M.Pd.¹⁰
(Universitas Muhammadiyah Makassar)

“Game edukasi berbasis Android merupakan aplikasi permainan digital yang dirancang khusus sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan dioperasikan melalui perangkat berbasis Android yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini”

Kemajuan teknologi membawa dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu inovasi yang terus berkembang adalah penggunaan game edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran. Bagi anak usia dini, pembelajaran berbasis game menjadi alternatif yang menarik karena menggabungkan elemen bermain dengan pendidikan, sehingga proses belajar menjadi

¹⁰ Penulis lahir di Selong Lombok Timur, 22 Desember 1979, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG.PAUD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pemdidikan (FKIP) Unismuh Makassar, menyelesaikan studi S1 di Jurusan Bahasa Inggris FKIP UNISMUH MAKASSAR tahun 2002, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi PAUD UNM Makassar tahun 2015.

menyenangkan dan efektif. Seiring dengan perkembangan teknologi juga, perangkat Android seperti tablet dan ponsel pintar telah menjadi alat yang akrab dalam kehidupan keluarga. Potensi perangkat ini untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif memberikan peluang baru dalam pendidikan AUD. Namun, perlu diimbangi dengan pemilihan aplikasi yang tepat dan strategi penggunaan yang terarah

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang-peluang baru yang menarik di bidang pendidikan, terutama untuk anak-anak usia dini. Game edukasi berbasis Android merupakan salah satu inovasi yang mampu meningkatkan pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik. Artikel ini mengulas tentang kegunaan permainan edukatif berbasis Android sebagai alat pembelajaran bagi anak kecil, termasuk kebaikan, sifat yang diinginkan, dan kesan dari penggunaannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, media ini dapat meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir, dan pemahaman anak terhadap konsep-konsep dasar. Namun, pengembangannya perlu didasari oleh pendekatan pedagogis yang matang agar dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan perkembangan anak.

Pendidikan Anak usia diri memberikan perhatian pada pembentukan karakter, perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motorik anak. Berdasarkan [Santrock (2021)], pembelajaran yang tepat untuk usia dini hendaklah memasukkan unsur-unsur permainan, eksplorasi, dan pengalaman langsung. Anak usia dini berada dalam masa emas perkembangan (*golden age*), di mana kemampuan kognitif, emosional, dan motorik berkembang pesat. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan harus mampu merangsang minat belajar dan memaksimalkan potensi anak. Media pembelajaran berbasis game dapat memenuhi kebutuhan ini karena: Interaktif dan Menarik dimana Game edukasi menawarkan animasi, warna, dan suara yang menarik

perhatian anak. Belajar Sambil Bermain artinya Konsep ini mendukung perkembangan anak tanpa tekanan, sehingga anak merasa nyaman dan senang saat belajar.

Era digital sudah membawa transformasi signifikan ke dalam berbagai segi kehidupan, termasuk pendidikan. Anak usia dini adalah kelompok yang sangat berpotensi dan rentan dalam memperoleh informasi dari media digital. Berdasarkan data dari [We Are Social dan Hootsuite (2024)], tercatat peningkatan yang cukup signifikan dalam penggunaan perangkat berbasis Android di kalangan keluarga. Ini memberikan kesempatan untuk menggunakan teknologi dalam proses belajar anak usia dini, terutama lewat permainan edukatif. Permainan edukatif berbasis Android menyediakan pengalaman belajar yang lebih dinamis daripada metode tradisional. Anak bisa belajar sambil bermain, jadi proses belajar jadi jauh lebih menyenangkan. Meski begitu, media ini juga dihadapkan pada tantangan, seperti risiko kecanduan dan konten yang tidak mendukung perkembangan anak. Karena itu, perlu adanya pengembangan serta penerapan game edukasi yang bermanfaat.

Fleksibilitas artinya Game berbasis Android dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memudahkan orang tua dan guru untuk mendampingi anak dalam belajar. Game edukasi berbasis Android merupakan inovasi pembelajaran yang memadukan teknologi dengan metode pendidikan modern untuk anak usia dini (AUD). Media ini membantu mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, dan sosial anak melalui interaksi yang menyenangkan dan interaktif. Artikel ini membahas potensi, manfaat, dan tantangan implementasi game edukasi berbasis Android dalam konteks pembelajaran anak usia dini.

Sebagai media pembelajaran, game ini berfungsi untuk:

1. Menyampaikan Materi Pembelajaran: Kontennya disesuaikan dengan kebutuhan anak, seperti pengenalan huruf, angka, warna, bentuk, dan konsep dasar lainnya.
2. Mengembangkan Keterampilan Anak: Melalui aktivitas yang menyenangkan, anak dapat melatih keterampilan motorik, kognitif, sosial, dan emosional.
3. Meningkatkan Minat Belajar: Dengan visualisasi yang menarik dan metode interaktif, game edukasi mampu membuat proses belajar terasa seperti bermain, sehingga anak lebih termotivasi.

Game sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap anak. Faktanya, Game mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya, anak mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti pengarahan dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orangtua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan. Bahkan, bagi pasien tertentu, permainan game dapat digunakan sebagai terapi penyembuhan (Samuel Henry: 2010). Edukasi adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan jati dirinya, yang dilakukan dengan mengamati dan belajar yang kemudian melahirkan tindakan dan perilaku. Edukasi sebenarnya tidak jauh berbeda dari belajar yang dikembangkan oleh aliran behaviorisme dalam psikologi. Hanya istilah ini sering dimaknai dan diinterpretasikan berbeda dari learning yang bermakna belajar. Dan istilah ini seringkali digunakan dalam pendekatan pendidikan yang tentu maknanya lebih dari sekedar belajar

Penggunaan ponsel pintar (smartphone), Ipad, Tablet PC, dan lain sejenisnya dalam kehidupan sehari-hari kian marak. Mulai merk terkenal sampai biasa saja, dan yang canggih sampai yang sederhana kian santer digunakan. Berbagai alasan menjadi magnet

bagi semua kalangan dalam penggunaanya. Ringan, mudah dibawa, praktis menjadi alasan utama pemakaianya. Selain itu, Terdapat banyak fitur game yang tidak hanya sebagai hiburan bermain, namun sudah banyak game untuk mengasah daya pikir dan logika yang dapat memperkenalkan materi agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami terutama oleh anak yang masih dalam usia dini. Anak usia dini antara umur 3 – 6 tahun berada dalam masa Golden Periode (Periode Keemasan) perkembangan otak mereka.

Dalam usia Dini, mereka berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental. Oleh karena itu, penggunaan game edukasi yang berbasis sistem operasi Android dengan harapan anak-anak dapat langsung menggunakan aplikasi permainan tersebut dan memperoleh pengetahuan lebih banyak serta merubah pola belajar agar tidak jemu dan bosan . Game edukasi ini merupakan aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini dimulai dari usia 3 sampai 6 tahun yang berisi tentang materi pelajaran mengenal binatang, mewarnai, corat-coret, menyanyi serta alfabet. Metode penelitian dan pengembangan aplikasi edukasi ini adalah metode Waterfall yang terdiri dari lima tahapan yaitu Requirement, Design, Implementation, Verification, dan Maintenance. Dengan menerapkan hasil dari edukasi ini, diharapkan dapat membantu anak-anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pola pikir kreatif serta menambah pengetahuan lebih maju.

Yang menjadi kesimpulan bahwa Game edukasi berbasis Android merupakan alat yang potensial untuk mendukung pembelajaran anak usia dini. Dengan desain yang sesuai, media ini dapat meningkatkan minat belajar, mengembangkan berbagai aspek kecerdasan, dan memberikan pengalaman belajar yang

interaktif. Namun, pengawasan dari orang tua dan guru tetap diperlukan agar penggunaannya tepat sasaran.

Daftar Pustaka

- S Aminah, DEP Tanuwijaya (2022). Pengembangan Game Edukasi untuk melatih Number Sense
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2021). *Child Development*. McGraw-Hill Education.
- Plowman, L., & McPake, J. (2013). *Seven Myths About Young Children and Technology*. Childhood Education.
- We Are Social dan Hootsuite. (2024). *Digital Report*.

MENERAPKAN PEMBELAJARAN BERBASIS ALAM UNTUK MENINGKATKAN RASA CINTA LINGKUNGAN PADA ANAK USIA DINI DI TK PERMATA HATI

Nadia Muna Qonita¹¹
(Universitas Islam Makassar)

“Dengan membangun pengetahuan anak usia dini melalui pembelajaran berdasarkan pengalaman langsung dan eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya akan membantu mengembangkan potensi yang dimiliki anak serta memberikan pengalaman belajar yang positif dan berkualitas”

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang pada usia ini, anak memiliki pertumbuhan dan perkembangan pada fisik, kognitif, motorik, sosial dan emosional, yang sangat cepat dan pada periode ini sangat penting bagi perkembangan karakter anak. Pada usia ini sering disebut masa “golden age” karena

¹¹ Nadia Muna Qonita, lahir di Maumere pada 11 Maret 2004. Sejak tahun 2022, ia menempuh studi di Universitas Islam Makassar, program studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD). Nadia juga pernah terpilih sebagai salah satu mahasiswi dalam Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka Batch 3 di Universitas Al-Azhar Indonesia, Jakarta Selatan. Saat ini, ia fokus menyelesaikan studi S1-nya dan aktif menulis jurnal, artikel, serta karya tulis ilmiah, termasuk dalam penulisan bunga rampai seri ke-20 ini.

pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan anak memiliki potensi berkembang yang paling baik. Pemberian stimulasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak sangatlah penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Sementara itu, pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan untuk anak-anak yang berusia dari 0-6 tahun yang bertujuan memberikan stimulasi, bimbingan, dan pengajaran yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak usia dini misalnya dengan memberikan berbagai aktivitas untuk memaksimalkan stimulasi yang diberikan kepada anak salah satunya melalui metode kegiatan pembelajaran berbasis alam.

Pembelajaran berbasis alam adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan lingkungan alam dalam proses pembelajaran. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak-anak belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungan sekitar mereka. Metode pembelajaran berbasis alam ini bertujuan untuk mengenalkan kepada anak usia dini lingkungan alam melalui pengalaman langsung dan kegiatan eksplorasi. Pada masa ini, anak-anak sangat mudah menerima pengalaman baru dan pembelajaran berbasis alam memanfaatkan masa ini untuk mengembangkan rasa cinta alam dan tanggung jawab anak terhadap lingkungan. Selain itu, pembelajaran berbasis alam juga memiliki manfaat untuk memenuhi kebutuhan proses belajar anak dalam pendidikan yaitu anak mendapatkan pengalaman yang nyata secara langsung dari sumbernya, anak juga mendapatkan pengetahuan melalui proses belajar di alam, anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya, dan anak memiliki pengetahuan mengenai kelestarian alam. Model pembelajaran berbasis alam ini dibentuk untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak. Penggabungan pembelajaran langsung dengan akademik tentang alam melalui

eksplorasi diperlukan untuk mengembangkan hubungan antara anak dengan alam serta lingkungannya.

Model pembelajaran berbasis alam memiliki prinsip utama yakni belajar bersama alam. Model pembelajaran ini tentunya lebih banyak dilakukan di alam terbuka (*outdoor*). Di lingkungan terbuka (*outdoor*) adalah tempat belajar untuk mengenalkan dan menghubungkan anak dengan alam. Akan tetapi bukan berarti lingkungan tertutup (*indoor*) tidak diperlukan, karena kenyataannya lingkungan tertutup (*indoor*) diperlukan dalam model pembelajaran berbasis alam, misalnya pada saat iklim atau cuaca buruk yang tidak memungkinkan anak-anak belajar di lingkungan terbuka dapat menjadi tempat untuk melindungi anak-anak dari hal tersebut. Kegiatan pembelajaran berbasis alam akan membantu anak usia dini mengelaborasi dan mengeksplorasi lingkungan alam sebagai media belajar serta menstimulasi perkembangan kognitif dan rasa cinta alam sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Keterlibatan anak dengan lingkungan alam sangat penting dalam berbagai perkembangannya. Melalui interaksi antara anak dengan lingkungan alam, anak-anak tentunya akan mengeksplorasi pengalaman mereka. Pengalaman langsung akan memberikan kesan yang paling bermakna tentang informasi berdasarkan pengalaman itu yang melibatkan berbagai indra yang dimiliki anak. Sehingga menerapkan pembelajaran berbasis alam tentunya dapat mempermudah pengalaman belajar anak usia dini.

Di TK Permata Hati tentunya sudah menerapkan pembelajaran berbasis alam melalui kegiatan yang memungkinkan anak-anak berinteraksi langsung dengan alam. Beberapa kegiatan yang sering dilakukan yaitu mengunjungi tambak ikan, mengunjungi hutan mangrove dan berjalan-jalan di perkebunan (kebun botani). Selama kegiatan ini berlangsung, anak-anak diajar

dan diajarkan untuk mengamati apa saja yang ia lihat meliputi makhluk hidup seperti tumbuhan dan hewan yang ada, serta belajar tentang pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem. Kegiatan-kegiatan ini memberikan pengetahuan yang sangat berguna dan tentunya meningkatkan rasa ingin tahu serta rasa cinta anak terhadap lingkungan. Kegiatan ini biasanya dilaksanakan minimal sebulan sekali atau pada saat tema tertentu pada pembelajaran sedang berlangsung. Biasanya, anak akan diajak untuk mengekplorasi lingkungan alam yang terdekat dari sekolah. Salah satu contoh kegiatannya yaitu kunjungan ke hutan mangrove. Tata letak dan daerah lingkungan sekolah TK Permata Hati yang dekat dengan pesisir tentunya memudahkan penggunaan dan penerapan pembelajaran berbasis alam ini. Anak-anak akan dijelaskan dan diarahkan terlebih dahulu sebelum menuju ke hutan mangrove dan kemudian diberikan kesempatan untuk mengamati dan mengeksplorasi lingkungan sekitar hutan mangrove. Mereka dijelaskan mengenai apa saja yang ada di hutan mangrove mulai dari pohon bakau dan segala makhluk hidup yang tinggal di ekosistem hutan mangrove tersebut. Proses ini membantu anak memahami dan mengenal berbagai jenis hewan dan tumbuhan yang hidup di ekosistem hutan mangrove sehingga menumbuhkan rasa cinta lingkungan untuk menjaga ekosistem tersebut. Kegiatan lain yang biasanya diberikan yaitu menanam dan merawat tanaman kangkung. Kegiatan ini diberikan pada anak-anak di TK Permata Hati ketika berkaitan dengan tema dan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang sedang diajarkan di TK Permata Hati yakni “Aku sayang Bumi”. Pada tema ini, anak-anak diajak untuk peduli terhadap lingkungannya serta merawat tanaman kangkung. Selama kegiatan, anak-anak di jelaskan terlebih dahulu secara singkat tentang tanaman kangkung kemudian setelah itu barulah diajak untuk menanam dan merawat tanaman kangkung. Dimulai dari menanam bibit kangkung, merawat dengan menyiramnya setiap hari, memberikan sinar

matahari yang cukup, dan mengamati pertumbuhan kangkung setiap harinya bersama-sama. Kegiatan ini memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung pada proses tersebut sampai akhirnya kangkung siap panen, anak-anak diajak untuk memetik sayuran kangkung dan mengolahnya menjadi makanan yang akan dimakan bersama-sama. Tentunya kegiatan ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak serta dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan sejak dini.

Guru-guru di TK Permata Hati tentunya memiliki peran yang sangat penting dalam menerapkan pembelajaran berbasis alam di TK Permata Hati. Guru merancang dan memfasilitasi kegiatan yang menarik serta edukatif yang memberikan bimbingan dan dukungan kepada anak-anak selama kegiatan berlangsung. Selain itu, tentunya memberikan pengetahuan yang relevan mengenai lingkungan dan cara menjaga lingkungan tersebut harus diberikan oleh guru terhadap peserta didik. Guru harus menguasai dan fleksibel dalam memanfaatkan berbagai strategi dukungan untuk meningkatkan pembelajaran lingkungan berbasis alam. Guru juga harus mendorong anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungan alam, mengajukan berbagai pertanyaan, dan membuat hubungan dengan pengetahuan dan pengalaman langsung.

Selain guru, orang tua juga dilibatkan dalam proses pembelajaran berbasis alam di TK Permata Hati. Orang tua diajak untuk mendukung segala kegiatan dan aktivitas anak dirumah, seperti menanam tanaman bersama atau mengajak anak-anak untuk berjalan-jalan ke pantai. Keterlibatan orang tua sangat penting untuk meningkatkan serta mendukung pembelajaran yang diperoleh anak di sekolah serta membantu anak mengembangkan kebiasaan positif terhadap lingkungan sekitarnya. Pada Projek P5, orang tua juga diajak untuk terlibat langsung bersama anak

menanam dan merawat tanaman kangkung dan pada saat memanen tanaman kangkung, orang tua diajak untuk terlibat dalam proses memanen hingga ke pengolahan hasil panen menjadi olahan yang siap di nikmati bersama. Sehingga, secara tidak langsung kegiatan ini dapat mengeratkan hubungan antara orang tua dan anak serta meningkatkan kerja sama antara orang tua dan guru di sekolah.

Dengan pembelajaran berbasis alam di TK Permata Hati ini, anak-anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang lingkungan saja tetapi juga mengembangkan sikap dan kebiasaan positif terhadap alam. Dengan melibatkan anak-anak dalam kegiatan yang menyenangkan dan edukatif di alam, anak belajar untuk menghargai dan melindungi lingkungan dan mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap alam sekitar. Sehingga, pembelajaran ini diharapkan dapat membentuk generasi yang peduli dan cinta lingkungan yang akan selalu menjaga dan melesatirikan alam di masa yang akan datang.

Kesimpulannya, menerapkan pembelajaran berbasis alam di TK Permata Hati berhasil untuk meningkatkan rasa cinta lingkungan pada anak usia dini. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan membantu anak untuk memahami serta terlibat langsung pentingnya menjaga lingkungan. Dengan dukungan dari guru dan orang tua pembelajaran berbasis alam ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi berbagai aspek perkembangan anak. Pembelajaran berbasis alam adalah pendekatan yang efektif yang membantu untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan serta sikap dan kebiasaan positif anak terhadap lingkungan. Harapannya pendekatan pembelajaran berbasis alam ini dapat diterapkan lebih luas lagi di berbagai sekolah dan menjadi bagian program sekolah terhadap pendidikan anak usia dini.



Gambar 1. Kunjungan ke Hutan Mangrove



Gambar 2. Mengolah hasil panen tanaman kangkung

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Rasmiati Mimin¹²
(Universitas Islam Makassar)

“Media pembelajaran digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kompleks, alasan, dan kemampuan menyelesaikan masalah anak-anak”.

Pendidikan anak usia dini adalah landasan pertama bagi anak prasekolah yang berusia 0-8 tahun. Anak pada usia dini adalah periode di mana mereka belajar banyak tentang lingkungan sekitar mereka. Ada kemajuan yang sangat signifikan dalam pertumbuhan otaknya.

Perkembangan kognitif memiliki peran yang krusial dalam menentukan kecerdasan seorang anak. Hal ini dicirikan oleh perkembangan otak yang pesat, mencapai 50% dari pertumbuhan anak sepanjang hidupnya (Retnaningrum, 2018). Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik.

¹² Rasmiati Mimin, lahir di wungun soge pada tanggal 23 mei 2003. Sejak tahun 2022, ia menempuh studi di Universitas Islm Makasar, program studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD). Saat ini fokus menysaikan Studi S1-nya.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pendidikan. Media pendidikan dapat mempengaruhi psikologis anak dan menumbuhkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi, dan mendorong kegiatan belajar. Keunggulan penggunaan media pembelajaran harus diketahui untuk mengoptimalkan pembelajaran. Menggunakan media pendidikan memiliki banyak manfaat, seperti: media pendidikan dapat membantu penyampaian pesan dan masalah dengan cara yang mempercepat dan meningkatkan pembelajaran anak. Pemanfaatan media pendidikan juga dapat mengalihkan perhatian anak dan mendorong mereka untuk lebih banyak belajar.

Pembelajaran digital adalah teknologi informasi yang digunakan dalam pendidikan di dunia maya, juga dikenal sebagai pembelajaran e-learning. Istilah ini lebih tepat ditujukan sebagai upaya untuk mengubah metode pembelajaran yang ada di sekolah atau universitas menjadi yang digital dengan bantuan internet.

1. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang pengajar/guru dalam proses penyampaian materi. Hal ini bertujuan untuk membantu guru ketika mengajar di kelas dan merupakan solusi untuk membuat anak senang dan tidak jemu saat belajar. Media pengajaran dapat membantu proses belajar anak untuk mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan. Beberapa alasan untuk menggunakan media pengajaran dalam proses belajar anak adalah sebagai berikut: pengajaran lebih menarik perhatian anak, menumbuhkan semangat anak untuk belajar, materi pengajaran lebih mudah dipahami anak, dan memungkinkan anak menguasai tujuan pembelajaran yang diajarkan.

Media pembelajaran digital adalah alat atau sarana berbasis teknologi yang digunakan untuk mendukung proses belajar yang fleksibel dan interaktif. Kehidupan sehari-hari orang di era

digital seolah menjadi bagian integral darinya. Demikian pula dalam dunia pendidikan, pendidikan yang tidak dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi seperti dunia digital dipastikan akan tertinggal. Salah satu cara teknologi komunikasi dan informasi digunakan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

2. Perkembangan Kognitif

Kata "kognitif" berasal dari kata "cognition" atau "knowing", yang berarti "mengetahui" atau dalam arti yang luas, yaitu perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Namun, menurut Marinda (2020), perkembangan kognitif adalah proses perubahan kehidupan yang dialami manusia yang memungkinkan mereka untuk mengerti, mengetahui, menganalisis data, dan memecahkan masalah. Kemampuan kognitif anak didefinisikan sebagai kemampuan mereka untuk berpikir secara lebih kompleks, bernalar, dan memecahkan masalah.

Berdasarkan teori Jean Piaget, menjelaskan bahwa cara anak melihat dunia dalam tahapan operasional konkret (7–12 tahun) berbeda dengan cara orang tua melihat dunia. Setiap anak memiliki perspektif unik tentang perkembangan mereka. Oleh karena itu, guru harus dapat membantu anak-anak belajar konsep yang tepat, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa proses pembelajaran kontemporer dan teori belajar kognitif sangat terkait satu sama lain.

3. Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Jika digunakan dengan benar, media pembelajaran digital dapat membantu perkembangan kognitif anak. Bagaimana

media digital memengaruhi berbagai aspek kognitif anak usia dini dibahas lebih lanjut berikut ini:

a. Memperkuat daya ingat

Untuk anak-anak, media pembelajaran digital sering menggunakan gambar, video, dan audio yang menarik. Melalui pengulangan informasi dalam bentuk yang menarik, format visual dan audio ini membantu memperkuat daya ingat anak. Aplikasi edukasi yang mengajarkan anak mengenali huruf dan angka melalui lagu atau permainan visual adalah contoh sederhananya.

b. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah

Anak-anak yang sering menyelesaikan tugas-tugas sederhana, seperti puzzle atau permainan logika, akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, melalui media digital yang berbentuk permainan edukatif atau aplikasi interaktif. Kegiatan ini mendorong anak-anak untuk menganalisis situasi, menemukan solusi, dan memecahkan masalah. Anak-anak juga belajar memahami hubungan sebab-akibat dan logika sederhana.

c. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas

Banyak media pembelajaran digital memungkinkan anak-anak menggambar, mewarnai, atau membuat cerita sendiri. Aplikasi menggambar digital, misalnya, mendukung kreativitas anak dengan mengajarkan mereka memilih warna dan menggambar pola. Hal ini juga meningkatkan kreativitas anak saat mereka mulai berpikir dan membuat dunia visual mereka sendiri.

d. Meningkatkan kemampuan bahasa dan literasi

Media digital juga meningkatkan keterampilan bahasa anak. Aplikasi membaca, video cerita, dan game yang menggunakan teks atau narasi audio membantu anak belajar kata-kata baru, pelafalan, dan struktur kalimat. Media ini juga meningkatkan keterampilan literasi awal, yang penting untuk perkembangan bahasa anak. Mereka mengikuti petunjuk sederhana dan membuat kalimat dalam cerita atau permainan interaktif.

e. Meningkatkan fokus dan konsentrasi

Dalam aktivitas interaktif yang dilakukan melalui media digital, seperti permainan mencari perbedaan atau puzzle, anak-anak diharuskan untuk berkonsentrasi pada satu tugas. Ini meningkatkan kemampuan konsentrasi anak dan mengajarkan mereka untuk menghindari gangguan. Dalam proses pembelajaran lebih lanjut, kemampuan ini sangat penting karena anak-anak belajar mempertahankan perhatian mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas.

4. Tantangan dan Dampak Negatif Media Digital pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Media pembelajaran digital memiliki banyak manfaat, tetapi penggunaan yang berlebihan atau tidak tepat dapat menyebabkan dampak negatif seperti: Potensi Kecanduan dan Ketergantungan: Anak-anak dapat menjadi tergantung pada media digital sehingga mereka lebih suka melakukan aktivitas digital daripada aktivitas fisik atau sosial.

- a. Gangguan sosial dan emosional: Untuk mengembangkan keterampilan sosial, anak usia dini juga membutuhkan interaksi langsung dengan orang tua, teman sebaya, dan lingkungannya. Penggunaan media digital yang berlebihan

dapat menghambat kesempatan anak untuk belajar berkomunikasi, berbagi, dan berempati dengan orang lain.

- b. Gangguan rentang perhatian: Anak-anak dapat mengalami kesulitan mempertahankan fokus dalam jangka waktu yang lebih lama jika mereka menghabiskan terlalu banyak waktu di media digital, terutama jika media tersebut mengandung banyak perubahan visual yang cepat.
- c. Mengurangi waktu untuk aktivitas fisik: Jika anak usia dini terlalu tergantung pada perangkat digital, mereka mungkin tidak memiliki banyak waktu untuk bermain di luar atau mengeksplorasi lingkungan mereka sendiri; ini karena aktivitas fisik dan eksplorasi lingkungan sangat penting untuk perkembangan kognitif dan motorik mereka.

Penggunaan media pembelajaran digital dengan cara yang benar dan bijak dapat mendukung perkembangan kognitif anak usia dini secara positif. Pengawasan dan pembatasan yang tepat dari orang tua atau pendidik akan membantu memaksimalkan manfaat media digital dalam membangun fondasi kognitif yang kuat bagi anak.

Daftar Pustaka

Fransiska, Kadek Ayu Widia, Ni Ketut Suarni, and I. Gede Margunayasa. "Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9.2 (2024): 466-471.

Safitri, Erisa Dwi. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini Ra Perwanida Lengkong." *J-SANAK: Jurnal Kajian Anak* 5.02 (2024): 1-12.

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS MUSIK DAN GERAK UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN ANAK USIA DINI

Siti Nurhafsa M.¹³
(Universitas Islam Makassar)

“Pembelajaran yang mengintegrasikan musik dan gerak terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan perkembangan motorik anak usia dini.”

Kegiatan yang melibatkan gerakan dan bernyanyi sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini, karena dapat merangsang berbagai aspek perkembangan mereka secara menyeluruh. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan manfaat yang signifikan dalam mendukung kecerdasan anak, baik dari segi kreativitas, keterampilan verbal, maupun kemampuan fisik. Anak-anak pada usia dini sangat responsif terhadap rangsangan sensorik, dan musik bersama

¹³ Siti nurhafsa lahir di sinjai pada tanggal 27 April 2002 sejak tahun 2022 ia menempuh studi di universitas islam makassar program studi S1 Pendidikan Guru pendidikan Anak usia dini (PGPAUD) hafsa aktif di berbagai organisasi internal di kampus termasuk kader di pergerakan mahasiswa islam indonesia (PMII) Cabang Metro Makassar ia fokus menyelesaikan studi S1 nya dan aktif menulis jurnal serta artikel.

gerakan memberikan pengalaman multisensori yang mendalam, yang sangat efektif dalam proses pembelajaran mereka.

Melalui gerakan yang terkoordinasi dengan musik, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka, seperti keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan. Aktivitas fisik ini memungkinkan anak-anak untuk belajar mengontrol tubuh mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Misalnya, melalui gerakan menari atau bermain peran, anak-anak belajar untuk merespons musik dengan gerakan tubuh yang sesuai, yang pada gilirannya membantu mereka memahami ruang, waktu, dan ritme. Ini sangat penting untuk perkembangan fisik mereka di masa depan.

Selain aspek fisik, kegiatan bernyanyi dan bergerak juga berperan penting dalam pengembangan keterampilan verbal anak-anak. Dalam proses bernyanyi, anak-anak belajar untuk mengucapkan kata-kata dengan benar, menghafal lirik lagu, dan memperkaya kosakata mereka. Lagu-lagu yang mengandung pola rima dan irama akan membantu anak-anak memahami hubungan antara bunyi dan arti kata, serta meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Aktivitas ini juga memperkenalkan konsep-konsep bahasa yang lebih abstrak, seperti pengenalan bunyi vokal dan konsonan, serta intonasi yang tepat.

Selain itu, melalui nyanyian dan gerakan, anak-anak dapat mengembangkan kecerdasan emosional mereka. Aktivitas berbasis musik sering kali mengandung tema yang berhubungan dengan perasaan, seperti kegembiraan, kesedihan, atau harapan, yang memungkinkan anak-anak untuk mengidentifikasi dan mengekspresikan emosi mereka dengan lebih baik. Ketika anak-anak bergerak atau bernyanyi bersama, mereka belajar untuk mengungkapkan diri mereka secara bebas, yang juga mendukung penguatan rasa percaya diri dan keterampilan sosial mereka. Ini adalah keterampilan penting yang akan membantu anak-anak

berinteraksi secara lebih sehat dengan teman sebaya dan orang dewasa di sekitar mereka.

Kegiatan yang melibatkan musik dan gerakan juga mendorong anak-anak untuk berkolaborasi dan bekerja sama. Dalam kelompok, anak-anak belajar berbagi ruang dan giliran, mengikuti petunjuk, dan saling menghargai. Ketika mereka bernyanyi dan bergerak bersama, mereka diajak untuk mendengarkan satu sama lain, mengikuti ritme kelompok, dan mencapai tujuan yang sama, yang secara langsung mendukung perkembangan keterampilan sosial mereka. Interaksi sosial ini mengajarkan nilai-nilai penting seperti empati, kerja sama, dan penghargaan terhadap perbedaan.

Dari sisi kognitif, kegiatan ini dapat merangsang perkembangan otak anak dalam memahami konsep-konsep dasar, seperti urutan, pola, dan kategori. Musik sendiri mengandung banyak elemen yang membantu anak-anak memahami pola dan struktur, yang pada gilirannya berhubungan dengan keterampilan matematika dasar. Misalnya, anak-anak belajar untuk mengenali pola ritmis, menghitung ketukan, dan mengulang urutan lagu. Proses ini membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis yang penting untuk perkembangan intelektual mereka di masa depan.

Musik dan gerak juga memperkaya kemampuan memori anak. Ketika anak-anak menghafal lirik lagu dan mengikuti gerakan yang sesuai dengan musik, mereka melibatkan berbagai bagian otak yang berbeda, yang membantu meningkatkan daya ingat mereka. Ini adalah dasar yang baik untuk meningkatkan keterampilan belajar mereka dalam berbagai bidang, tidak hanya dalam bahasa dan matematika, tetapi juga dalam sains dan seni. Aktivitas ini juga melatih konsentrasi anak-anak, karena mereka harus fokus pada apa yang mereka dengar dan lihat untuk mengikuti ritme dan gerakan yang tepat.

Lebih jauh lagi, kegiatan berbasis musik dan gerakan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitas mereka. Melalui kebebasan berimajinasi dalam menari atau bernyanyi, anak-anak dapat mengekspresikan ide dan perasaan mereka dengan cara yang unik. Ini membuka ruang bagi mereka untuk berpikir kreatif dan menemukan cara baru dalam menyelesaikan masalah. Kegiatan seperti ini juga membantu anak-anak memahami bahwa ada banyak cara untuk mengekspresikan diri mereka, yang meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam proses pembelajaran.

Selain manfaat kognitif dan sosial, kegiatan bernyanyi dan bergerak juga sangat bermanfaat untuk perkembangan emosional anak-anak. Ketika mereka mengikuti lagu atau gerakan yang menyenangkan, anak-anak merasakan kegembiraan dan kebahagiaan, yang pada gilirannya membantu mereka mengatasi stres atau kecemasan. Aktivitas ini juga memperkenalkan mereka pada perasaan kolektif yang muncul saat berbagi pengalaman dengan teman-teman sebaya. Ini memberikan rasa kebersamaan yang mendalam dan memperkuat ikatan sosial mereka.

Sebagai kesimpulan, kegiatan yang melibatkan gerakan dan bernyanyi memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Melalui aktivitas ini, anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan fisik dan verbal mereka, tetapi juga memperkaya kecerdasan emosional, sosial, dan kognitif mereka. Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan seperti ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik mereka, tetapi juga membentuk dasar yang kuat untuk perkembangan pribadi dan sosial mereka di masa depan. Oleh karena itu, integrasi musik dan gerakan dalam kurikulum pendidikan anak usia dini seharusnya menjadi prioritas untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan menyeluruh.

Daftar Pustaka

Kevin Julian, A., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Peran Aktivitas Gerak dan Lagu sebagai Strategi Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 587–602. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.925>

BAB II

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DAN PROBLEMATIKA ANAK USIA DINI

GERAK DAN CERIA DALAM PEMBELAJARAN PENJAS YANG MENYENANGKAN BAGI ANAK USIA DINI

Dr. Muhammad Salahuddin, S.Pd., M.Pd., AIFO-P.¹⁴
(Universitas Muhammadiyah Luwuk)

“Pembelajaran Penjas untuk anak usia dini dirancang untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui aktivitas gerak yang menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.”

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat menekankan pentingnya masa bermain sebagai sarana utama untuk perkembangan anak. Pada usia ini, anak-anak belajar melalui eksplorasi dan pengalaman yang terjadi saat bermain, yang merangsang perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional mereka. Bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, memahami konsep dasar matematika dan bahasa, serta membangun kemampuan sosial

¹⁴ Penulis Lahir di Kabupaten Bone, 30 September 1986 merupakan dosen tetap Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Luwuk Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. pada tahun 2019 menyelesaikan S1 di Universitas Negeri Makassar, melanjutkan Pendidikan S2 tahun 2014 di Universitas Negeri Makassar. Menyelesaikan Pendidikan Doktor Pendidikan (S3) di Universitas Negeri Gorontalo pada tahun 2024.

seperti berbagi, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Melalui permainan, anak juga belajar mengenali dunia di sekitar mereka, mengeksplorasi kreativitas, dan memperkuat kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, masa bermain bukan hanya waktu untuk bersenang-senang, tetapi juga merupakan bagian integral dari pendidikan yang membantu anak tumbuh dan berkembang secara optimal.

Konsep Dasar Pembelajaran Penjas Anak Usia Dini

Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) untuk anak usia dini berfokus pada pengembangan aspek fisik, motorik, dan sosial emosional melalui aktivitas gerak yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Konsep dasarnya adalah memberikan pengalaman gerak yang beragam untuk membantu anak mengembangkan kemampuan motorik kasar seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap (Iskandar, 2021). Aktivitas ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, dan percaya diri. Pembelajaran dilakukan melalui permainan yang dirancang untuk merangsang eksplorasi dan kreativitas anak, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang natural dan menyenangkan.

"Gerak dan Ceria" merupakan pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani yang dirancang untuk anak usia dini, dengan fokus pada pengembangan motorik kasar melalui aktivitas fisik yang menyenangkan dan penuh kegembiraan (Innayah, 2020). Konsep ini menekankan pentingnya memberikan pengalaman gerak yang bervariasi, seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap, yang dikemas dalam bentuk permainan. Melalui kegiatan yang menarik dan ceria, anak-anak tidak hanya belajar keterampilan fisik, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial seperti bekerja sama, bergiliran, dan menghormati teman. Pendekatan ini menciptakan suasana pembelajaran yang

menyenangkan sehingga anak-anak termotivasi untuk bergerak aktif dan menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari rutinitas mereka.

Aktivitas Pembelajaran Penjas Anak Usia Dini

1. Aktivitas Motorik Halus, Menggunting, Menempel, dan Menggambar

Aktivitas motorik halus seperti menggunting, menempel, dan menggambar merupakan kegiatan penting dalam perkembangan anak usia dini karena membantu melatih koordinasi tangan dan mata, ketelitian, serta kekuatan otot kecil di tangan dan jari. Menggunting melatih anak untuk mengontrol gerakan tangan secara presisi, sementara menempel membantu mereka memahami konsep spasial dan meningkatkan kemampuan fokus (Noor, 2023). Aktivitas menggambar merangsang kreativitas, imajinasi, dan ekspresi diri anak sambil memperbaiki keterampilan koordinasi halus. Aktivitas ini juga mendorong anak untuk belajar memecahkan masalah, mengikuti instruksi, dan melatih kesabaran dalam menyelesaikan tugas-tugas kecil. Kegiatan ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif untuk mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

2. Aktivitas Motorik Kasar: Berlari, Melompat, dan Melempar Bola

Aktivitas motorik kasar seperti berlari, melompat, dan melempar bola merupakan bagian penting dalam perkembangan fisik anak usia dini karena melibatkan gerakan tubuh yang besar dan melatih koordinasi serta kekuatan otot. Berlari membantu meningkatkan kebugaran kardiovaskular dan melatih keseimbangan, sementara melompat mengembangkan kekuatan kaki serta kemampuan spasial (Purwanto & Baan, 2022) .

Melempar bola, di sisi lain, melatih koordinasi tangan dan mata serta kontrol gerak tubuh. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya mendukung perkembangan fisik, tetapi juga mengajarkan keterampilan sosial seperti berbagi, menunggu giliran, dan bermain bersama. Melibatkan anak dalam permainan yang menyenangkan dan interaktif, aktivitas motorik kasar dapat menjadi pengalaman yang positif sekaligus bermanfaat bagi kesehatan dan perkembangan anak secara keseluruhan.

3. Aktivitas Keseimbangan dan Koordinasi: Berjalan di Atas Garis dan Bermain Sepeda

Aktivitas keseimbangan dan koordinasi seperti berjalan di atas garis dan bermain sepeda sangat penting untuk melatih kemampuan kontrol tubuh serta meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini. Berjalan di atas garis membantu anak belajar menjaga keseimbangan sambil melatih fokus dan kesadaran tubuh terhadap ruang. Sementara itu, bermain sepeda melibatkan koordinasi antara tangan, kaki, dan mata, serta membantu mengembangkan kekuatan otot dan keterampilan orientasi gerak. Aktivitas ini juga membangun kepercayaan diri anak karena mereka merasakan pencapaian ketika mampu menguasai tantangan-tantangan gerak tersebut. Selain manfaat fisik, aktivitas ini juga mengajarkan keterampilan penting seperti ketekunan, kesabaran, dan rasa tanggung jawab terhadap tubuh mereka sendiri.

Metode Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan yang menggunakan aktivitas bermain sebagai sarana utama untuk mengajarkan konsep-konsep pembelajaran kepada anak-anak (Dewi, 2022). Pendekatan ini sangat efektif dalam perkembangan anak usia dini karena permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan

interaksi sosial. Dalam pendidikan jasmani, misalnya, permainan memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan motorik, kerja sama, komunikasi, dan kemampuan pemecahan masalah dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak karena permainan menciptakan suasana yang menyenangkan, penuh tantangan, dan sering kali bersifat kompetitif secara sehat. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya memfasilitasi aspek kognitif dan fisik anak, tetapi juga mendukung perkembangan emosional dan sosial mereka.

Penggunaan musik dan gerakan dalam pembelajaran anak usia dini merupakan metode yang efektif untuk mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, dan rasa percaya diri. Musik memberikan irama yang membantu anak memahami pola gerakan, sementara gerakan yang mengikuti musik melatih koordinasi tubuh, keseimbangan, dan fleksibilitas. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat kemampuan fisik, tetapi juga merangsang perkembangan kognitif melalui pengenalan ritme, nada, dan lirik. Musik dan gerakan menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga anak lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan belajar. Dengan beragam kegiatan seperti menari, bermain alat musik sederhana, atau gerakan kreatif mengikuti irama, anak juga diajarkan untuk mengekspresikan emosi dan bekerja sama dalam kelompok, menjadikannya alat pembelajaran yang holistik dan menyenangkan.

Penggunaan alat peraga dan media dalam pembelajaran anak usia dini sangat penting untuk memperkaya pengalaman belajar dan mempermudah pemahaman konsep yang diajarkan (Mirasanti, 2021). Alat peraga seperti gambar, benda nyata, atau model dapat membantu anak-anak untuk lebih mudah memahami informasi abstrak dengan cara yang lebih konkret dan visual.

Media seperti gambar, video, atau aplikasi edukatif juga dapat merangsang minat dan perhatian anak, menjadikannya lebih terlibat dalam proses belajar. Selain itu, alat peraga dan media memungkinkan anak untuk belajar secara aktif, mengembangkan imajinasi, dan mempraktikkan keterampilan baru melalui simulasi atau permainan yang terstruktur. Penggunaan alat dan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggabungkan berbagai jenis panca indera, sehingga anak tidak hanya belajar melalui mendengarkan, tetapi juga melihat, merasakan, dan berinteraksi dengan materi yang diajarkan.

Daftar Pustaka

- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Innayah. (2020). Evaluasi Penerapan Media Gelaria (Gerak dan Lagu Anak Ceria). *Jurnal Teknodik*.
- Iskandar, B. (2021). Bermain Sambil Belajar: Konsepsi Guru dalam Mengelola Permainan Anak Usia Dini di PAUD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.242>
- Miratanti, D. Q. (2021). Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A2 Melalui Metode Bercerita Dengan Media Pop-Up Book Di TK Dars Sholah Tegal Besar Jember. *Digital Repository Universitas Jember*.
- Noor, T. R. (2023). Optimalisasi Aktivitas Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3600>

Purwanto, D., & Baan, A. B. (2022). Pengaruh Aktivitas Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3158>

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN CODING UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI DIGITAL ANAK USIA DINI DI ERA 5.0

**Uji Nur Hidayati, M.Pd.¹⁵
(Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto)**

“Pembelajaran coding untuk anak usia dini merupakan cara yang efektif untuk mengembangkan literasi digital mereka. Literasi digital ini meliputi pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk berinteraksi secara efektif dengan teknologi digital di era 5.0”

Tingkat literasi bangsa Indonesia masih tergolong cukup rendah sehingga harus segera diatasi agar tidak semakin tertinggal dengan negara lain. Terlebih lagi, rendahnya budaya membaca buku di Indonesia menjadi masalah yang belum terselesaikan hingga sekarang. Hal ini terjadi karena masyarakat Indonesia terkesan enggan dan kurang peduli betapa pentingnya budaya literasi di tengah derasnya arus globalisasi. Menurut UNESCO pada tingkat literasi dunia, Indonesia berada di posisi

¹⁵ Penulis lahir di Mojokerto 13 Maret 1989, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto, Kesibukannya saat ini selain menjadi pengajar di prodi PIAUD, juga praktisi dan pemerhati Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Mojokerto.

kedua dari bawah. Hal ini menunjukkan kalau minat baca rakyat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya, dari 1,000 orang Indonesia, cuma 1 orang yang rajin membaca. Untuk mengatasi hal tersebut, maka pada tahun 2019 pemerintah meluncurkan program Gerakan Nasional Orang Tua membacakan Buku (Gernas Baku) agar orangtua dan lembaga PAUD berpartisipasi dalam menumbuhkan budaya literasi kepada anak sejak usia dini (ISWANTIR 2017).

Di samping itu, era disrupti sekarang berkembang dengan cepat sehingga membuat beberapa negara dan perusahaan merubah daya inovasinya beralih ke teknologi modern. Maka kedepan akan banyak profesi yang di gantikan oleh teknologi. Era disrupti juga mengubah sistem dan tatanan kehidupan masyarakat secara luas. Sistem yang dulunya konvensional dan manual kini beralih ke teknologi untuk mengembangkan berbagai sentra dan cabang maupun seluruh bidang yang ada. Saat ini perkembangan era selanjutnya adalah society 5.0. Konsep ini pertama kali ditemukan oleh Jepang. Society 5.0 merupakan konsep yang dikembangkan untuk membentuk masyarakat cerdas yang model perilakunya mengoptimalkan penggunaan *Internet of Things*, *Big Data* dan *Artificial Intelligence* sebagai solusi kehidupan masyarakat. Disamping itu, di era digital 5.0 seperti sekarang juga berpengaruh terhadap karakter, adat, tingkah laku serta kebiasaan masyarakat.

Konsep Society 5.0 merupakan konsep sosial yang berfokus pada aspek kehidupan manusia (*human centered*) yang berbasis teknologi sehingga penguasaan teknologi menjadi kemampuan yang harus dimiliki oleh orang dewasa hingga anak usia dini. Hal ini menjadi penting karena selain untuk mengikuti perkembangan zaman tetapi juga untuk mempersiapkan anak usia dini sebagai generasi yang akan berada pada era *Artificial Intelligence* (AI) dan *Virtual Reality* (VR) di masa mendatang. Anak usia dini

merupakan generasi *alpha* yang harus siap bersaing dan berkolaborasi dengan berbagai *stakeholder* di kancah global demi kemajuan bangsa Indonesia kedepan (Suhendro, Sunan, and Yogyakarta 2022).

Senada dengan hal tersebut, proses pengenalan teknologi sejak usia dini adalah salah satu solusi mengembangkan keterampilan dan literasi digital anak agar kedepan mereka terampil mennggunakan teknologi dengan baik.Tidak sekedar hanya memanfaatkan teknologi atau gadget hanya untuk main *game* satau hiburan saja karena teknologi seperti dua sisi mata uang yang sama yang bisa berdampak positif dan negatif. Maka oleh karena keterampilan litersi digital sebaiknya sudah dikenalkan sejak usia dini dengan cara bermain sambil belajar.Hal ini sesuai dengan salah satu karakteristik anak usia dini yang menyukai bermain.Tujuannya agar anak terampil menyaring berbagai informasi yang mereka terima sehingga dapat menyikapi berbagai informasi tersebut secara bijak (Miranda et al. 2022).

Hal tersebut di perkuat oleh (Suhendro et al. 2022) yang menjelaskan bahwa guru perlu memberikan bekal dan pemikiran akan pentingnya dalam memanfaatkan teknologi menjadi bagian penting dalam pembelajaran karena saat ini anak usia dini berada pada zaman teknologi yang semakin pesat. Mereka mudah terpesona oleh permainan dan teknologi baru sehingga hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan mereka baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Maka yang harus menjadi perhatian yakni pendidikan anak usia dini harus di rencanakan secara sistematis dan holistic dengan memberikan stimulus yang tepat sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka yang sedang berada dalam masa *golden age*.

Pemberian stimulus yang tepat akan dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki. Salah satu upaya yang dapat dilakukan

oleh pengelola lembaga PAUD adalah dengan program pendidikan yang terstruktur. Kurikulum merupakan salah satu komponen dari pendidikan terstruktur. Materi pembelajaran dalam kurikulum pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat dikembangkan sesuai dengan daya dukung dan kondisi satuan pendidikan anak usia dini (PAUD). Salah satu materi pembelajaran yang dapat di terapkan yakni berkaitan dengan berpikir komputasi atau *Computational thinking* (CT) berupa Pembelajaran coding di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD).

Pengertian Pembelajaran *Coding* di Satuan Lembaga PAUD

Coding secara harfiah berkaitan dengan intruksi yang difahami dan dijalankan oleh komputer. Pengertian coding adalah cara manusia berkomunikasi dengan computer dengan menciptakan perangkat lunak atau alat yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah (Hasbi et al. 2020). Dalam kerangka penguatan literasi dasar di PAUD, istilah *coding* dimaknai secara luas. Pembelajaran coding berarti kegiatan yang dapat memberikan stimulasi sejak usia dini terhadap cara anak berpikir, anak berpikir kreatif, sikap bekerjasama dan berkomunikasi anak. Kegiatannya tidak hanya dimaknai sebagai penggunaan komputer atau perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dikenal dengan istilah *plugged coding*, tetapi juga meliputi keseluruhan kegiatan pembelajaran *coding* tanpa menggunakan perangkat komputer yang dikenal dengan istilah *unplugged coding*.



Gambar 1. Kegiatan anak belajar *Coding* tanpa komputer



Gambar 2. Kegiatan anak belajar *Coding* dengan komputer

Tujuan Pembelajaran *Coding* di PAUD

Merujuk kepada pengertian yang telah dibahas sebelumnya, maka tujuan dari pembelajaran coding secara umum adalah untuk mewujudkan kepribadian peserta didik mencakup sikap, pengetahuan, keterampilan terkait praktik coding sejak usia dini dalam rangka penguatan kompetensi peserta didik pada bidang literasi dasar. Hal ini dilakukan sebagai pijakan dalam

mewujudkan pelajar Pancasila sejak dini yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional (Hasbi et al. 2020).

Bagaimana Pembelajaran *Coding* Dapat Dilaksanakan di PAUD?

Pembelajaran coding di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat dilaksanakan sejak anak sudah melewati usia 5 tahun karena pada usia ini anak sudah bisa mulai berpikir dan menganalisis suatu projek atau alur dalam permainan atau kegiatan. Menurut (Suhendro et al. 2022) terdapat beberapa tahapan dalam pembelajaran coding di lembaga pendidikan anak usia dini yaitu:

1. Persiapan penyusunan silabus materi pembelajaran coding untuk PAUD yang juga disebut coding kids. Materi ini meliputi pengenalan dasar-dasar komputer, berkreasi dengan program paint, mengenal lebih dalam microsoft word dan microsoft publisher, serta latihan sederhana untuk mengasah keterampilan. Kegiatan ini juga memasukkan program coding kids kedalam kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan diluar jam kegiatan belajar mengajar. Program ini ditawarkan kepada wali murid yang berminat untuk melihat potensi anak apakah terdapat ketertarikan terhadap komputerisasi. Dengan adanya kegiatan ini dapat menjadi langkah awal mengenalkan anak tentang teknologi yang berguna bagi anak.
2. Pelatihan secara langsung dengan anak yang mengajarkan baik teori maupun praktik. Dalam kegiatan ini, setiap anak memegang komputer sendiri. Kemudian guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Apabila ada anak yang masih tertarik atau masih belum memaham materi sebelumnya, maka materi bisa diulangi lagi. Langkah selanjutnya, guru dapat berkeliling dengan memberi motivasi dan petunjuk penggunaan menu icon saat anak mengerjakan tugas. Diakhir

kegiatan, guru mengevaluasi pemahaman anak dengan cara bertanya atau *meremembering* menggunakan pertanyaan terbuka. Sebagai bentuk apresiasi, karya anak dari *coding kids* di print kemudian dibawa pulang.

3. Penilaian yang dilakukan secara observasi, unjuk kerja dan portofolio hasil karya anak dan foto berseri. Dalam kegiatan ini guru mendokumentasikan foto setiap bulan untuk dianalisis ke tahap perkembangan selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Hasbi, Muh, Ali Nugraha, Mudarwan, Natalia Dewi Mumpuni, Ikhsan Hendra Warsito, and Novi Sylvia. 2020. “Modul I: Konsep Pembelajaran Coding Serta Peran PTK, Orang Tua, Mitra Dan Komunitas Dalam Penerapan Pembelajaran Coding Di Satuan PAUD.” *Modul I* 1–48.
- ISWANTIR. 2017. “Iswantir 105 Aliran-Aliran....” *Aliran-Aliran FILSAFAT PENDIDIKAN KLASIK DAN MODERN* 01:108–9.
- Miranda, Dian, R. Marmawi, Andini Linarsih, and Annisa Amalia. 2022. “EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengenalan Keterampilan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini.” 4(3):3844–51.
- Suhendro, Eko, Uin Sunan, and Kalijaga Yogyakarta. 2022. “Proceedings of The 6 Th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education Coding Kids Sebagai Langkah Pengembangan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini.” 235–42.

POLA ASUH ORANG TUA DAN PERILAKU BULLYING PADA ANAK USIA DINI

Musnizar Safari, S.Ag., M.Si.¹⁶

**(Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan An-Nur
Nanggroe Aceh Darussalam)**

“Mengasuh anak dengan cinta dan kasih sayang akan menularkan cinta dan kasih sayang anak terhadap anak lainnya”

Proses pendidikan anak pertama kali diperoleh dari keluarga. Keluarga adalah lembaga pendidikan utama untuk melahirkan generasi penerus agama, bangsa dan negara. Adapun orang tua, merupakan sumber pertama dan utama dalam proses pendidikan seorang anak. Sebagai orang tua dalam sebuah keluarga, tentunya memiliki kewajiban tugas dan tanggung jawab terhadap anak yang telah dilahirkan dan akan dipelihara serta diasuhnya.

¹⁶ Penulis lahir di Montasik, Aceh Besar pada 15 Januari 1978, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan An-Nur Nanggroe Aceh Darussalam sejak tahun 2016. Pendidikan Sarjana (S1) lulus pada tahun 2001 di Jurusan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah IAIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Pendidikan Magister (S2) lulus pada tahun 2006 di Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Scholar penulis: <https://scholar.google.com/citations?hl=id&user=a5F7RjkAAAAJ>

Orang tua berkewajiban untuk mendidik anak mereka sejak usia dini. Proses mendidik dapat dilakukan melalui bimbingan, arahan, memberi perhatian dan perlindungan, memenuhi kebutuhan fisik dan mental anak, dan juga membentuk kepribadian dan perilaku anak sesuai dengan nilai-nilai agama dan norma yang berlaku di masyarakat. Proses mendidik ini dilakukan dengan beberapa cara yang kita kenal kemudian dengan istilah pola asuh. Pola asuh yang dipraktikkan oleh orang tua akan memberi dampak positif dan negatif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak di masa mendatang. Pola asuh merupakan suatu cara atau gaya orang tua dalam bertindak dan berinteraksi dalam mengasuh, mendidik, memelihara, menjaga dan membesarkan anak. Pada dasarnya, anak memiliki kemampuan kognitif untuk berimajinasi dan kreatif untuk mengembangkan dirinya secara mandiri. Akan tetapi, sebagai makhluk sosial, ada hal-hal tertentu yang tidak boleh dilakukan oleh anak sehingga perlu bimbingan dan arahan dari orang dewasa di sekitarnya terutama oleh orang tua mereka. Kehidupan sosial seorang anak akan dipantau oleh lingkungan sosial di mana anak berada.

Ada empat pola asuh yang diterapkan orang tua pada anak, yaitu: (1) Otoritatif (demokratis), mengutamakan komunikasi dua arah yang memberikan ruang bagi orang tua dan anak untuk saling berdiskusi, mengajukan dan mendengarkan pendapat satu sama lain dalam penyelesaian masalah, namun orang tua tetap memberikan batasan secara tegas dengan pemberian penjelasan. Diantara pengaruh pola asuh otoritatif adalah anak memiliki keterampilan sosial dan kesehatan mental yang baik, sehingga mampu berinteraksi, bekerjasama, mengendalikan diri, tidak menampakkan kekerasan, dan dapat mencapai keberhasilan akademik; (2) Otoriter, mengutamakan komunikasi satu arah melalui perintah dan larangan yang ketat, juga menerapkan disiplin dan pemberian hukuman fisik dalam mengendalikan perilaku anak. Dampak yang diakibatkan pola asuh otoriter adalah

anak tidak berani berpendapat, sulit mengambil keputusan, selalu takut salah, rendah diri dan tidak mandiri, rentan memiliki masalah mental dan menunjukkan perilaku bermasalah seperti berbohong, bahkan melakukan *bullying* terhadap anak lain yang dirasa lebih lemah dari dirinya sebagai efek pelampiasan rasa tidak senang; (3) Permisif, cenderung mengutamakan kenyamanan anak sehingga anak lebih dimanja, jarang mendapat hukuman meskipun salah, bahkan seolah-olah orang tua takut sama anak. Akibatnya, anak tidak punya batasan yang jelas dalam berperilaku dan ketika dewasa cenderung bersifat tidak mandiri, kurang baik dalam kontrol diri, impulsif dan agresif, cenderung egois dan mendominasi, serta beresiko lebih besar saat menghadapi masalah dalam berinteraksi sosial karena tidak bisa mengikuti aturan; dan (4) *Neglectful* (acuh atau kurang peduli), pola asuh ini membiarkan anak tumbuh dan berkembang tanpa perhatian kasih sayang, bahkan cenderung tidak terlibat dalam kehidupan anak. Beberapa penyebabnya adalah kesehatan mental orang tua yang tidak baik seperti mengalami depresi, menjadi korban pelecehan/kekerasan, pernah diabaikan masa kanak-kanak sehingga menerapkan pola yang sama dalam mengasuh anak. Pola asuh *neglectful* memberi dampak terhadap perkembangan anak berupa kurangnya rasa percaya diri, impulsif, tidak bahagia, rendah diri, tidak mampu mengatur emosi, dan lebih beresiko untuk terkena gangguan mental.

Pola asuh orang tua akan memberi dampak pada pertumbuhan dan perkembangan anak serta mempengaruhi anak dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya. Diantara dampak pola asuh yang dapat mempengaruhi kehidupan anak seperti: pencapaian akademik, kesehatan mental, harga diri, dan hubungan sosial.

Perilaku *bullying* merupakan perilaku yang dilakukan oleh seseorang atau lebih (berkelompok), yang mana perlakuan tersebut

dilakukan secara sengaja dan berulang dalam periode tertentu serta bersifat negatif karena menyalahi norma. Perilaku *bullying* dapat dilakukan oleh siapapun dan dimanapun di mana tidak adanya keseimbangan kekuatan antara pelaku *bullying* dan korban *bullying*. Bentuk perilaku *bullying* dapat terjadi secara fisik, verbal dan psikologis. Perilaku menyiksa, menyakiti dan melecehkan secara fisik adalah perilaku *bullying* dalam bentuk fisik secara nyata. Mengucapkan kalimat-kalimat yang menyakitkan hati, memaki, bahkan mengancam adalah perilaku *bullying* dalam bentuk verbal atau non fisik. Sedangkan perilaku *bullying* dalam bentuk psikologis dapat berupa hinaan dan cacian yang dapat mempermalukan dan menjatuhkan harga diri korban.

Perilaku *bullying* tidak muncul secara tiba-tiba. Perilaku *bullying* ini diperoleh anak dari lingkungan. Meskipun tidak diajari secara khusus, namun setiap anak berpotensi untuk menjadi pelaku *bullying*. Anak mempelajari sesuatu dari lingkungan di sekitarnya. Anak mengamati apa saja yang terjadi dan bahkan merasakan bagaimana perlakuan lingkungan terhadap dirinya. Apa yang dilihat dan dirasa oleh anak akan masuk, diproses dan disimpan dalam pikirannya. Disisi lain, anak cenderung meniru apa yang dilihatnya. Anak yang terbiasa melihat dan mengalami perlakuan yang tidak menyenangkan cenderung melakukan hal yang sama dengan apa yang telah dilihat dan dialaminya terhadap orang lain.

Beberapa kasus *bullying* pada anak dilandasi oleh seringnya anak melihat perilaku *bullying* di sekitarnya seperti kekerasan dalam rumah tangga, yang mana anak melihat salah satu anggota keluarganya menyiksa anggota keluarga lainnya. Anak akan memproses di otaknya bahwa perilaku tersebut bukanlah sesuatu yang tidak baik atau salah, sehingga diapun akan menirunya. Begitu juga anak yang sebelumnya merupakan korban *bullying* cenderung untuk menjadi pelaku *bullying* manakala bertemu

dengan anak yang lebih lemah dari dirinya. Hal ini dilakukan karena dia merasa bahwa apa yang dia alami juga harus dialami oleh anak lain.

Teori belajar sosial menerangkan bahwa manusia mendapat dan mengambil informasi dari lingkungan sekitarnya lalu memutuskan untuk berperilaku sebagaimana apa yang dilihatnya. Anak menjadikan orang lain di sekitarnya sebagai model dalam berperilaku akibat proses pengamatan yang terjadi. Sehingga, anak cenderung berperilaku sebagaimana perilaku orang di sekitarnya. Dapat dikatakan bahwa perilaku manusia merupakan hasil dari proses saling berinteraksinya antara kognitif dan perilaku karena pengaruh lingkungan.

Secara kognitif, pemahaman anak usia dini belum mencapai taraf yang semestinya untuk berpikir dan memahami perbedaan antara perilaku baik dan buruk serta efeknya tanpa adanya penjelasan dari orang dewasa. Anak berpikir dengan caranya sendiri yang masih bersifat egosentris. Orang tua wajib untuk mengasuh anak dengan sebaik-baiknya. Orang tua senantiasa memberikan bimbingan, arahan serta pemahaman manakala anak melihat perilaku *bullying* di lingkungannya atau ketika anak itu sendiri melakukan *bullying* terhadap anak lain. Peran orang tua dalam mengasuh anak sangat menentukan bagaimana kelak anak dalam berperilaku terhadap anak lainnya dalam lingkungan sosialnya. Sebisa mungkin orang tua untuk tidak menerapkan pola asuh otoriter untuk mencegah terjadinya perilaku *bullying* pada anak. Amran dan Slametiningsih (2021: 31) menemukan anak dengan pola asuh otoriter cenderung menjadi pelaku *bullying* sebesar 57,1%.

Meskipun ada nilai positif dalam pola asuh otoriter seperti dapat menjadikan anak lebih disiplin, namun dalam memberikan hukuman hendaknya memberikan hukuman yang mendidik

bukan dengan penyiksaan fisik apalagi psikisnya. Oleh karena itu, hal utama dan sangat penting untuk diperhatikan oleh orang tua adalah pola pengasuhan yang harus mereka terapkan terhadap anak yang penuh kasih sayang sehingga anakpun dapat menyebarkan rasa kasih sayang pada anak lainnya.

Daftar Pustaka

- Amini, Yayasan Semai Jiwa (SEJIWA). 2008. *Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Amran, Tiffany Amalia dan Slametiningsih. 2021. Hunungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Bullying pada Siswa di SMK Islamiyah Ciputat. *Indonesian Journal of Nursing Science and Practice*. Vol 4 No 1, p 31-40. E-ISSN: 2622-0997.
- Elan, Eland an Handayani, Stevi. 2023. Pentingnya Peran pola Asuh Orang Tua untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 7, issue 3, p 2951-2960. ISSN 2549-8959 (O) 2356-1327 (P). DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.2968.
- Gunarsa, D. Singgih dan Gunarsa, Yulia Singgih. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Safari, Musnizar. 2020. *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Bengkalis-Riau: DOTPLUS Publisher.

PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK USIA DINI

Winda Oktaviana, M.Pd.¹⁷
(Institut Agama Islam Negeri Kerinci)

“Sinergi antara orang tua dan guru dalam membentuk karakter anak usia dini sangat krusial untuk memastikan aspek perkembangan anak berkembang dengan optimal”.

Pembentukan karakter anak usia dini merupakan salah satu aspek paling penting dalam pendidikan. Masa usia dini adalah periode emas dalam kehidupan seorang anak, di mana dasar-dasar karakter dan moralitas mulai dibentuk. Menurut Desmita (2009), pada usia dini, anak-anak memiliki kemampuan menyerap informasi dari lingkungan mereka dengan sangat baik, yang kemudian membentuk perilaku dan sikap mereka di kemudian hari. Oleh karena itu, baik orang tua maupun guru memiliki peran yang sangat signifikan dalam membentuk karakter anak sejak usia dini.

¹⁷ Penulis lahir di Sungai Penuh, 29 Oktober 1993, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, menyelesaikan studi S1 di Jurusan PGPAUD FIP UNP tahun 2015, dan menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi MPI Konsentrasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN STS Jambi tahun 2017.

Orang tua harus menciptakan suasana penuh kasih sayang, siap menerima anak-anak apa adanya, menghargai potensi mereka, serta memberikan stimulasi yang kaya untuk setiap aspek perkembangan mereka, baik secara kognitif, afektif, sosioemosional, moral, agama, maupun psikomotorik. Semua ini merupakan kunci nyata bagi tumbuhnya generasi berkarakter baik di masa depan. Sesuai dengan undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Sekolah adalah tahap kedua setelah pendidikan yang pertama kali diterima anak dari keluarga mereka, karena pendidikan dasar dan yang pertama kali didapatkan seorang anak adalah dari keluarganya. Oleh karena itu, pada periode ini, membangun dasar pembelajaran yang benar dan baik menjadi sangat penting.

Dalam perjalanan tumbuh kembang seorang anak, perhatian tidak hanya harus diberikan oleh keluarga dan sekolah, tetapi juga dari lingkungan masyarakat sekitar. Lingkungan ini akan memiliki dampak yang sangat signifikan pada perkembangan anak di masa depan. Ki Hajar Dewantara, yang dikenal sebagai Bapak Pendidikan Indonesia, menyatakan bahwa: "Pendidikan harus dilakukan secara bersama-sama, di mana keluarga memainkan peran penting sebagai fondasi utama dalam membentuk Kecerdasan Intelektual (IQ) dan Kecerdasan Emosional (EQ)."

Lingkungan memiliki pengaruh yang signifikan dalam memacu perkembangan anak. Orang tua memainkan peran besar dalam pembentukan karakter anak. Realitas di masyarakat menunjukkan bahwa tanpa disadari, perilaku dan karakter orang tua, baik atau buruk, akan ditiru oleh anak-anak mereka. Anak-anak usia prasekolah belajar dari apa yang mereka lihat, tanpa mengetahui apakah tindakan mereka benar atau salah.

Pendidikan mengenai sikap, perilaku, dan bahasa yang baik sangat berpengaruh pada pembentukan karakter anak dan harus

dimulai sejak dini. Saat ini banyak orang tua tampaknya kurang peduli terhadap anak-anak mereka, nilai-nilai yang mereka tanamkan, tujuan masa depan, dan motivasi yang akan membantu mereka, meskipun mereka tahu bahwa anak-anak perlu belajar membuat keputusan yang tepat dan bertanggung jawab. Untuk membangun karakter yang baik pada anak, diperlukan kerja sama yang baik antara orang tua dan masyarakat. Guru atau pendidik memiliki peran utama dalam pembentukan karakter anak, karena di lingkungan sekolah anak-anak akan dibentuk menjadi individu berkualitas tinggi setelah mendapatkan pendidikan dari keluarga. Berdasarkan latar belakang ini, penulis bermaksud untuk mengeksplorasi lebih dalam peran orang tua dan guru dalam membangun karakter anak usia dini.

Karakter oleh berbagai pihak didefinisikan secara beragam. Karakter sebagai penilaian subyektif terhadap kualitas moral dan mental, sementara yang lainnya menyebutkan karakter sebagai penilaian subyektif terhadap kualitas mental saja, sehingga upaya merubah atau membentuk karakter hanya berkaitan dengan stimulasi terhadap intelektual seseorang. Megawangi (2003), menyatakan bahwa seseorang yang memiliki karakter baik adalah yang memiliki kualitas karakter yang meliputi sembilan pilar, yaitu (1) cinta tuhan dan segenap ciptaan-nya; (2) tanggung jawab, disiplin dan mandiri; (3) jujur/amanah dan arif; (4) hormat dan santun; (5) dermawan, suka menolong, dan gotong-royong; (6) percaya diri, kreatif dan pekerja keras; (7) kepemimpinan dan adil; (8) baik dan rendah hati; (9) toleran, cinta damai dan kesatuan. Perkembangan karakter pada setiap individu dipengaruhi oleh faktorbawaan (*nature*) dan faktor lingkungan (*nurture*).

Menurut para ahli psikologi perkembangan, setiap manusia memiliki potensi bawaan yang akan termanifestasi setelah dia dilahirkan, termasuk potensi yang terkait dengan karakter atau

nilai-nilai kebajikan. Sejalan dengan hal itu Confusius menyatakan bahwa manusia pada dasarnya memiliki potensi mencintai kebajikan, namun bila potensi ini tidak diikuti dengan pendidikan dan sosialisasi setelah manusia dilahirkan, maka manusia dapat berubah menjadi binatang, bahkan lebih buruk lagi (Megawangi, 2003).

Berdasarkan gambaran tersebut, meskipun setiap anak dilahirkan dengan pembawaan yang baik namun dalam perkembangannya dia membutuhkan lingkungan yang baik pula untuk dapat menghasilkan karakter yang baik pula. Oleh karenanya tampaklah betapa pentingnya pendidikan karakter pada anak sedini mungkin agar pada saat dewasa nantinya dia memiliki karakter yang baik

Peran Pendidik (guru dan orang tua) dalam Pengembangan Kakarter Anak Para ahli berpendapat bahwa keluarga memiliki peran penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa dan bagi seorang anak, keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Banyak cara yang dapat dilakukan pendidik (guru dan orang tua) dalam membentuk dan membangun karakter seorang anak. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan pendidik (guru dan orang tua) yaitu dengan mendisiplinkan anak secara tepat, pemberian hukuman yang efektif kepada anak, dan melakukan pendampingan dalam penggunaan media non cetak (television dan internet)

Orang tua harus memberikan pendidikan yang komprehensif meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Marliah dan Kartika (2018) menegaskan bahwa pendidikan dalam keluarga harus mencakup pengembangan kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), dan kecerdasan spiritual (SQ). Dengan memberikan teladan yang baik dan lingkungan yang kondusif, orang tua dapat membantu anak-anak mereka mengembangkan karakter yang baik seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, dan

toleran. Setelah keluarga, sekolah adalah lembaga kedua yang memegang peran penting dalam membentuk karakter anak. Guru, sebagai pendidik di sekolah, memiliki tugas untuk melanjutkan dan memperkuat pendidikan karakter yang telah dimulai di rumah. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan di sekolah harus bersifat holistik, mencakup aspek intelektual, moral, sosial, dan spiritual.

Vygotsky (1978) dalam teori *Zone of Proximal Development* (ZPD) menjelaskan bahwa anak-anak memerlukan bimbingan dari orang dewasa (dalam hal ini, guru) untuk mencapai perkembangan optimal. Guru memiliki peran untuk memberikan arahan, dukungan, dan tantangan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, sehingga anak-anak dapat mencapai potensi terbaik mereka.

Kerja sama antara orang tua dan guru sangat penting dalam membentuk karakter anak. Fajoju et al. (2016) menyatakan bahwa keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak di sekolah berkorelasi positif dengan prestasi akademik dan perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, komunikasi dan kolaborasi yang efektif antara orang tua dan guru perlu dibangun untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang konsisten dan mendukung. Strategi kolaborasi orang tua dan guru dapat dilakukan dengan pertemuan rutin, program parenting dan komunikasi terbuka antara orangtua dan guru.

Pembentukan karakter anak adalah tugas yang kompleks dan memerlukan kerjasama yang erat antara orang tua dan guru. Keduanya harus bekerja bersama untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan moral dan etika anak. Dengan memberikan teladan yang baik, mendidik dengan penuh kasih sayang, dan menerapkan disiplin yang tepat, orang tua dan guru

dapat membantu anak-anak tumbuh menjadi individu yang berkarakter kuat, siap menghadapi tantangan di masa depan, dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.

Daftar Pustaka

- Desmita. 2009. *Student Psychology Development*. Bandung: Rosda Karya
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Desmita. (2009). *Student Psychology Development*. Bandung: Rosda Karya.
- Fajoju, S. A., Aluede, O., & Ojugo, A. I. (2016). Parental involvement as a correlate of academic achievement of primary school pupils in Edo State, Nigeria. *Research in Education*, 95(1), 33–43.
- Marliah, M., & Kartika, P. (2018). Kontribusi Komunitas Hayu Maca Dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di Kota Cimahi. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 1(3).
- Megawangi, R. (2003). *Pendidikan Karakter untuk Membangun Masyarakat Madani*. IPPK Indonesia Heritage Foundation.
- Nugraha , Ali (2009). *Pelibatan Orang Tua dan Masyarakat*. Jakarta: Universitas Terbuka.

METODE KREATIF MENGENALKAN BAHASA MADURA PADA ANAK USIA DINI

Selfi Lailiyatul Iftitah, M.Pd.¹⁸
(Institut Agama Islam Negeri Madura)

“Mengenalkan bahasa madura kepada anak usia dini melalui metode kreatif sangat penting untuk melestarikan bahasa dan budaya lokal”

Bahasa adalah faktor penting dalam perkembangan kebudayaan dan jati diri suatu bangsa. di Indonesia, keberagaman bahasa daerah mencerminkan kekayaan budaya yang perlu dilestarikan, khususnya bahasa madura. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan bahasa madura didominasi bahasa Indonesia dan bahasa asing, yang dapat mengancam kelestarian, Oleh karena itu, bahasa madura dikenalkan dan diajarkan sejak dini agar generasi muda dapat menjaga dan melestarikan bahasa serta budaya mereka.

¹⁸Penulis lahir di Pamekasan, 25 Mei 1992, penulis merupakan Dosen IAIN Madura dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Surabaya (2014), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Surabaya Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini (2016)

Anak usia dini adalah masa sangat penting dalam perkembangan, khususnya dalam perkembangan bahasa anak. Menurut Astuti (2016), pada tahap awal masa kanak-kanak, terdapat percepatan yang signifikan dalam perkembangan otak, terutama pada bagian yang terkait dengan pemrosesan bahasa. Era saat ini umumnya ditandai sebagai masa kritis bagi pemerolehan bahasa (Rahayu, 2024). Oleh karena itu, bahasa madura yang dikenalkan pada anak usia dini, tidak hanya penting untuk kelestarian bahasa tersebut, melainkan untuk memperkuat identitas budaya dan karakter anak. Pendidikan berbasis bahasa daerah memiliki peran penting dalam membantu anak-anak memahami budaya mereka dan membangun rasa bangga terhadap warisan budaya yang mereka miliki.

Dalam mengenalkan bahasa madura pada anak usia dini dibutuhkan metode yang menarik dan kreatif agar pembelajaran tidak terasa membosankan dan menyenangkan bagi anak-anak. Metode kreatif dapat meliputi penggunaan media yang sesuai dengan dunia anak, seperti lagu, permainan, cerita, dan aktivitas interaktif yang melibatkan partisipasi aktif anak. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1962), yang menyatakan bahwa anak belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan pengalaman yang mereka alami. Oleh karena itu, pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif akan lebih efektif dalam mengajarkan bahasa Madura.

Metode kreatif dapat membantu mengatasi tantangan tersebut. Metode ini bertujuan untuk membuat pembelajaran bahasa madura menjadi lebih menyenangkan dan interaktif dengan dunia anak. Beberapa pendekatan kreatif yang dapat digunakan antara lain:

1. Bernyanyi

Bernyanyi merupakan mengeluarkan suara dengan syair-syair yang dilakukan. Bernyanyi menumbuhkan minat dan menguatkan daya tarik pada pembelajaran anak usia dini dan dapat juga menciptakan proses pembelajaran lebih humanis dan menyenangkan. Kegiatan bernyanyi ini melibatkan pesan dan ekspresi melalui lagu-lagu yang mencerminkan nilai-nilai identitas dan warisan budaya dari berbagai kelompok etnis, agama, atau latar belakang sosial yang berbeda (Dias dkk, 2023).

Melalui kegiatan bernyanyi dengan menggunakan lagu dalam bahasa madura dapat membantu anak-anak mengingat kosa kata dan melaftalkan kalimat dengan cara yang menyenangkan.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan hasil dari penggalian dari budaya sendiri yang di dalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya (Nurwansyah dan Sumarsono, 2022). Melalui permainan tradisional dapat mengembangkan potensi anak dengan melestarikan dan mencintai budaya. Ada banyak permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional madura seperti bentengan dapat memperkenalkan bahasa madura sambil mengajarkan nilai budaya dan kerja sama.

3. Cerita Rakyat Madura

Menurut Yusnan, Cerita rakyat merupakan bagian dari karya sastra berupa dongeng-dongen atau bentuk cerita lainnya yang berkembang di kalangan masyarakat tertentu dan disebarluaskan secara lisan dengan menggunakan bahasa daerah masing-masing. Karena cerita rakyat merupakan bagian dari karya sastra, maka dalam kebudayaan, cerita itu termasuk dalam salah satu unsur

kebudayaan (Yusnan, 2022). Menyampaikan cerita rakyat dalam bahasa Madura dapat mengenalkan anak pada kosa kata baru dan memperkenalkan nilai-nilai lokal yang terkandung dalam cerita tersebut.

4. Media Digital Interaktif

Penggunaan aplikasi dan permainan berbasis teknologi yang memperkenalkan bahasa madura dapat menjadi alat yang efektif untuk anak-anak yang lebih familiar dengan teknologi (Kusuma, 2019). Pengenalan Bahasa Madura pada anak usia dini melalui media interaktif merupakan langkah yang efektif untuk membantu anak memahami dan mencintai bahasa daerah mereka misalnya melalui game edukasi seperti wordwall, yang di dalamnya terdapat kosakata dasar, seperti nama-nama benda, angka, dan warna dalam bahasa Madura, seperti mencocokkan gambar dengan kata.

Metode-metode ini tidak hanya akan meningkatkan kemampuan berbahasa anak-anak, tetapi juga membangkitkan rasa cinta mereka terhadap bahasa dan budaya madura. Selain itu, pendekatan kreatif ini dapat membantu anak-anak untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan lebih memahami konteks sosial serta nilai-nilai budaya yang terkandung dalam bahasa madura. Mengenalkan bahasa madura kepada anak usia dini melalui metode kreatif sangat penting untuk melestarikan bahasa dan budaya lokal. Dengan metode yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, kita tidak hanya membantu anak menguasai bahasa madura, tetapi juga memperkenalkan mereka pada nilai-nilai budaya yang membentuk identitas mereka. Oleh karena itu, perlu adanya kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan masyarakat dalam menyusun kurikulum dan materi pembelajaran yang mendukung pelestarian bahasa madura.

Daftar Pustaka

- Kusuma, A. 2019. Pelestarian Bahasa Daerah melalui Pendidikan Usia Dini di Madura. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Lokal*, 12(3), 45-56.
- Nurwansyah, Rama, Sumarsono. 2022. *Permainan Tradisional Nusantara*. Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia
- Piaget, J. 1962. *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York: W.W. Norton.
- Yuniar, Dias Putri, dkk. 2023. *Pendidikan Multikultural Seni Musik dan Tari untuk Anak Usia Dini*. Madiun:CV Bayfa Cendekia Indonesia
- Yusnan, Muhammad. 2022. Nilai Pendidikan: Intertekstualitas dalam Cerita Rakyat Buton. Malang:Rena Cipta Mandiri.

STRATEGI GURU DALAM MENANGANI PERILAKU AGRESIF ANAK USIA DINI

Asraty Poku, S.Pd., M.Pd.¹⁹
(Universitas Muhammadiyah Luwuk)

“Strategi guru dalam menangani perilaku agresif anak usia dini mencakup pengenalan penyebab, contoh positif, komunikasi, dan kolaborasi dengan orangtua”

Strategi yang diterapkan oleh guru dalam mengelola perilaku agresif pada anak usia dini sangat krusial untuk menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung. Anak usia dini merupakan kelompok individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, dengan karakteristik yang unik. Mereka berkembang dalam berbagai aspek, seperti fisik motorik, kognitif, kreativitas, sosial emosional, serta bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tahap perkembangan yang sedang dilalui (Karim et al., 2024). Pada usia dini, anak-anak masih dalam tahap perkembangan emosional dan sosial yang sangat rentan. Mereka sering kali belum memiliki kemampuan untuk mengendalikan

¹⁹ Penulis lahir di Luwuk, 7 Maret 1992, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Muhammadiyah Luwuk, menyelesaikan studi S1 di PG-PAUD FIP UNG tahun 2014, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi PNF UNG tahun 2021.

emosi dan perilaku mereka, sehingga agresivitas dapat muncul dalam bentuk fisik maupun verbal. Perilaku agresif harus segera ditangani dan dikendalikan agar tidak menimbulkan efek negatif pada anak yang bias berlanjut hingga mereka dewasa (Retnowati, 2021). Oleh karena itu, guru harus memiliki pendekatan yang tepat agar anak-anak dapat belajar mengelola perasaan mereka dengan cara yang sehat dan konstruktif.

Salah satu strategi pertama yang bisa dilakukan adalah dengan mengenali penyebab perilaku agresif anak. Faktor-faktor yang menyebabkan perilaku agresif pada anak meliputi interaksi sosial, kondisi diri anak, budaya, situasi dan keadaan, serta kekerasan dalam keluarga (Mustika, 2020). Perilaku agresif sering kali muncul sebagai respons terhadap rasa frustasi, ketidakmampuan mengungkapkan perasaan, atau bahkan kebutuhan untuk menarik perhatian. Guru perlu memperhatikan situasi sekitar anak dan mencari tahu apakah ada faktor eksternal yang memicu perilaku tersebut, seperti persaingan dengan teman sekelas atau ketidaknyamanan dalam kegiatan tertentu. Dengan mengenali faktor penyebabnya, guru dapat memberikan penanganan yang lebih tepat sasaran.

Guru dipahami sebagai individu yang memiliki peran dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupan bangsa di segala aspek, baik itu spiritual, emosional, intelektual, fisik, maupun aspek lainnya (Suparlan, 2005) sehingga guru perlu berperan aktif dalam memberikan contoh perilaku yang baik. Anak-anak usia dini cenderung meniru perilaku orang dewasa, terutama guru mereka. Oleh karena itu, guru harus menjadi teladan dalam menunjukkan cara mengelola emosi dengan bijak. Misalnya, ketika merasa marah atau frustasi, guru dapat menunjukkan cara menenangkan diri seperti bernapas dalam-dalam atau berbicara dengan tenang. Ini akan memberikan gambaran yang jelas bagi anak tentang

bagaimana cara mengatasi perasaan negatif tanpa perlu bertindak agresif.

Penguatan positif juga merupakan strategi yang efektif dalam menangani perilaku agresif anak. Guru harus memberi penghargaan atau pujian ketika anak menunjukkan perilaku yang positif, seperti berbagi, berbicara dengan sopan, atau meminta maaf setelah konflik. Penyerahan kata-kata motivasi atau pujian kepada anak dapat membantu meningkatkan karakter mereka. Selain itu, pemberian hadiah berdasarkan kriteria tertentu sebagai bentuk penguatan juga dapat meningkatkan motivasi anak untuk berperilaku baik sesuai harapan lingkungan sekitarnya (Amini & Mariyati, 2021). Penguatan positif ini membantu anak memahami bahwa perilaku baik lebih dihargai dan dapat memberikan hasil yang menyenangkan, dibandingkan dengan perilaku agresif yang justru dapat membuat mereka terisolasi dari teman-temannya.

Penting juga bagi guru untuk menciptakan rutinitas yang konsisten di dalam kelas. Anak-anak usia dini merasa lebih aman dan nyaman ketika mereka tahu apa yang diharapkan dari mereka setiap saat. Dengan memiliki rutinitas yang jelas, seperti waktu bermain, waktu belajar, dan waktu istirahat yang terstruktur, anak-anak akan merasa lebih terkontrol dan mengurangi potensi perilaku agresif yang muncul akibat ketidakpastian atau kebosanan.

Sebagai pihak yang paling memahami perilaku anak selama proses pembelajaran, guru seringkali menghadapi situasi dimana anak-anak kurang fokus saat pelajaran berlangsung. Oleh karena itu, seorang guru perlu mengetahui cara yang tepat untuk menangani perilaku agresif anak. Dengan menerapkan metode percakapan dan diskusi, guru dapat memberikan motivasi kepada anak agar mereka dapat berinteraksi dengan baik, baik dengan teman-teman, maupun dengan orang-orang disekitar mereka

(Ernaini et al., 2014). Guru juga perlu melibatkan anak-anak dalam kegiatan sosial yang dapat mengajarkan keterampilan mengatur emosi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Misalnya, melalui permainan kelompok atau diskusi kelompok kecil, anak-anak dapat belajar berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah secara konstruktif. Dengan memberi anak kesempatan untuk belajar dalam konteks social, mereka akan lebih mudah memahami pentingnya saling menghormati dan menghindari perilaku agresif.

Selain itu, guru harus menggunakan komunikasi yang jelas dan efektif dalam memberikan instruksi atau mengoreksi perilaku anak. Anak-anak usia dini masih dalam proses mengembangkan keterampilan bahasa mereka, sehingga guru harus memastikan bahwa pesan yang disampaikan mudah dipahami. Ketika mengoreksi perilaku agresif, guru dapat menggunakan bahasa yang positif dan sederhana, seperti “Kita tidak boleh memukul teman, karena itu bias membuat teman sakit,” disertai dengan alternatif perilaku yang lebih positif.

Pendekatan yang melibatkan orangtua juga sangat penting dalam menangani perilaku agresif anak. Perkembangan anak akan lebih maksimal jika terjalin kerja sama yang baik antara guru dan keluarga. Semakin banyak pihak yang berperan dalam proses tumbuh kembang anak, semakin optimal pula perkembangan yang dicapai oleh anak. Guru dapat berkomunikasi dengan orangtua untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai perilaku anak di rumah, serta mengidentifikasi pola atau kebiasaan yang mungkin memengaruhi perilaku mereka di sekolah. Sebuah penelitian menyebutkan bahwa anak-anak dari orangtua yang menjaga komunikasi yang baik dan penuh kehangatan cenderung memiliki kehidupan social yang lebih baik, serta mengalami gangguan kecemasan dan depresi yang lebih rendah dibandingkan dengan anak-anak yang orangtuanya tidak memelihara komunikasi

yang baik pada masa usia dini (Rita Eka Izzaty, 2007). Kerja sama antara guru dan orangtua dalam memberikan dukungan emosional dan sosial dapat menciptakan konsistensi dalam penanganan perilaku anak, baik di rumah maupun di sekolah.

Untuk anak-anak yang menunjukkan perilaku agresif secara berulang, guru mungkin perlu memberikan intervensi lebih lanjut, seperti bekerja dengan psikolog anak atau konselor sekolah. Intervensi ini penting untuk membantu anak mengatasi masalah emosional atau perilaku yang mendasari agresivitas mereka. Melalui terapi atau pendekatan yang lebih mendalam, anak-anak dapat diberikan alat dan strategi untuk mengelola perasaan mereka dengan lebih baik.

Akhirnya, penting bagi guru untuk selalu menjaga kesabaran dan empati dalam menghadapi perilaku agresif anak. Perilaku agresif sering kali merupakan manifestasi dari kesulitan yang lebih dalam, dan anak-anak membutuhkan dukungan untuk belajar bagaimana menyalurkan perasaan mereka secara lebih positif. Dengan pendekatan yang penuh pengertian dan perhatian, guru dapat membantu anak-anak usia dini berkembang menjadi individu yang lebih tenang, sabra, dan mampu mengelola emosi mereka dengan lebih baik di masa depan.

Daftar Pustaka

- Amini, M., & Mariyati, M. (2021). Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini melalui Pemberian Penguanan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2101–2113.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1128>
- Ernaini, Ali, M., & Miranda, D. (2014). Strategi guru dalam menangani perilaku anak yang memukul teman pada anak usia 4-

5 tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(7), 1–13.

Karim, A., Utomo, S., & Laiya, S. W. (2024). Strategi Guru Dalam Mengatasi Perilaku Agresif Anak Usia Dini di TK Negeri Khadjar Dewantoro 1. *Student Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 108–119. <https://doi.org/10.37411/sjece.v4i1.2055>

Mustika, H. (2020). Strategi Guru Dalam Menangani Perilaku Agresif Anak Usia Dini Di Tk It Mon Kuta Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 5(2), 69–78.

Retnowati, Y. (2021). Pola Komunikasi Dan Kemandirian Anak: Panduan Komunikasi Bagi Orang Tua Tunggal. Mevlana Publishing.

Rita Eka Izzaty, dkk. (2007). *Perkembangan Peserta Didik*. Fakultas Ilmu Pendidikan.

Suparlan. (2005). *Menjadi Guru Efektif*. Hikayat Publishing.

EKSPERIMENT SAINS SEDERHANA PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS

Falakhul Auliya, M.Pd.²⁰
(Universitas Islam Negeri Salatiga)

“Metode eksperimen sains sederhana meningkatkan keterampilan berpikir kritis karena anak melakukan kegiatan percobaan dan eksplorasi secara mandiri”

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*) yang penting untuk dikembangkan pada anak sejak usia dini (Anggreani, 2015) (Fitria et al., 2023). Mengembangkan keterampilan berpikir kritis sejak dini, akan memberikan pondasi yang kokoh untuk mengembangkan aspek kognitif dan sosial anak (Tesya et al., 2023). Keterampilan berpikir kritis akan membantu anak dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada anak sejak usia dini, akan

²⁰ Penulis lahir di Semarang, 11 Juni 1994, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Salatiga, menyelesaikan studi S1 di Pendidikan Luar Sekolah (PLS) FIPP UNNES tahun 2016, dan menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) UNNES tahun 2020.

membantu anak menjadi pribadi yang lebih mandiri, kreatif, serta mampu memecahkan permasalahan (*problem solving*) baik pada kehidupan sehari-hari maupun pada masa yang akan datang.

Keterampilan berpikir kritis adalah bagian dari aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk mendengar, mengkategorikan, memilih, serta melakukan penilaian atau mengambil keputusan (Rohita et al., 2023). Adapun aspek keterampilan berpikir kritis pada anak usia dini meliputi analisis, sintetis, dan evaluasi (Rahmasari et al., 2021). Berdasarkan beberapa pengertian mengenai keterampilan berpikir kritis, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan analisis, evaluasi, serta menentukan keputusan dalam kehidupannya.

Keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu bagian dari keterampilan 4C yang harus dikuasai pada pembelajaran abad 21. Keterampilan 4C yang dimaksud meliputi keterampilan komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*), serta kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*) (Motimona & Maryatun, 2023). Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak (*student centered*) dibutuhkan dalam hal ini untuk dapat menstimulasi keterampilan berpikir kritis pada anak.

Sayangnya, saat ini pembelajaran pada anak usia dini masih banyak yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal tersebut dapat dilihat pada kegiatan pembelajaran, dimana guru yang menentukan materi, kegiatan, serta media yang akan digunakan untuk pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang terjadi yaitu anak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, pembelajaran terpaku pada kegiatan *Calistung* (membaca,

menulis, dan berhitung) (Andriansyah, 2018). Kondisi tersebut tentu saja dapat menghambat keterampilan berpikir kritis pada anak. Oleh karena itu dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulasi keterampilan berpikir kritis pada anak.

Keterampilan berpikir kritis pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai macam kegiatan dalam pembelajaran anak usia dini. Salah satu kegiatan yang bisa dilakukan oleh guru untuk menstimulasi keterampilan berpikir kritis siswa adalah kegiatan eksperimen sains sederhana. Eksperimen sains sederhana merupakan kegiatan eksplorasi ilmiah dengan menggunakan cara yang mudah dipahami dan dilakukan oleh anak usia dini. Eksperimen ini menggunakan bahan yang aman dan mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian (Rezeky Amaliah et al., 2024) menunjukkan bahwa melalui bermain sains dapat berpengaruh terhadap kemampuan klasifikasi serta berpikir kritis pada anak usia 5-6 tahun. Kegiatan eksperimen sains pada pembelajaran anak usia dini dirancang sedemikian rupa sehingga anak dapat mengeksplorasi dan menemukan sendiri pengetahuan, konsep, dan prinsip yang belum diketahui sebelumnya (Nasaruddin R, 2022). Tujuan dari eksperimen sains sederhana yaitu untuk mengenalkan konsep sains dasar, seperti kimia, biologi, maupun fisika melalui pengalaman secara langsung. Melalui kegiatan eksperimen yang menyenangkan, anak akan memperoleh pemahaman mengenai keterampilan dan konsep ilmiah (Herlina et al., 2022).

Sains merupakan ilmu pengetahuan tentang teori atau konsep alam sekitar yang diperoleh melalui pengamatan maupun penelitian (Hikam & Nursari, 2020). Sains dapat mengajak anak untuk berpikir kritis, karena dengan sains anak tidak begitu saja menerima atau menolak sesuatu (Khaeriyah et al., 2018). Anak dapat melakukan pengamatan, analisis dan evaluasi pada informasi

yang ada, dengan melakukan percobaan sains dan kemampuan sains anak dapat ditingkatkan.



Gambar 1. Anak mencampur warna



Gambar 2. Anak bermain *playdough*

Pengenalan sains pada pembelajaran anak usia dini bersifat sederhana. Anak tidak dituntut untuk menghafalkan konsep sains, namun anak mengeksplorasi benda alam disekitarnya melalui berbagai macam percobaan dan interaksi langsung. Sehingga aktivitas sains pada anak usia dini meliputi pengamatan, klasifikasi, membuat kesimpulan serta mengkomunikasikan hasil penelitian (Ashari et al., 2024). Adapun pengenalan sains pada anak meliputi ilmu mengenai alam semesta, ilmu makhluk hidup, dan bentuk fisik benda serta perubahannya (Ashari et al., 2023).

Pembelajaran anak usia dini melalui eksperimen sains sederhana sangat cocok diterapkan, karena berpusat pada anak (Amantika & Aziz, 2022). Melalui eksperimen sains sederhana anak dilatih untuk menggunakan indranya untuk melihat, membau, meraba, mendengar, dan merasakan. Melibatkan pancha indra dalam pembelajaran anak usia dini sangat penting dilakukan, supaya anak semakin mudah memahami apa yang ia pahami. Adapun eksperimen sains sederhana yang dapat diterapkan pada

pembelajaran anak usia dini seperti eksperimen susu pelangi, gunung meletus, playdough, slime, mencampur warna, menanam dan merawat tanaman, eksperimen hukum Archimedes, dan masih banyak lagi.

Daftar Pustaka

- Amantika, D., & Aziz, A. (2022). Bermain Sains pada Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna melalui Penerapan Metode Eksperimen. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4526–4532.
- Andriansyah. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Sains melalui Pendekatan Inquiry. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 4(2).
- Anggreani, C. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Metode Eksperimen Berbasis Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(2).
- Ashari, N., Raodah, S., Wahyuni, S., & Fitri, N. (2023). Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Keterampilan Sains pada Anak Kelompok B TK Kumala Kota Parepare. *SPECTRUM: Journal of Gender and Children Studies*, 3(1), 48–59. <http://journal.iain-manado.ac.id/index.php/SPECTRUM>
- Ashari, N., Saifuddin, S., Lestari, A., Wahyuni, S., Zyaniah, S., Rismayanti, R., & Rahma, M. (2024). Penerapan Metode Eksperimen Sains untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional. *Murbum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1285–1299.

- Fitria, R., Nugraheni, P., & Maryam, I. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika SMP. *7*(2), 181–192.
- Herlina, Nursakina, Herman, & Ilyas, S. N. (2022). Metode Percobaan Sains Sederhana dengan Kegiatan Ecoprint Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Unsdihska*, *10*(3).
- Hikam, F. F., & Nursari, E. (2020). Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Pada Pembelajaran Sains Bagi Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *38*–49. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.14>
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan Metode Eksperimen dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, *4*(2). <http://orcid.org/0000-0003-1815-9274>
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Nasaruddin R. (2022). Peningkatan Kemampuan Sains Melalui Kegiatan Eksperimen Anak Usia Dini di TK Mawar. <https://jurnaldidaktika.org>
- Rahmasari, T., Pudyaningtyas, A. R., & Nurjanah, N. E. (2021). *Profil Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun*. *9*(1). <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Rezeky Amaliah, A., Marzuki, K., & Nurhidayah Ilyas, S. (2024). Pengaruh Penerapan Bermain Sains Terhadap Kemampuan Klasifikasi dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 2549–8371.
<https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v8i1.13466>

Rohita, R., Yetti, E., & Sumadi, T. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Anak: Analisis pada Pengenalan Budaya Lebak dalam Pembelajaran di TK. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6566–6578.

Tesya, C. K., Endry, B. E., & Supena, A. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 413–420.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.563>

MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA DALAM PEMBELAJARAN DI PAUD

Titiasari Indayani, S.S.²¹
(Redea Institute)

“Keragaman buku, suasana yang menyenangkan, dan keterlibatan anak dalam membaca cerita dapat menumbuhkan minat baca dan meningkatkan keterampilan pemahaman bacaan.”

Membaca merupakan aktivitas yang kaya akan manfaat. Melalui membaca, siswa dapat memahami hal-hal yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Mereka juga memperoleh pengetahuan baru yang dapat memperluas wawasan dan mengubah cara pandang terhadap berbagai aspek kehidupan. Oleh sebab itu, membaca menjadi salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa untuk memperoleh pengetahuan.

Namun, di Indonesia, minat baca masih tergolong rendah. Berdasarkan laporan Program for International Student Assessment (PISA) 2022, Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 80 negara, atau berada di posisi ke-12 terbawah. Jika

²¹ Penulis lahir di Jakarta, 18 Januari 1976, merupakan Koordinator Pelatihan Guru di Departemen Pelatihan, Riset, dan Pengembangan di Redea Institute (HighScope Indonesia), menyelesaikan studi S1 di Fakultas Sastra Jerman UI tahun 1999.

dibandingkan dengan negara-negara ASEAN, Indonesia berada di peringkat keenam dari delapan negara. Perkembangan teknologi yang pesat dan dominasi media digital serta hiburan online lebih menarik perhatian Generasi Z dan Alpha untuk berinteraksi dengan internet daripada dengan buku. Oleh karenanya, perbaikan kualitas dalam bidang pendidikan sangat diperlukan, salah satunya dengan menanamkan kebiasaan membaca sejak dini sehingga mereka dapat mencintai dan membudayakan membaca di masa depan.

Bericara tentang membaca, kita perlu sepakat bahwa membaca tidak hanya melibatkan kemampuan untuk membaca secara fonetik, tetapi juga kemampuan untuk memahami bacaan. Pemahaman bacaan adalah kemampuan untuk memahami makna teks yang dibaca dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam berbagai konteks. Aspek-aspek yang terkait dengan pemahaman bacaan antara lain mempelajari kata-kata baru, memprediksi, menceritakan kembali, serta menghubungkan cerita atau pengetahuan dengan kehidupan nyata

Keterampilan pemahaman bacaan akan membantu anak terutama ketika mereka mengeksplorasi teks fiksi dan nonfiksi. Hal ini memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam memahami dan mengolah informasi dalam bacaan untuk memperoleh pengetahuan. Sebagai contoh, saat membaca cerita fiksi, anak dapat mengingat karakter utama, menceritakan kembali cerita dengan urutan yang logis dan detail, serta merangkai berbagai elemen cerita untuk membentuk pemahaman yang kohesif. Mengembangkan keterampilan pemahaman bacaan sejak usia dini menjadi sangat penting karena ini akan membantu anak memperkaya kosakata dan mengasah kemampuan berpikir kritis. Oleh sebab itu, penerapan strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman bacaan dalam pembelajaran di PAUD menjadi keterampilan esensial bagi pendidik, tentunya

pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kesiapan anak supaya mencapai hasil yang optimal.

Membacakan buku cerita dengan teknik membaca nyaring merupakan salah satu strategi yang efektif untuk mengembangkan pemahaman bacaan. Membacakan cerita kepada anak, selain meningkatkan kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan, juga penting untuk membangun sikap positif terhadap kegiatan membaca (Ranweiler, 2004: 59). Beberapa hal yang perlu dipersiapkan sebelum membacakan buku adalah: 1) Mempelajari terlebih dahulu buku cerita yang akan dibacakan. 2) Menjadikan aktivitas membaca sebagai bagian dari rutinitas kelas, sehingga anak setidaknya memiliki kesempatan untuk mendengarkan cerita. 3) Memilih tempat yang nyaman dan menciptakan suasana yang menyenangkan. 4) Sebaiknya kegiatan membaca dilakukan dalam kelompok kecil atau secara individu, agar anak memiliki kesempatan untuk mengemukakan ide atau pendapatnya. 5) Membacakan berbagai buku yang menarik minat anak, sekaligus membuka wawasan baru bagi mereka. Perlu diperhatikan juga aspek budaya, tingkat perkembangan anak, dan rentang perhatian mereka saat memilih buku.

Pertanyaan berikutnya adalah, bagaimana cara melatih pemahaman anak melalui buku cerita? Salah satu hal penting dalam membaca nyaring adalah membawakan cerita secara interaktif. Dalam arti kita melibatkan anak dalam setiap tahap proses membaca, yaitu sebelum, saat, dan setelah membaca. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran:

Sebelum membaca buku:

1. Memperlihatkan buku yang akan dibacakan dan memastikan anak dapat melihatnya dengan jelas.

2. Membacakan judul, penulis, ilustrator, dan penerbit buku.
3. Mengajak anak memperhatikan halaman depan buku dan mengajukan pertanyaan, seperti, “Apa yang kalian lihat di gambar ini? Menurut kalian, buku ini akan bercerita tentang apa?” atau, “Jika gambar ini dapat berbicara, apa yang akan mereka katakan?” Apabila anak sudah mengenal cerita sebelumnya, minta mereka untuk menceritakan kembali. Berikan waktu bagi mereka untuk berpikir sejenak sebelum berbicara.

Saat membaca buku:

1. Gunakan intonasi, ekspresi, dan bahasa tubuh yang sesuai dengan jalan cerita. Bacalah dengan jelas dan pelan, pastikan semua anak dapat mendengarnya, dan jalin kontak mata dengan anak selama membaca.
2. Ajak anak untuk mendiskusikan gambar sebelum beralih ke teks, misalnya, “Gambar apa yang kalian lihat di halaman ini?” Setelah itu, lanjutkan dengan “Sekarang, mari kita lihat apa yang dikatakan kata-kata di bawah gambar tentang anak yang berbusana biru.”
3. Ajak anak untuk memberikan komentar, bertanya, menjawab pertanyaan, atau membuat efek suara, serta ikut membaca bersama atau melengkapi kata-kata di akhir kalimat.
4. Tanggapi komentar atau pertanyaan anak dengan mengulangi atau melengkapi kalimat mereka, contohnya, “Ya, Bobi sangat kesal karena bola kesayangannya hilang.”
5. Ajukan pertanyaan seperti, “Apa yang terjadi pada...?” “Mengapa itu bisa terjadi?” atau “Apa yang kira-kira terjadi selanjutnya?”
6. Berikan penjelasan singkat atau sinonim untuk kata baru yang ingin diperkenalkan kepada anak.

7. Contohkan cara mengungkapkan perasaan kita terhadap cerita, misalnya, “Bagian cerita ini membuat saya sedih.”
8. Gunakan boneka atau objek konkret lainnya agar cerita terasa lebih hidup dan menarik.
9. Setelah membaca beberapa halaman, berhenti sejenak dan minta anak untuk menceritakan kembali cerita sejauh ini, atau bertanya tentang karakter, latar, dan ide cerita.
10. Ajak anak mengaitkan cerita dengan pengalaman pribadi mereka, misalnya, “Saat Dora merasa takut, dia memegang erat boneka beruangnya. Apakah kalian pernah merasa takut? Apa yang kalian lakukan ketika takut?”

Setelah membaca buku:

1. Tanyakan kepada anak tentang topik atau bagian dari cerita yang mereka sukai
2. Pastikan buku yang dibacakan tersedia di perpustakaan kelas, sehingga anak bisa membaca kembali di rutinitas harian lainnya

Pendidikan anak usia dini memberikan fondasi penting bagi perkembangan literasi anak. Untuk meningkatkan pemahaman membaca pada anak usia dini, diperlukan penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung, sehingga anak-anak merasa termotivasi untuk membaca. Dengan menerapkan strategi membaca buku secara interaktif dan teknik membaca nyaring, guru dapat membantu anak-anak membangun keterampilan yang mereka butuhkan untuk memahami dan menikmati bacaan.

Daftar Pustaka

Ranweiler, Linda. 2004. Preschool Readers and Writers: Early Literacy Strategies for Teachers. Ypsilanti: HighScope Press.

https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html

PENDIDIKAN LITERASI KEUANGAN ANAK USIA DINI: MEMBANGUN KEBIASAAN BIJAK SEJAK DINI

Risky Diya Amalia Rais, S.Psi., M.Pd.²²
(Universitas Muhammadiyah Luwuk)

“Pendidikan literasi keuangan anak usia dini mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial, serta membangun kebiasaan bijak terhadap uang sejak dini”

Diantara perihal krusial yang mesti dipelajari oleh anak semenjak awal ialah pendidikan literasi. Literasi bagi anak adalah satu diantara kecakapan yang mempengaruhi kekuatan nalar dalam fase pertumbuhan. Literasi sekarang ini tidaklah terbatas hanya dalam keterampilan membaca dan menulis. Literasi dasar tersebut meliputi beberapa unsur, yaitu keterampilan membaca, menulis, berhitung, sains, teknologi informasi dan komunikasi, finansial, kebudayaan serta kewarganegaraan (Kemdikbud, 2016: 20). Literasi yang disebutkan menurut

²² Penulis lahir di Luwuk, 8 Juni 1996 merupakan Dosen pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Muhammadiyah Luwuk, Kab Banggai, menyelesaikan studi S1 Fakultas Psikologi di Univesitas Negeri Makassar pada tahun 2019, selanjutnya menyelesaikan S2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini pada tahun 2024.

Kemdikbud salah satunya adalah literasi keuangan. Literasi keuangan bagi anak adalah pilar pokok pengelolaan finansial yang tepat untuk masa depannya.

Pendidikan literasi keuangan semenjak dini merupakan landasan krusial untuk mengembangkan kebiasaan keuangan yang cerdas semenjak dini. Anak usia dini ada dalam fase emas perkembangan yang menentukan kehidupannya pada periode mendatang, anak mulai mengembangkan nilai dan kebiasaan-kebiasaan yang akan memengaruhi kehidupannya di periode mendatang. Literasi keuangan untuk anak usia dini merupakan kegiatan pengembangan keterampilan serta wawasan anak terkait metode mengelola finansial, metode memperoleh, menjaga, menyimpan, serta memakai uang ataupun barang yang anak punya secara bijaksana serta tepat, kemampuan yang dimaksudkan dalam hal ini adalah kemampuan menabung, berbelanja dengan bijaksana, serta memberikan kepada orang yang membutuhkan.

Hakikat Literasi Keuangan Pada Anak Usia Dini

Konsep pendidikan literasi keuangan anak berusia dini, mengajarkan anak konsep dasar tentang uang seperti menabung, membedakan antara kebutuhan dan keinginan, dan memahami nilai kerja keras akan membantu anak menjadi pribadi yang bertanggung jawab secara finansial kelak. Pada dasarnya, literasi keuangan secara umum merupakan pemahaman menyeluruh dan mendalam mengenai pengelolaan keuangan personal ataupun keluarga, yang memberi kekuatan, pemahaman, serta keyakinan pada individu terhadap keputusan keuangan yang ia ambil. Literasi keuangan adalah keterampilan baca, melakukan analisis, mengatur, serta mengkomunikasikan situasi finansial pribadi yang memberi pengaruh kemakmuran materi (Novieningtyas, 2018: 134).

Berkaitan dengan konsep literasi keuangan, kemampuan anak dalam memahami teori ekonomi terpengaruh oleh pemikiran operasional, hingga anak bisa secara mudah menangkap teori ekonomi semisal penghasilan, pengeluaran, serta simpanan. Pendidikan keuangan yang dengan berkesinambungan diajarkan pada anak-anak baik di rumah ataupun di sekolah, mempengaruhi sikap sosial serta emosional anak saat dewasa dengan cara anak hidup tidak boros, anak memiliki kemampuan menentukan keputusan serta berani mengambil resiko, kejujuran dan tanggung jawab terhadap segala keputusan keuangan (Arianti dkk, 2022: 102). Dengan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai usia, literasi keuangan tidaklah sekedar mengajarkan keterampilan keuangan, namun juga mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Berdasarkan beberapa definisi yang telah dijelaskan, literasi keuangan untuk anak berusia dini bisa dimaknai dengan kemampuan dan pengetahuan anak dalam mengelola keuangan. Literasi keuangan bisa disampaikan sewal mungkin pada anak-anak melalui pendidikan formal ataupun tidak formal.

Ada tiga tujuan utama pemberian literasi keuangan pada untuk berusia dini. Pertama, memberikan wawasan serta keterampilan keuangan sejak dini untuk membantu anak membangun kesan, sikap, perilaku, dan nilai yang tepat dalam menghadapi masalah keuangan di masa dewasa. Kedua, literasi keuangan sejak dini memastikan anak memahami dasar pengelolaan keuangan, seperti mengenal nilai uang dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, sebagai agen ekonomi masa depan, anak berperan dalam memajukan perekonomian. Melalui literasi keuangan, anak dibekali kemampuan berpikir kritis dan membuat keputusan keuangan secara bijak (Curugan et al, 2019: 179).

Anak-anak yang dijelaskan tentang pengelolaan keuangan semenjak dini akan memiliki keterampilan untuk mengontrol

pengeluaran dan merencanakan keuangan secara efektif, termasuk kemampuan untuk menabung dan berinvestasi. Selain itu, pengetahuan ini juga melindungi anak dari penipuan dan tawaran yang tidak realistik, membuat anak lebih waspada terhadap risiko finansial di masa mendatang. Secara keseluruhan, literasi keuangan tidak hanya mempersiapkan anak untuk mengelola uang dengan bijak tetapi juga membekali anak dengan keterampilan hidup esensial untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Menurut modul *Literasi Keuangan di Sekolah Dasar* yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah (Kemendikbudristek, 2021: 5), terdapat lima prinsip dasar dalam literasi keuangan. Prinsip-prinsip tersebut meliputi bekerja atau berusaha, belanja ataupun konsumsi, menabung, berbagi, serta pinjam-meminjam. Orang tua serta pendidik berperan penting sebagai acuan serta panutan dalam mengembangkan keterampilan literasi keuangan pada anak. Maka, orang tua serta pendidik dikehendaki bisa mendorong peserta didik untuk berbagi dan menunjukkan empati; disiplin dalam menabung serta berinvestasi untuk masa depan, sekaligus siap menghadapi masa sulit; memperkuat karakter anak melalui pembelajaran literasi keuangan; mengenali berbagai bentuk kejahatan finansial sejak dini; memahami serta mengimplementasikan literasi keuangan dalam kehidupan setiap harinya.

Kemampuan Literasi Anak Usia Dini

Literasi keuangan dasar yang wajib dipunyai anak harus dapat menjadi tolak ukur pada pelaksanaan kegiatan setiap harinya. Dalam rentang umur sekolah dasar, seorang anak harus sudah mulai belajar untuk mengalokasikan uang saku yang didapatkan secara tepat, termasuk melakukan transaksi transaksi sederhana seperti membeli jajan atau alat tulis sebagai bentuk kebutuhan

atau keinginan, dan pemahaman *sharing* dengan orang lain yang membutuhkan (Avonita dkk, 2021: 146).

Anak yang mempunyai literasi keuangan yang tepat condong lebih paham bagaimana cara menyimpan uang, walaupun tidaklah terlepas dari aspek orang tua serta kawan sejawat serta diikuti oleh kecukupan keuangan yang tepat (Blue & Grootenboer, 2019: 2). Makin maju dalam tahapan pertumbuhan, anak akan makin mengembangkan konseptual perekonomian serta finansial yang dipunyai. Literasi kuangan yang ditujukan bagi anak berusia dini menjadi peluang paling tepat untuk membuat perbedaan sebelum anak menjadi dewasa muda serta mulai memerlukan banyak perihal, hingga sekolah wajib memberi kesempatan literasi keuangan yang konsisten pada murid semenjak berusia dini, ana dengan konsisten diarahkan agar mengerti nilai uang serta kemudian menjadi mata sebagaimana orang dewasa yang sadar akan keuangan. Dalam tahapan anak berusia dini, teori pendidikan literasi keuangan memiliki fokus kepada “apakah itu uang”, “nilai uang”, serta “berapakah banyak yang dapat dibeli melalui uang logam serta kertas”, “menabung” yang menjadi indikator kesuksesan pencapaian pendidikan literasi keuangan yang disampaikan.

Indikator Literasi Keuangan Anak Usia Dini

Indikator literasi keuangan anak usia dini, khususnya pada rentang usia 4-6 tahun, mencakup berbagai kemampuan yang menggambarkan pemahaman dasar tentang uang dan pengelolaannya. Berdasarkan pandangan Seefeldt dan UNICEF (Arianti dkk, 2022: 103), indikator tersebut meliputi kemampuan membedakan uang kertas dan uang logam, mengenal berbagai profesi atau karir, menggunakan uang untuk membeli barang yang diperlukan, menjalankan aktivitas menabung, berbagi atau memberi, merapikan barang milik sendiri, serta membedakan

antara barang milik sendiri dengan barang milik orang lain. Selain itu, menurut Pradani indikator literasi keuangan anak usia 4-6 tahun mencakup 11 aspek, yaitu memahami fungsi dan jenis uang, mengetahui barang yang dapat dibeli dengan uang yang dimiliki, menyimpan hal-hal berharga atau berguna, mengenali serta membandingkan harga barang yang ingin dibeli, menghitung uang untuk membeli barang yang diinginkan, memahami cara memperoleh uang, membedakan kebutuhan dan keinginan, menabung, memahami konsekuensi kepemilikan barang, berbagi, serta mengenali praktik lembaga keuangan seperti bank. Indikator-indikator ini menunjukkan pentingnya pengenalan literasi keuangan sejak dini sebagai bagian dari pembentukan keterampilan hidup anak (Arianti dkk 2022: 104)

Daftar Pustaka

- Arianti, S., Syamsuddin, M. M., & Jumiatmoko, J. (2022). Hubungan Pengajaran Pendidikan Keuangan Dengan Kemampuan Literasi Keuangan Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 10(2), 99.
- Blue, L. E., & Grootenboer, P. (2019). A praxis approach to financial literacy education. *Journal of Curriculum Studies*, 51(5), 755–770.
<https://doi.org/10.1080/00220272.2019.1650115>
- Curugan, A. A. M., Masnan, A. H., & Norwani, N. B. M. (2019). Exploring Parents' and Teacher's Perception on the Effects of Kwartalino Financial Education on Kindergartens' Financial Literacy. *The International Journal of Humanities & Social Studies*, 7(4), 178–188.

Ita, I. R., Avonita, O. L., Tsalimna, U. M. , Nisa, L. ., & Putri, B. . (2021). Urgensi Literasi Keuangan Usia Dini. *Abdi Psikonomi*, 2(3), 143–150.

Kemendikbudristek. (2021). Modul Literasi keuangan Di Sekolah Dasar. *Direktorat Sekolah Dasar*, 1. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/2021/06/5%20Modul%20Literasi%20keuangan.pdf>

Kemendikbud. (2016). Enam Komponen Literasi Dasar. Jendela Pendidikan dan Kebudayaan. Vol. VI bulan Oktober.

Novieningtyas, A. (2018). Pentingnya Edukasi Literasi Keuangan Sejak Dini. *Manners*, 1(2), 133–137. <http://repository.unpar.ac.id/>

PERAN ORANG TUA DALAM PENDIDIKAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS

Rahma, S.Pd., M.Pd.²³
(Universitas Muhammadiyah Luwuk)

“Peran orang tua dalam mendukung pendidikan anak berkebutuhan khusus sangatlah penting. Dengan menjadi pendamping, advokat, guru, serta menjalin kolaborasi dengan pihak sekolah.”

Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan anak berkebutuhan khusus (ABK). Karena pondasi pertama Pendidikan ada pada orang tua sehingga apabila ada anak yang berkebutuhan khusus akan muda di deteksi sejak dini dan labih mudah penangananya dibandingkan apabila dideteksi saat sudah usia sekolah. Peran ini mencakup berbagai aspek yang mendukung perkembangan dan pembelajaran anak.

²³ Penulis lahir di Tolokobit, 02 Oktober 1991, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Muhammadiyah Luwuk, menyelesaikan studi S1 di PG PAUD UNG tahun 2014, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Nonformal UNG tahun 2021.

Peran Utama Orang Tua diantaranya sebagai:

1. Pendamping Utama: Orang tua berfungsi sebagai pendamping utama yang membantu anak mencapai tujuan pendidikan. Mereka terlibat langsung dalam proses belajar anak, baik di rumah maupun di sekolah. (Nurfadhillah, 2021).
2. Advokat: Orang tua bertindak sebagai advokat bagi anak mereka, memperjuangkan hak-hak pendidikan anak dan memastikan bahwa anak mendapatkan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. (Nurfadhillah, 2021)
3. Sumber Data: Sebagai sumber informasi yang akurat mengenai kondisi dan kebutuhan anak, orang tua memberikan data penting untuk intervensi yang tepat dalam Pendidikan. (Dea Mustika, Dkk. 2024).
4. Guru: Orang tua juga berperan sebagai guru di rumah, mengajarkan keterampilan hidup dan mendukung pembelajaran sehari-hari anak.

Keterlibatan orang tua sangat penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan inklusif. Mereka perlu menjaga komunikasi yang baik dengan pihak sekolah untuk memastikan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan anak. Kolaborasi antara orang tua dan guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi oleh ABK. (Dea Mustika, Dkk. 2024). Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua berkontribusi signifikan terhadap prestasi akademik dan perkembangan sosial emosional anak berkebutuhan khusus. Dengan dukungan yang tepat, orang tua dapat membantu anak mengatasi keterbatasan dan mencapai potensi maksimal mereka. Melalui kolaborasi dengan guru orang tua dapat mengetahui tentang bagaimana kondisi anak saat berada disekolah serta bisa secara Bersama-sama dalam proses membantu anak untuk bisa

mengikuti Pendidikan dengan baik. Beberapa cara yang bisa diikuti orang tua untuk dapat berkolaborasi dengan sekolah diantaranya:

1. Membangun Komunikasi yang Baik: Orang tua harus menjalin komunikasi yang terbuka dan rutin dengan guru. Ini dapat dilakukan melalui pertemuan tatap muka, telepon, atau komunikasi melalui aplikasi pesan. Komunikasi yang baik membantu kedua belah pihak untuk saling memahami perkembangan dan kebutuhan anak.
2. Menghadiri Pertemuan Sekolah: Orang tua sebaiknya hadir dalam pertemuan sekolah, seperti rapat orang tua-guru dan acara penerimaan siswa baru. Ini memberikan kesempatan untuk bertukar informasi dan membahas strategi pendidikan yang efektif bagi anak.
3. Mendiskusikan Kemajuan Anak: Secara berkala, orang tua harus berdiskusi dengan guru mengenai kemajuan akademik dan sosial anak. Ini penting untuk menilai efektivitas strategi yang diterapkan dan melakukan penyesuaian jika diperlukan.

Secara keseluruhan, peran orang tua dalam pendidikan anak berkebutuhan khusus sangat kompleks dan mencakup berbagai aspek penting yang mendukung keberhasilan pendidikan inklusif. Keterlibatan aktif orang tua tidak hanya mempengaruhi perkembangan akademik, tetapi juga membentuk kepercayaan diri dan kemandirian anak. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan aktif orang tua dapat meningkatkan kualitas pendidikan anak berkebutuhan khusus. Keterlibatan ini tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga pada perkembangan sosial dan emosional anak. Dengan dukungan yang tepat, orang tua dapat membantu anak mengatasi keterbatasan dan mencapai potensi maksimal mereka. (Dea Mustika, Dkk. 2024).

Beberapa strategi yang dapat digunakan oleh orang tua untuk mendukung anak berkebutuhan khusus disekolah diantaranya:

1. Pahami Kebutuhan Anak: Orang tua perlu memahami kebutuhan spesifik anak mereka melalui observasi dan komunikasi dengan guru. Penilaian yang komprehensif akan membantu dalam merancang rencana pendidikan yang sesuai.
2. Ciptakan Lingkungan Belajar yang Mendukung: Pastikan bahwa lingkungan belajar di rumah nyaman dan bebas dari gangguan. Ini termasuk menyediakan ruang yang tenang untuk belajar dan alat bantu yang diperlukan.
2. Berikan Dukungan Emosional: Anak berkebutuhan khusus sering kali memerlukan dukungan emosional tambahan. Orang tua harus menunjukkan empati dan kesabaran, serta menciptakan suasana yang mendukung agar anak merasa aman dan dihargai.
3. Kolaborasi dengan Sekolah: Penting bagi orang tua untuk menjalin komunikasi yang baik dengan guru dan staf sekolah. Kolaborasi ini membantu dalam merancang strategi pengajaran yang efektif dan memastikan bahwa kebutuhan anak terpenuhi.
4. Gunakan Metode Pembelajaran Multi-Sensorik: Dorong penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan berbagai indra, seperti visual, auditori, dan kinestetik, untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap materi Pelajaran. Berikan Instruksi yang Jelas: Ajarkan anak dengan memberikan instruksi yang sederhana dan terstruktur. Menggunakan petunjuk visual atau membagi tugas menjadi langkah-langkah kecil dapat membantu anak memahami materi dengan lebih baik.
5. Pantau Kemajuan Anak: Secara berkala, evaluasi kemajuan akademis dan sosial anak bersama guru untuk menyesuaikan

strategi pengajaran jika diperlukan. (Mutiara Navy Putri S, Dkk. 2024).

6. Fasilitasi Pengembangan Kemandirian: Berikan kesempatan kepada anak untuk membuat keputusan sendiri dalam kegiatan sehari-hari, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan dan rasa percaya diri.

Dengan menerapkan strategi-strategi ini, orang tua dapat membantu anak berkebutuhan khusus mencapai potensi maksimal mereka di sekolah dan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain strategi orang tua juga harus memahami apa saja kebutuhan anak agar strategi dapat berjalan dengan baik. Diantaranya adalah:

1. Mendengarkan dengan Aktif: Orang tua harus berusaha untuk mendengarkan pendapat dan perasaan anak dengan penuh perhatian. Ini membantu orang tua memahami apa yang anak inginkan dan butuhkan, serta menciptakan lingkungan yang mendukung komunikasi terbuka.
2. Observasi Perilaku: Mengamati perilaku anak dalam berbagai situasi dapat memberikan wawasan tentang kebutuhan emosional dan sosial mereka. Dengan memperhatikan bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan dan orang lain, orang tua dapat mengidentifikasi kebutuhan spesifik yang mungkin tidak diungkapkan secara verbal.
3. Berbicara dan Bercerita: Meluangkan waktu untuk berbicara dengan anak tentang pengalaman mereka sehari-hari sangat penting. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat hubungan tetapi juga membantu orang tua memahami dunia anak dari perspektif mereka.

4. Memberikan Dukungan Emosional: Menunjukkan empati dan dukungan emosional kepada anak sangat penting. Orang tua harus memberikan pengakuan terhadap perasaan anak dan membantu mereka mengelola emosi dengan cara yang sehat.
5. Menggunakan Metode Bermain: Bermain adalah cara alami bagi anak untuk belajar dan mengekspresikan diri. Mengintegrasikan permainan dalam proses belajar dapat membantu orang tua memahami minat dan cara belajar anak. Membantu Anak Mengenali Keterampilan: Dorong anak untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka. Dengan mengenali apa yang mereka sukai, orang tua dapat lebih memahami kebutuhan individu mereka. Strategi ini dapat membantu orang tua dalam memahami kebutuhan anak berkebutuhan khusus sehingga dapat memberikan dukungan yang efektif dalam Pendidikan dan pengembangan mereka.

Daftar Pustaka

- Putri S, Navy Mutiara., Rohim, Apriyanur., Irawat., Nurdiana., Siswoyo, Adinanda, Andika., 2024. Strategi Mendukung Perkembangan Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Daksa Di SLB Negeri Keleyan Bangkalan. Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial. Vol 2. DOI: <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i4.1005>
- Mustika, Dea., Afta, Israma., Aini, Khurotul., Auliya, Nurul., Febrianti, Selfia., 2024. Studi Literatur: Peran Orang Tua Dalam Pelaksanaan Pendidikan Inklusi di Sekolah Dasar. Journal Of Social Science Research. Vol 4 <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Septi Nurfadhillah. (2021). Pendidikan Inklusi. Sukabumi: CV. Jejak.

PERANAN GURU DALAM MEMFASILITASI PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK

Sutari, S.Pd., M.Pd.²⁴
(Universitas Muhammadiyah Luwuk)

“Peran Guru dalam memfasilitasi perkembangan peserta didik menekankan bahwa guru berfungsi sebagai agen utama dalam proses pendidikan”

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik. Sebagai pendidik, guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam mengembangkan potensi dan karakter mereka. (Dorlan Naibaho:2018)

Peranan Guru

1. Mengembangkan Bakat dan Potensi

Guru bertanggung jawab untuk mengenali dan mengembangkan bakat serta potensi yang dimiliki oleh setiap siswa. Dengan pengamatan yang rutin di kelas, guru dapat

²⁴ Penulis lahir di Koyobunga, 20 mei 1997, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Agama Islam (FAI) Unismuh Luwuk, menyelesaikan studi S1 di PIAUD FITK IAIN Sultan Amai Gorontalo tahun 2019, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Dasar UNG Tahun 2021,

membantu siswa memahami kemampuan mereka dan memberikan dorongan untuk mengeksplorasi minat yang ada.

2. Sebagai Penasihat dan Pembimbing

Sebagai penasihat, guru memberikan nasihat yang bijak dan membimbing moral kepada siswa. Mereka berfungsi sebagai model teladan, dimana sikap dan perilaku guru akan dicontohkan oleh siswa. Ini menciptakan lingkungan di mana siswa merasa aman untuk belajar dan berkembang.

3. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif

Guru harus menciptakan suasana kelas yang mendukung interaksi positif antara siswa. Ini termasuk membangun hubungan baik dengan dengan siswa dan orang tua, serta menciptakan komunikasi yang menarik agar siswa termotivasi untuk belajar. (Azna Dewi Wulandari dan Asep Rudi Nurjana:2023)

4. Melatih keterampilan Sosial dan Emosional

Guru juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Ini meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan mengelola emosi. Dengan memfasilitasi kegiatan kolaboratif, guru dapat membantu siswa belajar dari pengalaman satu sama lain.

5. Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan

Evaluasi merupakan bagian penting dari peran guru dalam memantau perkembangan siswa. Melalui evaluasi, guru dapat mengetahui kemajuan setiap siswa dan menentukan metode pengajaran yang paling sesuai untuk mendukung kebutuhan mereka. Selain itu, guru juga harus terus memperbarui pengetahuan dan keterampilan mereka agar tetap relevan

Komponen Kinerja Profesional Guru

Kinerja profesional guru merupakan hasil dari berbagai kompetensi yang dimiliki dan diterapkan dalam proses pendidikan. Berikut adalah komponen utama yang membentuk kinerja profesional guru. (Rabukit Danamik:2019)

1. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik mencakup kemampuan guru dalam memahami karakteristik siswa dan menerapkan teori serta prinsip pembelajaran yang sesuai. Guru harus mampu mengembangkan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan siswa, mengoptimalkan potensi peserta didik melalui pendekatan yang variatif, dan melakukan penilaian yang efektif terhadap hasil belajar siswa.

2. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian berhubungan dengan sikap dan perilaku guru sebagai pendidik. Seorang guru harus menjadi teladan dalam perilaku yang baik, stabil, dan dewasa. Guru memiliki etos kerja yang tinggi dan rasa bangga dalam profesi mereka serta mampu mengevaluasi diri dan berkomitmen untuk pengembangan diri secara berkelanjutan.

3. Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional berkaitan dengan penguasaan materi pelajaran secara mendalam. Guru diharapkan untuk memahami standar kompetensi dan mata pelajaran, menguasai metode pengajaran yang efektif serta terus memperbarui pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

4. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial mencakup kemampuan guru dalam berinteraksi dengan berbagai pihak, termasuk siswa, orang tua, dan masyarakat. Guru harus mampu berkomunikasi secara efektif dan empatik, berkolaborasi dengan rekan sejawat dan stakeholder pendidikan lainnya, menjalin hubungan baik dengan komunitas untuk mendukung proses pembelajaran.

Penyusunan Alat Evaluasi Kinerja Guru

Penyusunan alat evaluasi kinerja guru merupakan langkah penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Alat evaluasi ini berfungsi untuk mengukur efektivitas dan profesionalisme guru dalam melaksanakan tugasnya. Berikut adalah beberapa komponen dan langkah yang perlu diperhatikan dalam penyusunan alat evaluasi kinerja guru:

1. Jenis instrumen penilaian

Jenis instrument penilaian yang dapat digunakan antara lain yaitu observasi kelas, mengamati langsung proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelas. Penilaian diri, mengizinkan guru untuk menilai kinerjanya sendiri berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Penilaian oleh rekan sejawat, melibatkan rekan guru lain untuk memberikan umpan balik tentang kinerja. Portofolio, mengumpulkan bukti fisik dari pekerjaan dan pencapaian guru selama periode tertentu.

2. Karakteristik Alat Evaluasi

Alat evaluasi kinerja guru harus memenuhi beberapa karakteristik penting yaitu Validitas, alat evaluasi harus mampu mengukur apa yang seharusnya diukur yaitu kompetensi dan kinerja guru dalam konteks pendidikan. Reliabilitas, hasil penilaian harus konsisten, sehingga dapat dipercaya dan diulang oleh penilai yang berbeda pada waktu yang berbeda. Obektivitas,

penilaian harus dilakukan secara adil tanpa adanya bias, dengan menggunakan kriteria yang jelas dan transparan.

3. Penyusunan Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian mencakup aspek kompetensi pedagogik, kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Kompetensi Profesional, penguasaan materi pelajaran dan kemampuan untuk mengembangkan metode pengajaran. Kompetensi kepribadian, sikap dan perilaku guru sebagai teladan bagi siswa. Kompetensi sosial, kemampuan berinteraksi dengan siswa, orang tua dan rekan sejawat

4. Proses Pelaksanaan Evaluasi

Proses pelaksanaan evaluasi harus terencana dengan baik, yaitu melakukan jadwal evaluasi, dengan menentukan waktu pelaksanaan evaluasi, baik formatif maupun sumatif, sesuai dengan kebutuhan sekolah. Pengumpulan data menggunakan berbagai metode untuk mengumpulkan data, seperti survei, wawancara, atau observasi langsung. Analisis hasil, mengolah data yang diperoleh untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang kinerja guru. (Mas Ning Zahroh:2017)

5. Umpaman Balik dan Pengembangan Profesional

Setelah evaluasi dilakukan, hasilnya harus disampaikan kepada guru dengan cara yang konstruktif. Umpaman balik ini penting untuk membantu guru memahami kekuatan dan kelemahan dalam kinerjanya, menyusun rencana pengembangan profesional berdasarkan hasil evaluasi, memberikan penghargaan bagi guru yang berprestasi sebagai motivasi untuk terus meningkatkan pengajaran. (Handoko Santoso, Juhri AM dkk:2019).

Daftar Pustaka

- Damanik, Rabukit. 2019. Hubungan Kompetensi Guru dengan Kinerja Guru. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*. Vol 8, No.2, Oktober 2019. E-ISSN 2620-9209
- Naibaho, Dorlan. 2018. Peranan Guru Sebagai Fasilitator dalam Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Christian Humaniora*. Vol.2, No.1, Mei 2018. ISSN: 2599-1965
- Santoso, Handoko., Juhri AM dkk. *Manual Aplikasi Instrumen Penilaian Kinerja Guru*. Universitas Muhammadiyah Metro
- Wulandari, Dewi, Azna., Nurjaman, Rudi Asep. 2023. Analisis Peran Guru dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif. *Daya Nasional: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial dan Humaniora*. Volume 1, Issue 1. DOI: 10.26418/jdn.v1i1.65778. e-ISSN: 2988-6805
- Zahroh, Ning, Mas. 2017. Evaluasi Kinerja Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Yayasan Al Kenaniyah Jakarta Timur. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol.8 No.2. Desember 2017. e-ISSN:2597-8659.

PERTUMBUHAN KREATIF: MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK USIA DINI

Nurintan Rusli²⁵
(Universitas Islam Makassar)

"Setiap anak adalah dunia kecil penuh potensi. Dengan ruang untuk tumbuh dan bermain, kita menanam kreativitas, empati, dan kebijaksanaan. Mari ciptakan lingkungan di mana anak dapat berkembang menjadi individu yang utuh dan percaya diri"

Pertumbuhan kreatif pada anak usia dini merujuk pada proses di mana anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial-emosional mereka melalui berbagai aktivitas yang merangsang imajinasi dan kemampuan berpikir mereka. Pada tahap ini, anak-anak mengalami perkembangan pesat dalam kemampuan berpikir, belajar, dan memahami dunia di sekitar mereka. Proses ini melibatkan berbagai kegiatan yang membantu anak-anak untuk berpikir secara kreatif, mengatasi masalah, dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Keterampilan kognitif mencakup berbagai aspek kemampuan berpikir, termasuk perhatian, memori, pemecahan masalah, dan bahasa. Pada usia

²⁵ Nurintan rusli, lahir di waemala 14 april 2004, penulis adalah mahasiswa universitas Islam Makassar jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini angkatan 2022.

dini, anak-anak belajar melalui bermain, yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan memahami konsep-konsep baru. Misalnya, permainan puzzle dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan logika dan pemecahan masalah, sementara bermain dengan blok konstruksi dapat meningkatkan keterampilan spasial dan koordinasi tangan-mata. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga penting untuk membangun fondasi kognitif yang kuat.

Di sisi lain, keterampilan sosial-emosional melibatkan kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi, membentuk hubungan yang positif dengan orang lain, dan berperilaku secara sosial yang sesuai. Anak-anak belajar keterampilan ini melalui interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa dalam berbagai setting. Misalnya, bermain bersama teman-teman di taman membantu anak-anak belajar berbagi, berkolaborasi, dan mengatasi konflik. Pengembangan keterampilan sosial-emosional yang baik penting untuk keberhasilan anak-anak di sekolah dan kehidupan sehari-hari. Pendekatan holistik dalam pertumbuhan kreatif mencakup kombinasi dari kegiatan yang merangsang kognisi dan sosial-emosional. Kegiatan seperti mendongeng, seni dan kerajinan, serta permainan peran, memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang kreatif dan bermakna. Mendongeng, misalnya, membantu meningkatkan kosa kata dan keterampilan berbahasa, sementara seni dan kerajinan memberikan kesempatan untuk eksplorasi sensorik dan pengembangan motorik halus. Permainan peran, seperti bermain rumah-rumahan atau dokter-dokteran, membantu anak-anak memahami peran sosial dan mengembangkan empati.

Penting bagi orang tua dan pendidik untuk menyediakan lingkungan yang mendukung dan beragam aktivitas yang merangsang pertumbuhan kreatif anak-anak. Ini termasuk memberikan ruang dan waktu untuk bermain, menyediakan

berbagai bahan dan alat permainan, dan memberikan bimbingan serta dukungan yang tepat. Dengan demikian, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial-emosional mereka dengan cara yang seimbang dan holistik, mempersiapkan mereka untuk tantangan di masa depan. Pertumbuhan kreatif yang didukung dengan baik akan membantu anak-anak menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan empatik.

Keterampilan kognitif mencakup kemampuan berpikir, belajar, dan memecahkan masalah yang esensial bagi perkembangan anak usia dini. Aktivitas yang merangsang kognisi dapat membantu anak mengembangkan dasar-dasar penting untuk pembelajaran di masa depan. Berbagai pendekatan, seperti permainan edukatif, membaca dan mendongeng, serta kegiatan seni dan kerajinan, memainkan peran penting dalam merangsang otak anak.

Aktivitas Bermain yang Edukatif adalah cara efektif untuk merangsang otak anak sambil memberikan kesenangan. Permainan seperti puzzle dapat melatih kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah. Misalnya, ketika anak-anak mengatur potongan puzzle untuk membentuk gambar yang lengkap, mereka harus menggunakan logika dan keterampilan visual-spasial mereka. Selain itu, permainan konstruksi seperti bermain dengan blok atau Lego meningkatkan keterampilan spasial dan kreativitas anak. Mereka belajar tentang bentuk, ukuran, dan keseimbangan saat mereka membangun struktur.

Membaca dan Mendongeng juga merupakan aktivitas penting dalam pengembangan kognitif anak. Membaca buku cerita setiap hari membantu memperluas kosa kata anak dan kemampuan mereka untuk memahami cerita. Ketika orang tua membacakan cerita, anak-anak belajar mengaitkan kata-kata dengan gambar dan peristiwa. Mengajak anak-anak untuk menceritakan kembali cerita yang telah dibaca juga melatih daya ingat dan kemampuan

berpikir kritis mereka. Aktivitas ini mendorong anak untuk memahami alur cerita dan mengungkapkan kembali dengan kata-kata mereka sendiri.

Kegiatan Seni dan Kerajinan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengekspresikan ide dan perasaan mereka secara kreatif. Melukis dan menggambar adalah cara yang bagus untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak. Melalui kegiatan ini, anak-anak belajar tentang warna, bentuk, dan pola, serta cara mengekspresikan imajinasi mereka di atas kertas. Selain itu, membuat kerajinan tangan seperti origami atau kolase melatih keterampilan motorik halus dan kreativitas. Kegiatan ini melibatkan penggunaan tangan dan jari dengan cara yang terkoordinasi, yang penting untuk perkembangan motorik halus.

Secara keseluruhan, mengembangkan keterampilan kognitif pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan. Kombinasi antara aktivitas bermain yang edukatif, membaca dan mendongeng, serta seni dan kerajinan dapat memberikan stimulasi yang diperlukan untuk pertumbuhan kognitif yang optimal. Dengan memberikan berbagai kesempatan untuk belajar dan bermain, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir yang kritis, kreatif, dan mandiri. Pendekatan holistik ini memastikan bahwa anak-anak mendapatkan fondasi yang kuat untuk pembelajaran lebih lanjut di masa depan.

Keterampilan sosial-emosional mencakup kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi, berinteraksi dengan orang lain, dan membangun hubungan yang positif. Mengembangkan keterampilan ini pada anak usia dini sangat penting untuk memastikan mereka dapat berinteraksi dengan baik dalam masyarakat dan memiliki kesehatan emosional yang baik.

Interaksi Sosial adalah komponen kunci dalam perkembangan keterampilan sosial anak. Melalui interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, anak-anak belajar cara berbagi, bekerja sama, dan mengelola konflik. Mengatur playdates atau bermain bersama di taman dapat mengajarkan anak tentang berbagi dan bekerja sama. Ketika anak-anak bermain bersama, mereka belajar untuk menunggu giliran, mematuhi aturan permainan, dan menyelesaikan perselisihan secara damai. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mempraktikkan keterampilan sosial mereka dalam situasi yang mendukung dan terstruktur.

Mengajak anak berpartisipasi dalam kegiatan keluarga seperti memasak bersama atau merencanakan acara keluarga juga berperan penting dalam pengembangan keterampilan sosial-emosional. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat ikatan keluarga, tetapi juga mengajarkan anak tentang kerjasama, komunikasi, dan tanggung jawab. Misalnya, saat memasak bersama, anak-anak dapat belajar tentang pembagian tugas, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, dan pentingnya berkomunikasi dengan jelas. Keterlibatan dalam kegiatan keluarga memberikan anak-anak pengalaman praktis dalam membangun hubungan yang positif dan saling mendukung.

Permainan Peran adalah cara efektif untuk mengembangkan empati dan pemahaman tentang peran sosial. Dalam permainan peran seperti bermain rumah-rumahan atau dokter-dokteran, anak-anak dapat mengeksplorasi berbagai peran dan situasi. Permainan ini membantu anak memahami perspektif orang lain dan mengembangkan kemampuan untuk berempati. Menggunakan boneka atau mainan untuk bermain skenario sosial yang berbeda juga dapat membantu anak-anak belajar tentang berbagai emosi dan cara menghadapinya. Melalui permainan

peran, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan komunikasi dan memahami dinamika sosial dengan lebih baik.

Pengelolaan Emosi adalah kunci untuk perkembangan sosial-emosional yang sehat. Mengajarkan anak cara mengelola emosi mereka membantu mereka menghadapi tantangan dan stres dengan cara yang konstruktif. Menggunakan buku cerita yang mengajarkan tentang emosi dan cara menghadapinya dapat membantu anak memahami dan mengelola perasaan mereka. Membaca buku bersama tentang berbagai emosi, seperti kemarahan, kesedihan, dan kebahagiaan, memberikan contoh konkret tentang bagaimana mengelola emosi tersebut. Selain itu, mengajak anak berbicara tentang perasaan mereka dan memberi mereka strategi untuk mengatasi emosi negatif, seperti teknik pernapasan atau metode relaksasi, membantu mereka mengembangkan keterampilan pengelolaan emosi yang efektif.

Secara keseluruhan, mengembangkan keterampilan sosial-emosional pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang seimbang dan terintegrasi antara aktivitas edukatif dan bermain. Memberikan berbagai kesempatan untuk belajar dan bermain membantu anak-anak tumbuh menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan empatik. Pendekatan yang holistik ini memastikan bahwa anak-anak siap menghadapi tantangan masa depan dengan keterampilan yang kuat dan kesejahteraan emosional yang baik.

PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN POTENSI ANAK USIA DINI DI TK CERIA WAEMALA

Endang²⁶
(Universitas Islam Makassar)

“Setiap permainan tradisional adalah pelajaran yang berharga, menjadikan belajar sebagai petualangan yang menyenangkan dan bermakna.”

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Pada usia ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dalam berbagai aspek seperti fisik, kognitif, motorik, sosial, dan emosional. Periode ini dikenal sebagai “golden age” karena anak memiliki potensi berkembang yang paling baik. Memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka. Pendidikan anak usia dini bertujuan memberikan stimulasi, bimbingan, dan pengajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Salah satu metode yang efektif adalah pembelajaran berbasis permainan tradisional.

²⁶ Endang lahir di waemala 16 Desember 2001, penulis adalah mahasiswa universitas Islam Makassar jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini angkatan 2022.

Pembelajaran berbasis permainan tradisional adalah pendekatan yang menggunakan permainan-permainan budaya sebagai alat dalam proses belajar. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak-anak belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungan mereka. Metode ini bertujuan untuk mengenalkan lingkungan budaya melalui pengalaman langsung dan kegiatan eksplorasi. Pada masa ini, anak-anak mudah menerima pengalaman baru, dan pembelajaran berbasis permainan tradisional memanfaatkan kemampuan ini untuk mengembangkan rasa cinta terhadap budaya dan tanggung jawab sosial mereka.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan tradisional juga memenuhi kebutuhan proses belajar anak. Anak mendapatkan pengalaman nyata secara langsung dari sumbernya, serta memperoleh pengetahuan melalui proses belajar yang interaktif dan menyenangkan. Model pembelajaran ini dirancang untuk mengembangkan seluruh potensi anak, termasuk keterampilan kognitif, sosial, dan motorik. Menggabungkan pembelajaran langsung dengan elemen budaya melalui permainan diperlukan untuk mengembangkan hubungan antara anak dengan budaya dan lingkungannya.

Model pembelajaran berbasis permainan tradisional mengusung prinsip utama belajar sambil bermain. Kegiatan ini sering dilakukan di luar ruangan (outdoor), memungkinkan anak-anak untuk bergerak bebas dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Namun, kegiatan di dalam ruangan (indoor) juga penting, terutama saat cuaca tidak memungkinkan aktivitas luar ruangan. Pembelajaran berbasis permainan tradisional membantu anak usia dini mengeksplorasi dan menstimulasi perkembangan kognitif serta rasa cinta terhadap budaya. Interaksi dengan permainan tradisional sangat penting untuk berbagai aspek perkembangan anak. Melalui pengalaman langsung, anak-anak mendapatkan

kesan yang mendalam karena melibatkan berbagai indra mereka. Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis permainan tradisional mempermudah pengalaman belajar anak usia dini.

Di TK Negeri Ceria Waemala, pembelajaran berbasis permainan tradisional telah diterapkan melalui berbagai kegiatan yang memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan permainan budaya. Beberapa kegiatan yang sering dilakukan meliputi bermain congklak, lompat tali, dan bermotor. Selama kegiatan ini, anak-anak diajak untuk mengamati, memahami, dan mengikuti aturan permainan. Kegiatan-kegiatan ini memberikan pengetahuan yang berguna dan meningkatkan rasa ingin tahu serta rasa cinta terhadap budaya. Kegiatan ini biasanya dilakukan secara rutin atau pada saat tema tertentu dalam pembelajaran. Anak akan diajak untuk mengeksplorasi permainan tradisional yang dekat dengan budaya setempat. Salah satu contohnya adalah bermain congklak. Sebelum bermain, anak-anak diajarkan tentang asal-usul congklak dan cara bermainnya, kemudian mereka diberi kesempatan untuk bermain. Proses ini membantu anak memahami dan mengenal nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut.

Kegiatan lain yang sering dilakukan adalah bermain lompat tali. Kegiatan ini diberikan pada anak-anak di TK Negeri Ceria Waemala saat tema tertentu dalam pembelajaran, seperti "Olahraga dan Kesehatan". Selama kegiatan, anak-anak diajak untuk aktif bergerak, melatih koordinasi dan keseimbangan, serta bekerja sama dengan teman-teman mereka. Kegiatan ini memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan karena anak-anak terlibat langsung dalam proses permainan yang edukatif.

Guru-guru di TK Negeri Ceria Waemala memiliki peran penting dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan

tradisional. Mereka merancang dan memfasilitasi kegiatan yang menarik dan edukatif, memberikan bimbingan, serta dukungan kepada anak-anak selama kegiatan berlangsung. Guru juga memberikan pengetahuan yang relevan mengenai nilai-nilai budaya dan cara menjaga serta melestarikannya. Guru harus menguasai dan fleksibel dalam memanfaatkan berbagai strategi untuk meningkatkan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Mereka juga harus mendorong anak untuk terlibat secara aktif, mengajukan pertanyaan, dan membuat hubungan antara pengetahuan dan pengalaman langsung yang mereka dapatkan.

Selain guru, orang tua juga dilibatkan dalam proses pembelajaran berbasis permainan tradisional di TK Negeri Ceria Waemala. Mereka diajak untuk mendukung kegiatan dan aktivitas anak di rumah, seperti bermain permainan tradisional bersama atau mengenalkan lebih banyak permainan budaya kepada anak-anak. Keterlibatan orang tua sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang diperoleh anak di sekolah serta membantu mengembangkan kebiasaan positif terhadap budaya sekitarnya. Pada kegiatan tertentu, orang tua juga diajak terlibat langsung dalam permainan, mulai dari menjelaskan aturan hingga bermain bersama anak-anak. Kegiatan ini mengeratkan hubungan antara orang tua dan anak serta meningkatkan kerjasama dengan guru di sekolah.

Dengan pembelajaran berbasis permainan tradisional di TK Negeri Ceria Waemala, anak-anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang budaya dan nilai-nilai tradisional, tetapi juga mengembangkan sikap dan kebiasaan positif terhadap budaya tersebut. Melibatkan anak-anak dalam kegiatan yang menyenangkan dan edukatif melalui permainan tradisional membuat mereka belajar menghargai dan melindungi budaya, serta mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap lingkungan

sosial mereka. Pembelajaran ini diharapkan dapat membentuk generasi yang peduli dan cinta budaya, yang akan selalu menjaga dan melestarikan budaya di masa depan.

Kesimpulannya, menerapkan pembelajaran berbasis permainan tradisional di TK Negeri Ceria Waemala berhasil meningkatkan rasa cinta budaya pada anak usia dini. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan membantu anak memahami serta terlibat langsung dalam pentingnya menjaga dan melestarikan budaya. Dengan dukungan guru dan orang tua, pembelajaran berbasis permainan tradisional memberikan manfaat besar bagi perkembangan anak. Pendekatan ini efektif dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan kebiasaan positif anak terhadap budaya. Harapannya, pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat diterapkan lebih luas di berbagai sekolah dan menjadi bagian dari program pendidikan anak usia dini.

BAB III

PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR DAN MADRASAH IBTIDAIYAH

PERUBAHAN KURIKULUM DI LEMBAGA PENDIDIKAN DASAR ANTARA TUNTUTAN DAN TANTANGAN BAGI PENDIDIK

Dr. Nani Zahrotul Mufidah, M.Pd.I.²⁷
(Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo)

“Perubahan kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka di lembaga pendidikan dasar menjadi sebuah perubahan pada proses pembelajaran, akan menjadi tuntutan atau tantangan bagi para pendidik”

Perubahan kurikulum mulai dijalankan di lembaga pendidikan dasar, menengah, dan atas mengikuti aturan baru yang diterapkan oleh kementerian Indonesia khususnya pada lembaga pendidikan dasar. Perubahan kurikulum dari kurikulum 2013 menuju ke kurikulum merdeka tentu mendapatkan berbagai macam sambutan, baik dari pengelola lembaga, kepala sekolah/Madrasah, Pendidik, peserta didik maupun para orang tua

²⁷ Penulis lahir di Tulungagung, tanggal 25 Desember tahun 1988, penulis sebagai salah satu Dosen Tetap pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di fakultas Tarbiyah Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinnggo. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 di STAIN Tulungagung tahun 2011 pada jurusan PGMI, dan Menyelesaikan pendidikan S2 di IAIN Tulungagung tahun 2014 pada jurusan IPDI, dan Menyelesaikan Pendidikan S3 di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungangung tahun 2022 pada jurusan Manajemen Pendidikan Islam

atau wali peserta didik. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang di desain dengan beragam model dan konten, di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Pendidik memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat dan bahan ajar sehingga proses belajar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Perubahan kurikulum tentu bukanlah sesuatu hal yang tiba-tiba di ganti atau tiba-tiba dirubah, perubahan dan pengembangan kurikulum ini bisa terjadi apabila memenuhi unsur pengembangan kurikulum.

Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Karakteristik kurikulum merdeka menurut direktorat jenderal pendidikan dasar (DITPSD:2024) menyatakan sebagai berikut: Karakteristik Kurikulum Merdeka setidaknya meliputi: 1) Pengembangan Soft Skills dan Karakter, 2) Fokus pada Materi Esensial, 3) Pembelajaran yang fleksibel.

Projek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Projek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. Akan tetapi dalam implementasinya kurikulum merdeka ini memiliki 3 pilihan kurikulum merdeka secara mandiri, yakni: 3 Pilihan Implementasi Kurikulum Merdeka Secara Mandiri: 1) Mandiri Belajar, 2) Mandiri Berubah, 3) Mandiri Berbagi.

Ada beberapa hal yang menjadi perbedaan pada kurikulum 2013 dengan kurikulum merdeka, kerangka kurikulum merdeka

dibuat lebih fleksibel dan sederhana, disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, selain itu pendidik juga diberikan kebebasan untuk mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan juga potensi yang ada di daerah tersebut. Kurikulum merdeka lebih menekankan pada karakter dan juga moral dari peserta didik, karena pada dasarnya sesuai dengan teori kognitif dari piaget yang menjelaskan bahwa pada masa usia sekolah dasar psikologi kognitif berada pada fase operasional konkret yang dalam pemahaman membutuhkan media dan alat peraga sebagai sarana pemahaman yang menyeluruh atau utuh.

Menurut Hernawan dan R. Cynthia dalam teguh menyatakan bahwa kurikulum memiliki peran yang penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum memiliki peran konservatif, kreatif, kritis, dan evaluatif. (Teguh:2015:7) Kurikulum pendidikan haruslah berpusat pada potensi dan perkembangan kebutuhan peserta didik. Perkembangan zaman yang terus berubah seiring dengan perkembangan dunia tentu juga mempengaruhi perkembangan kurikulum yang ada, untuk itu memerlukan kurikulum yang bersifat fleksibel agar senantiasa relevan.

Prinsip pengembangan kurikulum menurut teguh di antaranya adalah produktivitas, demokratisasi, kooperatif, efektivitas dan evisiensi, serta mengarahkan visi, misi, dan tujuan yang telah ditetapkan (Teguh:2015:39). Sedangkan menurut sumber yang lain prinsip pengembangan kurikulum itu dibagi menjadi dua bagian besar, yakni prinsip secara umum, dan prinsip secara khusus. Prinsip secara umum meliputi relevansi, fleksibilitas, kontinuitas, praktis dan efektivitas, sedangkan prinsip secara khusus meliputi tujuan pendidikan, pemilihan isi pendidikan, pemilihan proses belajar dan mengajar, pemilihan media dan alat

pembelajaran, dan pemilihan kegiatan penilaian (Fristiana: 2016:208).

Berdasarkan prinsip-prinsip yang ada di atas, maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dan pendidik menjadi bagian yang penting untuk mencapai tujuan tersebut. Pendidik merupakan bagian yang penting dalam proses pembelajaran terutama pada lembaga pendidikan dasar. Meskipun posisi guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, akan tetapi lancar atau tidaknya proses pembelajaran di lingkungan lembaga pendidikan dasar tergantung pada para pendidik/guru, hal tersebut dikarenakan anak-anak pada usia sekolah dasar belum dapat sepenuhnya dilepas untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang menyeluruh dari media dan atau alat-alat sumber belajar yang ada di sekitarnya. Pada bagian prinsip pengembangan khusus kurikulum yang merupakan bagian proses pembelajaran membutuhkan arahan dari pendidik untuk menggunakan atau mencari alat peraga, baik media maupun model pembelajaran. Pendidik atau guru menjadi perumus proses pembelajaran dengan juga memilihkan media atau alat peraga yang sesuai dengan tujuan materi pembelajaran.

Pengembangan dan perubahan kurikulum tentu haruslah memperhatikan dari kemampuan pendidik nya terlebih dahulu, sosialisasi pengembangan dan perubahan kurikulum haruslah melibatkan pendidik untuk memberikan masukan dan juga menyampaikan evaluasi, profesionalisme pendidik merupakan bagian pentik yang menjadi harga mutlak untuk pengembangan pendidikan, sehingga profesionalitas pendidik harus menjadi komptensi yang harus dimiliki oleh setiap pendidik, sehingga apapun kurikulumnya, jika para pendidik memiliki kemampuan diri untuk mengembangkan kurikulum tersebut tentu tidak akan menjadi masalah yang berarti. Kunci keberhasilan dari kurikulum ada pada pendidiknya. Meskipun begitu bukan berarti tidak ada

hambatan dalam pengembangan dan perubahan kurikulum, karena fakta yang ada di lapangan menjelaskan bahwa masih banyak tenaga pendidik yang belum sesuai dengan jenjang pendidikannya, banyak tenaga pendidik yang menolak perubahan kurikulum karena dinilai ribet dan terlalu banyak aturan, selain itu juga fasilitas yang ada di lembaga masing-masing, masih banyak lembaga pendidikan dasar yang sarana dan prasarana nya belum memadai, kualitas guru masih belum mumpuni, pengelolaan lembaga yang belum tertata, dan minimnya SDM yang berkualitas pada lingkungan belajar peserta didik, dalam hal ini tidak hanya lembaga pendidikan saja yang berusaha mencapai tujuan pembelajaran, orang tua dan lingkungan sekitar juga harus dilibatkan dalam menentukan keberhasilan dari suatu proses pembelajaran.

Implementas kurikulum tidak akan bisa maksimal jika tidak dibarengi dengan kemampuan dari SDM nya dalam menyampaikan materi dan tujuan pendidikan(Agus Zaenul Fitri:2013:40). Inti dari implementasi kurikulum adalah dengan adanya aktivitas, aksi, tindakan dan mekanisme suatu sistem yang saling berkaitan. Pada hakekatnya implementasi tidak hanya berkaitan dengan aktivitas, aksi, maupun tindakan, akan tetapi juga berkaitan dengan pemahaman dan penerapan nilai-nilai yang terkandung pada tujuan pendidikan dalam kehidupan sehari-hari. Pada implementasi kurikulum ini semua pihak harus bekerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesungguhnya, yakni menyiapkan generasi emas menuju Indonesia emas yang sesungguhnya, bagaimana para generasi bangsa dapat mendapatkan pemahaman yang utuh dan menyeluruh sesuai dengan tingkat pendidikannya dan juga tingkat kebutuhannya, karena ilmu yang didapat sekarang ini belum bisa terlihat hasilnya saat itu juga, tapi masih membutuhkan proses yang panjang untuk melihat hasilnya, akan tetapi dengan memegang prinsip

pengembangan kurikulum yang baik akan membantu para generasi penerus bangsa untuk dapat bertahan hidup di masa yang akan datang sesuai dengan tantangan zaman dan juga perkembangan zaman saat nanti mereka telah siap untuk bekerja.

Daftar Pustaka

<https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka> diakses tanggal 8 Desember 2024

Iriana., Fristiana., *Pengembangan Kurikulum Teori, Konsep, dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Parama Ilmu:2016)

Trianto., Teguh., *Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara:2015)

Zaenul Fitri, Agus., *Manajemen Kurikulum Pendidikan Islam*, (Bandung: Alfabetika: 2013)

PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR

**Dr. Sri Yulia Sari, M.Pd.I.²⁸
(UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi)**

“Implementasi media pembelajaran bahkan dapat mempercepat keefektifan dan efisien proses pembelajaran di Sekolah Dasar”

Pencapaian tujuan pembelajaran media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan pendengaran dan penglihatan. Keberadaan media pembelajaran bahkan dapat mempercepat keefektifan dan efisien proses pembelajaran dalam suasana yang menguntungkan, sehingga siswa dapat lebih cepat memahami. Dengan adanya media pembelajaran dapat di perkaya melalui berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan

²⁸ Penulis adalah dosen tetap Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Menyelesaikan pendidikan Strata I di Universitas Negeri Jambi pada Program Studi Pertanian, lulus tahun 2001. Melanjutkan jenjang pendidikan Strata II di UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, lulus tahun 2004. Kemudian melanjutkan jenjang pendidikan strata III di Universitas Pakuan pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, lulus tahun 2018. Email : yuliasari@uinjambi.ac.id

digunakan dalam berbagai situasi, dan menentukan metode pengajaran yang akan digunakan dalam berbagai situasi, dan menciptakan suasana emosional yang sehat di kalangan siswa. selain itu, media pembelajaran dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas.

Dalam rangka menyiapkan sumber daya siswa yang berkualitas sebagaimana harapan banyak pihak, maka sekolah memiliki andil yang sangat besar terhadap kelangsungan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran memerlukan suatu interaksi antara peserta didik dengan guru, sumber belajar sesama peserta didik dan interaksi dengan lingkungan. Ciri-ciri siswa sekolah dasar adalah kemampuan berfikir setiap siswa berbeda, sehingga karakteristik setiap siswa berbeda-beda. Dari pemikiran siswa tingkat tinggi hingga pemikiran tingkat rendah. Oleh karena itu sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai tempat menyediakan bahan ajar atau tempat belajar seseorang .(Sudirman. 2008. hal 23)

Penerapan media video animasi dapat membuat siswa sekolah Dasar termotivasi belajar , karena dengan digunakannya media animasi diharapkan akan meningkatkan pemahaman dan nilai tes yang dilakukan setelah dilakukannya proses pembelajaran. Sebab dengan penerapannya media animasi maka siswa tidak mesti membaca materi pembelajaran. Mereka bisa melihat dan mendengar video animasi yang berisikan materi pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dalam melakukan pembelajaran. Pembuatan dan pengeditan video animasi dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak seperti kinemaster.

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari animation yang berasal dari kata dasar to anime di dalam kamus Indonesia inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda

mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi adalah suatu gerakan yang dihasilkan oleh proses manipulasi visual. Animasi merupakan perubahan gambar dalam setiap waktu.(Andi, Madcoms. 2009. hal : 75)Animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah di rangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.(Yudo Yudanto, Fendi Aji Purnomo. 2007. hal : 178)

Media Animasi pembelajaran adalah media Audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang di tampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.(Janer Simarmata,Dkk. 2020. hal : 88) Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Setelah memahami pengertian animasi, perlu juga mengetahui prinsip-prinsip animasi, diantaranya adalah:

1. Kemampuan menggambar (*solid drawing*)

Solid drawing merupakan sebuah kemampuan individu dalam membuat gambar dengan baik dan benar, dan juga kemampuan dalam mengkomposisikan gambar sehingga terlihat lebih nyata.

2. Menekan dan melentur (*squash and stretch*)

Squash and stretch merupakan kegiatan membuat objek hidup maupun objek mati terlihat seolah-olah nyata sehingga terlihat bergerak secara realistik dan lebih hidup.

3. Antisipasi (*anticipation*)

Anticipation merupakan kegiatan dalam membuat gerakan pada sebuah objek secara berurutan sehingga penonton dapat memahami dan menikmati animasi yang ditampilkan.

4. Tata Gerak (*Straging*)

Straging merupakan kegiatan penataan gerak dengan membuat ekspresi pada karakter atau objek dalam animasi sehingga Penonton lebih mudah mengenalinya.

5. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Langkah seorang animator bekerja, yaitu dengan terencana dalam membuat gambar, membuat gerakan dan ukuran, yang dilakukan sejak awal membuat animasi.

6. Gerakan mengikuti

Ketika scene berhenti bergerak, karakter tidak berhenti secara tiba-tiba. Ini membuat sebuah animasi terlihat lebih realistik.

7. *Slow in and Slow out*

Pengaturan *staging* dan *timing* dari satu scene ke scene lainnya dalam sebuah animasi

Selanjutnya jenis-jenis animasi dapat dibagi sebagai berikut:

1. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau animasi dwi-matra dikenal juga dengan nama flat animation. Pada awalnya diciptakan animasi berbasis dua dimensi (2D animation). Realisasi nyata dari perkembangan perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner beruoia dibuatnya film-film kartun. Untuk itu animasi 2D biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata cartoon, yang artinya gambar yang lucu.

Film kartun itu kebanyakan film yang lucu. Contohnya Tom and Jerry, Scobby doo, doraemon.

Pembuatan animasi fil kartun tersebut pada awalnya dikerjakan dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu, jadi kesimpulannya animasi merupakan suatu gambar objek yang dapat bergerak.

2. Animasi 3D (3 Dimensi)

Perkembangan teknologi dan computer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi merupakan suatu pergerakan yang dibuat pada suatu gambar maupun teks. Dengan menggunakan animasi pergerakan objek atau teks akan terlihat lebih hidup. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film Toy Story buatan Disney (Pixar studio).

Cara menggunakan video animasi dalam pembelajaran.

Beberapa cara yang harus diperhatikan oleh guru saat ingin memilih video animasi yang akan diberikan kepada siswa. Adapun cara-cara tersebut akan berkaitan dengan kesesuaian dengan beberapa indikator pembelajaran yang akan disampaikan. Adapun cara-cara yang dimaksud ialah sebagai berikut:

1. Video Tidak Terlalu Panjang

Pertama, pastikan bahwa video animasi tidak terlalu panjang. Meskipun tampilannya menarik, namun perlu diingat bahwa anak-anak adalah tipe yang mudah bosan. Sehingga benar-benar bijaklah mengatur durasi video animasi yang akan digunakan dalam pembelajaran.

2. Menyusun dengan Sistematis

Kedua, menyusun video animasi secara sistematis dan terarah. Hal ini diawali dengan membuat bagian-bagian apa saja yang akan dijelaskan melalui media tersebut. Sehingga akan diketahui seberapa besar andi video animasi untuk bisa mencakup keseluruhan materi yang sedang diajarkan ketika pembelajaran berlangsung.

3. Memilih Aplikasi Paling Tepat

Memilih aplikasi yang tepat untuk membuat video animasi. Guru yang kreatif tentu bisa membuat atau setidaknya mempelajari cara membuat video animasi dengan aplikasi tertentu.

Dengan diterapkannya media video animasi pada siswa Sekolah Dasar, siswa mendengarkan tentang penjelasan guru dan tidak hanya membaca buku saja tetapi dengan diterapkannya media video animasi siswa dapat mengalami pembelajaran yang berbeda yaitu siswa dapat menonton video animasi yang berisi materi pembelajaran, melihat gambar-gambar yang menarik dan berkaitan dengan materi pembelajaran, dalam video animasi tersebut juga terdapat penjelasan-penjelasan mengenai gambar-gambar yang disajikan. Hal tersebut menyebabkan siswa lebih bersemangat dan lebih memahami hal-hal yang di perlajari tersebut.

Kesimpulan

Proses pembelajaran dapat berhasil dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dikarenakan video animasi dapat memotivasi siswa Sekolah Dasar untuk memperhatikan materi pembelajaran yang disajikan dan media video animasi dapat menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama video animasi yang digunakan dilengkapi dengan gambar yang menarik dan suara

yang menjelaskan materi tersebut, Hal tersebut yaitu kelebihan dari media video animasi.

PENTINGNYA PERAN GURU DALAM MEMBENTUK KARAKTER DAN KECERDASAN SISWA DI ERA DIGITAL YANG TERUS BERKEMBANG

**Ahmad Rizal, S.Pd. SD²⁹
(UPTD SDN 24 Tanjung Bonai)**

“Peran guru sangat penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan siswa di era digital, mengingat tantangan perkembangan teknologi yang pesat”

Perkembangan pesat teknologi di era digital telah membawa perubahan signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemudahan dalam mengakses informasi serta penggunaan perangkat digital yang canggih membuka peluang bagi metode pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Namun, meskipun kemajuan ini membawa banyak keuntungan, tantangan baru muncul bagi para pendidik, yaitu bagaimana cara mengintegrasikan teknologi secara bijak dalam proses belajar mengajar, tanpa mengesampingkan pentingnya penanaman nilai-nilai karakter pada siswa. Dalam hal ini, peran

²⁹ Penulis lahir di Tanjung Bonai, 30 Juli 1979, merupakan Guru di Salah satu sekolah UPTD SDN 24 Tanjung Bonai Kec. Lintau Buo Utara, Kab Tanah Datar, menyelesaikan studi D II di IAIN Imam Bonjol Padang, dan menyelesaikan S1 di UT PGSD tahun 2013.

guru sangatlah penting dalam membantu siswa membangun karakter yang kuat sekaligus kecerdasan yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Anwar, 2020: 45).

Tujuan pendidikan tidak hanya sebatas menyampaikan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan karakter dan keterampilan sosial siswa. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, para guru perlu memanfaatkan berbagai alat digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, sekaligus membimbing siswa agar dapat menggunakan teknologi secara bijak dan penuh tanggung jawab. Penguatan karakter, yang mencakup nilai-nilai moral dan sikap sosial, merupakan hal yang sangat penting untuk terus diperhatikan. Pasalnya, teknologi yang berkembang pesat tanpa diimbangi dengan pembentukan karakter dapat menimbulkan dampak negatif (Prasetyo, 2019: 88). Dengan semakin berkembangnya teknologi, guru dituntut untuk selalu beradaptasi dengan perubahan tersebut. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus meningkatkan kompetensi digital mereka melalui pelatihan agar dapat menjalankan peran mereka dengan optimal dalam mendidik siswa di era digital ini (Santosa, 2021: 112).

Guru memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa. Sebagai seorang pendidik, tugas guru tidak hanya terbatas pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga dalam membentuk sikap, nilai-nilai, dan perilaku siswa yang akan mempengaruhi kehidupan sosial mereka. Salah satu cara yang digunakan oleh guru untuk membentuk karakter adalah dengan menjadi contoh yang baik bagi siswa. Perilaku dan sikap yang ditunjukkan guru dalam keseharian mereka akan mempengaruhi cara siswa bertindak. Misalnya, seorang guru yang menunjukkan sikap jujur, disiplin, dan bertanggung jawab akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter siswa (Prasetyo, 2019: 45).

Selain itu, guru juga memiliki peran penting dalam mengajarkan nilai-nilai moral dan sosial yang esensial bagi kehidupan siswa. Melalui interaksi sehari-hari, guru dapat mengajarkan pentingnya empati, kerja sama, dan saling menghormati. Di dalam kelas, guru dapat menciptakan atmosfer yang mendukung perkembangan nilai-nilai tersebut dengan memberikan apresiasi terhadap perilaku baik dan memberikan konsekuensi atas tindakan yang tidak sesuai. Proses pembelajaran yang berbasis nilai ini sangat penting, karena selain memberikan pengetahuan akademik, siswa juga harus memiliki karakter yang baik untuk menghadapi tantangan hidup di luar sekolah (Anwar, 2020: 68).

Lebih dari itu, guru juga berperan dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan sosial dan emosional mereka. Guru yang sensitif terhadap kebutuhan emosional siswa dapat menjadi tempat untuk mereka berkonsultasi dan mendapatkan dukungan. Dalam hal ini, guru berfungsi sebagai pendamping yang dapat membimbing siswa untuk memahami dan mengelola emosi mereka dengan cara yang sehat. Pembinaan karakter ini sangat penting bagi siswa agar dapat menghadapi berbagai tantangan kehidupan, baik di dalam sekolah maupun di masyarakat (Santosa, 2021: 92).

Guru memainkan peran yang sangat krusial dalam pembentukan karakter siswa. Selain bertugas untuk menyampaikan materi pelajaran, guru juga memiliki tanggung jawab sebagai pembimbing yang membentuk kepribadian dan arah moral siswa. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya mengajarkan pengetahuan akademik, tetapi juga menginspirasi siswa dengan nilai-nilai kehidupan yang penting untuk interaksi mereka dengan lingkungan sosial. Seorang guru yang menjadi contoh dengan menunjukkan sikap-sikap positif seperti kejujuran,

kedisiplinan, dan rasa tanggung jawab dapat memberikan dampak besar dalam pembentukan karakter siswa. Misalnya, dengan menunjukkan profesionalisme dalam menjalankan tugas, guru memberikan contoh yang dapat diikuti siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan mereka (Suwondo, 2021: 102).

Di samping menjadi panutan, guru juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung perkembangan karakter siswa. Guru dapat membentuk budaya kelas yang menekankan nilai-nilai moral seperti saling menghormati, kerja sama, dan kepedulian. Sebagai contoh, penghargaan terhadap siswa yang menunjukkan sikap positif, seperti membantu teman atau berbagi ilmu, akan membuat siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk terus mengembangkan sikap baik. Oleh karena itu, pendidikan berbasis nilai sangat penting agar siswa tidak hanya unggul dalam bidang akademik, tetapi juga memiliki karakter dan integritas yang kuat (Hartono, 2019: 85).

Dalam era digital yang berkembang pesat ini, peran guru dalam meningkatkan kecerdasan siswa semakin kompleks dan penuh tantangan. Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara siswa dalam belajar dan mengakses informasi, yang tentunya memiliki dampak positif maupun negatif. Guru kini tidak hanya bertugas mengajarkan pengetahuan akademik, tetapi juga berfungsi sebagai fasilitator yang memandu siswa untuk memanfaatkan teknologi secara optimal. Dengan menggunakan perangkat digital seperti komputer, internet, dan aplikasi pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran (Riyanto, 2021: 120).

Selain itu, guru di era digital harus mampu mengembangkan keterampilan literasi digital pada siswa. Literasi digital ini mencakup kemampuan untuk mencari, menilai, dan

memanfaatkan informasi secara kritis melalui berbagai platform teknologi. Guru memiliki peran penting dalam membimbing siswa agar dapat menyaring informasi yang akurat dan terpercaya dari berbagai sumber di internet. Dalam hal ini, guru perlu memberikan arahan tentang penggunaan teknologi yang aman dan etis, serta mengajarkan pentingnya berpikir kritis terhadap informasi yang diterima. Kemampuan literasi digital yang baik akan membantu siswa tidak hanya dalam aspek akademik, tetapi juga dalam kehidupan mereka sehari-hari yang semakin dipengaruhi oleh teknologi (Astuti, 2020: 45).

Perkembangan era digital membawa berbagai tantangan besar bagi dunia pendidikan, khususnya bagi para guru. Salah satu tantangan utama adalah kebutuhan untuk terus memperbarui keterampilan teknis dan kemampuan literasi digital. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, guru dituntut untuk menguasai berbagai perangkat dan aplikasi digital yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sayangnya, tidak semua guru memiliki keterampilan teknologi yang memadai, sehingga ini bisa menjadi hambatan dalam penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi yang efektif. Tanpa keterampilan yang cukup, guru akan kesulitan dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar (Mulyadi, 2022: 134)

Untuk meningkatkan efektivitas peran guru dalam dunia pendidikan, salah satu langkah yang sangat penting adalah dengan memberikan pelatihan dan pengembangan profesional secara berkesinambungan. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, guru perlu menguasai keterampilan dalam penggunaan teknologi pendidikan, baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Oleh karena itu, pelatihan yang berfokus pada peningkatan kemampuan dalam teknologi serta metode pembelajaran berbasis digital sangat diperlukan. Guru yang mahir dalam memanfaatkan teknologi

dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa (Sutrisno, 2022: 112).

Daftar Pustaka

- Anwar, M. (2020). Pendidikan di Era Digital: Tantangan dan Peluang. Jakarta: Penerbit Belajar.
- Astuti, W. (2020). Literasi Digital dalam Pembelajaran Abad 21. Jakarta: Penerbit Refika Aditama.
- Hartono, S. (2019). Pendidikan Moral dan Karakter Anak. Jakarta: Penerbit Rajawali.
- Mulyadi, S. (2022). Pendidikan di Era Digital: Tantangan dan Peluang. Jakarta: Penerbit Cendekia.
- Nugroho, P. (2020). Peran Guru dalam Pengembangan Sosial dan Emosional Siswa. Yogyakarta: Penerbit Gama Press.
- Prasetyo, D. (2019). Peran Guru dalam Pembentukan Karakter Siswa. Yogyakarta: Penerbit Aksara.
- Riyanto, B. (2021). Pendidikan Digital di Zaman Modern. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Ilmu.
- Santosa, H. (2021). Mengajar di Zaman Digital: Kompetensi Guru Abad 21. Jakarta: Penerbit Ilmu.
- Suwondo, H. (2021). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sutrisno, A. (2022). Peningkatan Kualitas Pendidikan melalui Pengembangan Guru. Jakarta: Penerbit Akademika.

INTEGRASI *GAME* EDUKATIF BERBASIS APLIKASI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Rince S. M Benu, S.Pd., M.Pd.³⁰
(Universitas San Pedro)

“Melalui Game edukatif dalam pembelajaran matematika dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan kreativitas, meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar”

Matematika merupakan mata pelajaran penting sehingga diajarkan di jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika dijadikan sebagai ilmu dasar bagi pengetahuan lain karena mempunyai sifat khas yaitu konsep-konsepnya tersusun secara logis, sistematis, dan terstruktur. Menurut NCTM (2000) melalui pembelajaran matematika siswa dapat dilatih berpikir kritis, kreatif, penalaran dan pembuktian kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan komunikasi.

³⁰ Penulis lahir di Soe, Kabupaten Timor Tengah Selatan tanggal 22 Mei 1988, merupakan dosen tetap di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas San Pedro Kupang, menyelesaikan studi S1 di FKIP Matematika Universitas Nusa Cendana tahun 2012, menyelesaikan S2 di sekolah Pascasarjana Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya (UNESA) tahun 2019.

Namun hingga saat ini matematika masih menjadi mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa sekolah dasar. Siswa merasa cemas ketika belajar matematika, sulit memahami konsep, sukar mendapatkan nilai yang baik, tidak menyenangkan dan membosankan.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa di abad 21. Karakteristik siswa Sekolah Dasar lebih condong pada sesuatu yang menarik, ringan (sederhana) dan menyenangkan. Perlunya ada inovasi dan kreatifitas dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Aryani (2021) di era digitalisasi saat ini teknologi sudah mulai diintegrasikan dalam pembelajaran. Teknologi bisa dijadikan solusi sebagai media pembelajaran matematika yang inovatif (Bito, 2023).

Salah satu teknologi yang dapat digunakan integrasikan dalam pembelajaran matematika adalah aplikasi *wordwall* (Yunus, 2022). Aplikasi ini merupakan platform digital berbasis web yang dapat digunakan sebagai sumber dan media belajar sehingga pembelajaran matematika menjadi menarik dan menyenangkan. Menurut Aeni (2020) media yang dapat dihasilkan dalam aplikasi *wordwall* adalah *game* edukatif. Swari (2023) mengungkapkan bahwa menggunakan media *game* edukatif berbasis aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Selain itu dapat mengubah persepsi negatif siswa sekolah dasar mengenai matematika yang selama ini dipahami sebagai mata pelajaran yang sulit dan rumit, tidak menyenangkan dan membosankan. Sejalan dengan itu Wafigni & Putri (2021), juga menyatakan bahwa *wordwall* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta mudah digunakan untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa. Aplikasi *wordwall* juga cocok untuk merancang evaluasi untuk menilai tingkat pemahaman

siswa serta menampilkan berbagai kreasi guru yang dapat dijadikan referensi bagi guru lain dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran.

Wordwall dipilih sebagai platform software dalam mengembangkan game edukatif karena mudah diakses, memiliki banyak template yang menarik, menciptakan interaksi yang menyenangkan, serta memberi persepsi positif dalam belajar matematika. Terdapat 17 fitur atau template yang disediakan pada aplikasi *wordwall* yakni: 1) *Match up* (Menemukan kecocokan): seret dan letakkan setiap kata disamping defenisinya, 2) *Quiz* (Kuis): Serangkaian pertanyaan pilihan ganda. Ketuk jawaban yang benar untuk melanjutkan, 3) *Random Wheel* (Roda acak): Putar roda untuk melihat benda mana yang akan muncul berikutnya, 4) *Missing Word*, (Kata yang hilang): Aktivitas mengisi titik-titik. Anda harus menyeret dan meletakkan kata kedalam spasi kosong di dalam teks, 5) *Group Short* (Pengurut grup): Seret dan letakkan setiap benda ke dalam kelompok yang benar, 6) *Matching Pairs* (Pasangan yang cocok): Ketuk sepasang ubin untuk mengungkapkan apakah kedua ubin tersebut cocok, 7) *Random Cards* (Kartu acak): bagikan kartu secara acak dari dek yang telah diacak, 8) *Find the match* (Menemukan percocokan): Ketuk jawaban yang cocok untuk Menghilangkannya. Ulangi sampai semua jawaban hilang 9) *Open the box* (Membuka kotak): ketuk setiap kotak secara giliran untuk membukanya dan mengungkapkan benda di dalamnya, 10) *Anagram* (Anagram): seret huruf ke posisi yang benar untuk membuka kata atau kalimat, 11) *Labelled Diagram* (Diagram berlabel): seret dan letakkan pin ke tempat yang benar pada gambar, 12) *Gameshow Quiz* (Kuis game show): kuis pilihan ganda dengan tekanan waktu, jumlah nyawa dan babak bonus, 13) *True or False* (Benar atau salah): Akan ada yang terbang dengan kecepatan tinggi. Lihat berapa banyak bisa anda dapatkan benar sebelum waktunya, 14)

Benarkan kalimat : Seret dan letakkan kata-kata untuk menyusun ulang setiap kalimat kedalam urutan yang benar, 15) *Maze Chase* (Pengejaran dalam labirin): Lari ke zona jawaban benar sambil menghindari musuh, 16) *Unjumble* (Mencari kata): kata-kata di sembunyikan dalam kisi-kisi huruf temukan mereka secepat mungkin, 17) *Picture quiz* (Kuis bergambar): Sebuah gambar akan terungkap secara perlahan-lahan. Tekan tombol Ketika menjawab.

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi *Wordwall* yaitu : 1) Langkah pertama kita harus mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> lalu melengkapi data yang tertera didalamnya, 2) Langkah kedua pilihlah create activity kemudian pilihlah salah satu template yang ada, 3) Langkah ketiga tuliskanlah judul dan deskripsi permainan, 4) Langkah kelima tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan, 5) Langkah kelima pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

Contoh integrasi *game* edukatif pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar bagi siswa pada Fase A kelas I elemen bilangan menggunakan template *match up*, *open the box*, dan *maze chase* seperti gambar berikut:

1. *Match Up*: Game yang dibuat melalui template ini yakni mencocokan bilangan pada setiap pernyataan dengan lambang bilangan yang tepat

The screenshot shows a 'Match Up' activity titled '0:04'. It features four statements in boxes at the top: 'Boni memiliki 18 buku pensil', 'Agus memiliki 8 buku pensil', 'Aisyah membeli 10 buku tulis', and 'Cindy mendapatkan hadiah 10 buku tulis'. Below each statement is a row of three boxes containing the numbers 20, 10, and 15. At the bottom left is a button labeled 'Manakah yang benar?' and a large button labeled 'Match Up'.

2. *Open the box*: Game yang dirancang terdapat sebuah pertanyaan yang disajikan “ ukuran Sepatu Adi adalah 30. Manakah penulisan yang tepat?” lalu dengan membuka 3 box yang tersedia untuk mendapatkan jawaban yang tepat.



3. *Maze chase*: Game yang dirancang untuk menggerakan benda (berwarna merah) ke zona jawaban benar sambil menghindari musuh melalui setiap rute yang diberi jebakan hingga mencapai finis.



Integrasi Game edukatif berbasis aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran matematika di SD dapat memberikan beberapa manfaat antara lain:

1. Menciptakan suasana belajar matematika belajar yang menyenangkan bagi siswa
2. Mengurangi tingkat kejemuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas
3. Meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran matematika
4. Mengubah persepektif negative siswa terhadap pembelajaran matematika
5. Meningkatkan hasil belajar siswa
6. Mengembangkan kemampuan kreativitas guru dalam pembelajaran matematika di SD

Daftar Pustaka

- Aeni, Ane Nur dkk. (2020). Development Of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects For Elementary School Students. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2020
- Aryani ML, Erra ELT. (2021). Kajian Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika Abad
21. Pros Semin Nas [Internet]. 2021;131–8. Available from: <https://prosiding.biounwir.ac.id/article/view/178%0Ahttps://prosiding.biounwir.ac.id/article/download/178/113>
- Bito N, Masaong AK. (2023). Peran Media Pembelajaran Matematika sebagai Teknologi dan Solusi dalam Pendidikan

Di Era Digitalisasi dan Disruption. *Jambura J Math Educ.* 2023;4(1):88–97.

Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase – Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.

NCTM. (2000). Principles And Standards For School Mathematics. Reston.

Swari NKTA. Wordwall As a Learning Media To Increase Students' Reading

Interest. J Pendidik Bhs Ingg Indones [Internet]. 2023;11(1):21–9.

Available

<https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jpbi/article/view/1572>

Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam PembelajaranDaring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. Elementar (Elementary of Tarbiyah): *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83

Yunus M, Seta Inba Cipta B, Mudhifatul Jannah U. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Untuk Pembelajaran Metematika Tingkat Sekolah Dasar. *J Sist Inf dan Inform.* 2022;1(2):112–21.

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA SISWA SD

Desty Ayu Anastasha, M.Pd.³¹
(Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar)

“Media pembelajaran Augmented Reality (AR) merupakan sebuah teknologi di mana objek virtual yang diproduksi oleh komputer ditampilkan secara fisik dalam dunia nyata”.

Pendidikan formal merupakan kegiatan yang paling mudah diamati keberhasilannya. Hal ini karena pendidikan dilakukan oleh lembaga resmi dan evaluasinya jelas. Namun, kemungkinannya masih ada berbagai permasalahan yang selalu meningkat dari tahun ke tahun. Salah satu permasalahan utama dalam Pendidikan di Indonesia saat ini adalah rendahnya kualitas pendidikan formal. Banyak orang bertanya ada apa dengan yang sebenarnya penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Berbagai upaya seperti pembangunan nasional, kurikulum, peningkatan kompetensi guru melalui berbagai pelatihan sertifikasi, pengadaan

³¹ Penulis lahir di Padang, 26 Desember 1991, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Mahmud Yunus Batusangkar , menyelesaikan studi S1 di PGMI FTK UIN Imam Bonjil Padang tahun 2014 dan menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Dasar Padang tahun 2018.

buku dan alat peraga, pengadaan dan peningkatan prasarana pendidikan (Anastasha, 2018).

Penggunaan media pembelajaran perlu diterapkan dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta materi yang akan disampaikan dalam suatu pembelajaran (Salsabila Dkk, 2020). Penyesuaian penggunaan media pada era sekarang ini lebih mengutamakan pada pemanfaatan suatu teknologi. Penggunaan teknologi perlu dikaji dan diterapkan pada pembelajaran untuk menghadapi masa depan yang semakin inovatif. Penggunaan media berbasis teknologi ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu media berbasis teknologi yang saat ini terus berkembang adalah *Augmented Reality*. AR merupakan sebuah teknologi di mana objek virtual yang diproduksi oleh komputer ditampilkan secara fisik dalam dunia nyata (Ozdemir, et al., 2018). Dengan teknologi ini siswa dapat melihat objek secara nyata dengan paduan berbagai warna, teknologi ini juga terlihat lebih menarik tanpa mengurangi isi dari materi tersebut (Syawaludin & Rintayanti, 2019). Proses kegiatan pembelajaran harus interaktif dan dapat memberikan motivasi kepada siswa dan guru sebagai tenaga pendidik harus aktif dan menghidupkan suasana pembelajaran untuk itu didukung oleh media yang dapat menunjang pembelajaran tersebut (Mustaqim, 2017). Media ini secara efektif serta efisien dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk memfasilitasi proses pembelajaran berbasis teknologi (Mulyati & Evendi, 2020). Penggunaan AR ini bias digunakan dalam berbagai pembelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam.

Salah satu materi IPA di SD yang perlu dipelajari adalah ekosistem. Pada materi ekosistem khususnya jaring-jaring makanan diperlukan media untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami peran antar ekosistem. Pemanfaatan AR ini dapat membantu siswa untuk mempelajari materi ini dengan lebih

baik. Siswa dapat memvisualisasikan materi ini berupa gambar, video, atau model dan dapat meningkatkan fokus melihat bagian tubuh organ dalam secara nyata visual (Nielsen, Brandt, & Swensen, 2016).

Penelitian ini merupakan penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dimaksudkan untuk memberikan kontribusi dalam peningkatan pengetahuan, gaya, teknik dan metode guru di kelas, serta memberikan wawasan tentang perilaku guru dan siswa dalam menerapkan pembelajaran (Anastasha, 2023). Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 22 Ujung Gurun. Waktu penelitian pada bulan November 2024 ada 2 siklus selama proses pembelajaran IPA berlangsung. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 13 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa dan lembar obseravasi.

Angket minat belajar siswa diberikan setelah pembelajaran berakhir yaitu seirisi butir angket mengenai minat belajar siswa, setelah menggunakan media pembelajaran AR.

Hasil analisis dari angket minat belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Analisis

No	Aspek	Siklus I	Interpretasi	Siklus II	Interpretasi
1	Tindakan Guru	72,25%	Baik	93%	Sangat Baik
2	Minat Siswa	20%	Rendah	87%	Sangat Baik

Dari hasil penelitian aktivitas guru pada siklus I berlangsung dengan baik dan pada siklus II meningkat menjadi 93% dan berjalan sangat baik. Sehingga pembelajaran IPA menggunakan

media AR dinyatakan berhasil. Dari minat belajar siswa. Siklus I memperoleh 20% yang berjalan kurang baik. Kemudian meningkat pada siklus kedua sebesar 87% dan berjalan dengan sangat baik. Secara keseluruhan pembelajaran IPA materi ekosistem dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan data observasi observer terhadap aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I (72,25%) dan siklus II (93%) sehingga dari siklus I ke siklus II rata-rata persentase peningkatannya sudah mencapai 20,75% dan sudah dapat dikatakan sangat baik. Untuk persentase peningkatan minat belajara siswa pada siklus I (20%) dan siklus II (87%) sehingga mencapai peningkatan 67% dengan kategori sangat baik.

Peningkatan yang terjadi pada pencapaian minat belajar IPA siswa kelas V pada siklus II juga menunjukkan bahwa penerapan penelitian Tindakan kelas telah berhasil dengan baik. Peningkatan minat belajar siswa tentunya menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajarana AR pada materi ekosistem, selain meningkatkan proses pembelajaran juga meningkatkan minat belajar siswa. Jika proses pembelajaran yang menyenangkan dapat ditingkatkan dan minat belajar pun meningkat, maka dapat dikatakan efektivitas pembelajaran juga dapat ditingkatkan. Berdasarkan pembuatan projek tersebut sekolah yang tidak memiliki cukup fasilitas untuk menunjang pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi ini. Siswa dapat memanfaatkan teknologi ini kapanpun dan dimanapun serta secara kreatif mengoperasikan penggunaan teknologi modern masa kini.

Jadi penggunaan teknologi model 3 dimensi berbasis Augmented Reality ini dapat membantu memfasilitasi sekolah yang kekurangan media penunjang pembelajaran untuk melaksanakan praktikum berupa pengamatan pada materi ekosistem. Selain menjadi lebih menarik, teknologi ini dapat

dimanfaatkan oleh siswa tanpa batas ruang dan waktu sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Anastasha D., Fitria, Y., & Irdamurni, I. (2018). The Effect Of Inquiry Learning Toward 5th Grade Students' Understanding On Sciences Based On Motivation In Padang. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 1-5.
- Anastasha, dkk. (2023). Yang Terdepan Dalam Teknologi Pembelajaran. *Akademia Pustaka*, 219-224
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-13.
- Ozdemir, M., Sahin, C., Arxagok, S., & Demir, M. K. (2018). The effect of augmented reality applications in the learning process: A meta analysis study. *Eurasian Journal of Educational Research*, 74, 165-186.
- Syawaludin, A., & Rintayati, P. (2019). Development of Augmented Reality-Based Interactive Multimedia to Improve Critical Thinking Skills in Science Learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331-344.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.

Nielsen, B. L., Brandt, H., & Swensen, H. (2016). Augmented Reality in science education—affordances for student learning. *NorDiNa*, 12(2), 157-174.

PENDEKATAN *DEEP LEARNING* DALAM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DI SD

Sofia Godeliva Un Lala, M.Pd.³²

(Universitas Nusa Cendana)

“Deep Learning sebagai pendekatan pembelajaran diharapkan dapat menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran”

Stilah *Deep Learning* yang kita dengar seringkali berkaitan dengan dunia kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) berupa pengelolaan data yang kompleks. Berbeda dengan hal tersebut, yang dibahas dalam tulisan ini ialah *Deep Learning* dalam kaitannya dengan dunia pendidikan terutama dalam pendekatan pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran merupakan cara padang guru dalam menentukan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik. Pendekatan pembelajaran mempengaruhi seperti apa guru menciptakan iklim pembelajaran yang akan dijalankan oleh peserta didik. Iklim yang ada akan menentukan seperti apa cara

³² Penulis lahir di Kupang, 30 April 1992, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Undana Kupang, menyelesaikan studi S1 di PGSD FKIP Undana tahun 2014, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Dasar Unesa Surabaya tahun 2019

mengkondisikan pembelajaran yang sesuai. Pendekatan pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi output berupa hasil belajar peserta didik. *Deep Learning* sebagai pendekatan pembelajaran diharapkan dapat menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Pendekatan *Deep Learning* pertama kali diungkapkan oleh Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah, Abdul Mu'ti. Pendekatan *Deep Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep dan penguasaan kompetensi secara mendalam dalam cakupan materi yang lebih sempit. Deep learning menggabungkan tiga elemen utama, yaitu *Meaningful Learning*, *Mindfull Learning* dan *Joyfull Learning*.

Mindful Learning. Berlandaskan teori yang dicetuskan oleh David Ausubel menjelaskan proses pembelajaran dimana guru membantu siswa untuk mengaitkan konsep baru yang akan diajarkan dengan konsep-konsep yang sebelumnya sudah mereka pahami. Proses belajar *Meaningful Learning* ini bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Misalnya, untuk memperkenalkan penjumlahan pecahan, kita bisa mulai dengan penjumlahan benda-benda yang lebih konkret terlebih dahulu.

Mindful Learning seringkali dikenal sebagai metakognisi dalam teori pendidikan. Metakognisi adalah kemampuan seseorang untuk menyadari, memahami, dan mengendalikan proses berpikirnya sendiri. Dalam istilah sederhana, metakognisi adalah "berpikir tentang berpikir." Konsep ini melibatkan kemampuan untuk menyadari proses berpikir yang sedang terjadi, mengendalikan strategi belajar atau penyelesaian masalah dan mengevaluasi efektivitas pendekatan yang digunakan.

Mindful Learning sangat penting dalam pembelajaran karena memungkinkan seseorang untuk menjadi pembelajar yang lebih

mandiri dan efektif. Dengan metakognisi, individu dapat mengenali kelemahan dan kekuatan mereka dalam belajar, memilih strategi belajar yang sesuai, mengatasi hambatan dalam memahami informasi baru dan memperbaiki kinerja berdasarkan evaluasi diri.

Contoh penerapan *Mindful Learning* dalam pengembangan pembelajaran adalah seorang siswa yang sedang belajar untuk ujian menyadari bahwa ia tidak mengerti suatu konsep, kemudian memilih untuk mencari penjelasan tambahan, seorang penulis yang memeriksa ulang naskahnya untuk memastikan ide-ide tersampaikan dengan jelas dan saat membaca, seseorang berhenti sejenak untuk merangkum informasi dan memastikan pemahaman sebelum melanjutkan.

Dengan demikian, siswa dituntut untuk menjadi agen aktif yang bertanggung jawab atas proses pembelajarannya sendiri. Berbeda dengan orang dewasa, kesadaran ini bukanlah sesuatu yang dapat timbul secara otomatis dalam diri anak-anak, sehingga guru harus terus-menerus menghidupkan kesadaran ini dari awal sampai akhir proses pembelajaran. Misalnya, guru bisa membiasakan siswa untuk selalu membuat kesimpulan pembelajaran sendiri di akhir sesi ajar dan merefleksikan perkembangan pemahaman atau kompetensinya. Melalui proses refleksi ini, siswa dapat memahami kekuatan dan kelemahan mereka masing-masing, serta memiliki target yang lebih jelas untuk pembelajaran berikutnya.

Joyful Learning menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang positif agar siswa dapat menikmati setiap bagian dari proses pembelajaran. Contohnya, pendekatan pembelajaran melalui permainan (game) atau aktivitas interaktif dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Hal ini penting untuk mendorong anak-anak agar lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menikmati pengalaman belajarnya. Terlebih lagi

jika dipadukan dengan aspek *meaningful* dan *mindful learning*, kita berharap siswa dapat memiliki motivasi intrinsik dalam belajar dan akhirnya menjadi pembelajar sepanjang hayat.

PERMASALAHAN DAN SOLUSI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Nurjani, M.Pd.³³
(Institut Agama Islam Negeri Takengon)

“Siswa Sekolah Dasar sering dihadapi berbagai permasalahan dalam pembelajaran, disinilah tugas seorang guru untuk memecahkan permasalahan yang terjadi”

Pembelajaran merupakan sebuah proses transfer ilmu yang dilakukan oleh seorang guru kepada siswanya, baik di dalam kelas walaupun di luar kelas. Kegiatan pembelajaran menjadikan siswa dari yang belum mengetahui apapun sampai mereka mengetahui berbagai ilmu pengetahuan yang nantinya akan bisa dimanfaatkan oleh mereka untuk lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Tujuan pembelajaran adalah gambaran pencapaian segala kompetensi baik dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa, yang mereka peroleh dari pembelajaran. Maka di sinilah

³³ Penulis berasal dari Sumatera Barat, dilahirkan di Simabur, 10 Oktober 1991. Sekarang penulis mengabdi sebagai Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Institut Agama Islam Negeri Takengon. Penulis menyelesaikan pendidikan Strata I di IAIN Imam Bonjol Padang pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Kemudian melanjutnya studi pada Strata II di Universitas Negeri Padang dengan Program Studi Pendidikan Dasar.

peran seorang guru, agar siswa mampu mencapai ketiga aspek tersebut sewaktu pembelajaran diberikan kepada siswa. Selain itu guru juga harus mampu mengenal berbagai karakteristik dan kebutuhan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, apalagi siswa yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar memiliki berbagai kendala atau berbagai permasalahan yang mereka hadapi sewaktu pembelajaran berlangsung.

Sebelum menjabarkan lebih jauh berbagai permasalahan serta solusi pembelajaran yang dihadapi oleh siswa di Sekolah Dasar, dapat kita kupas terlebih dahulu pembelajaran yang sebaiknya diterapkan oleh guru di sekolah kepada siswanya, yakni sebagai berikut:

1. Pembelajaran Berorientasi kepada Siswa

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru, haruslah terfokus kepada siswa, seorang guru harus pandai memancing keaktifan siswa dalam belajar, karena konsep pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang membuat siswanya menjadi aktif dan guru hanya sebagai fasilitator saja.

2. Pembelajaran Mencapai Tiga Aspek (Kognitif, Afektif, dan Psikomotor)

Tiga aspek yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Seorang guru harus dipastikan untuk menjadikan siswanya menjadi siswa yang cerdas, memiliki akhlak yang baik, dan terampil di segala bidang. Guru tidak hanya memfokuskan siswa untuk menguasai dibidang kognitif saja, maka dari itu pembelajaran yang disajikan kepada siswa perlu mempertimbangkan di dalam tujuan pembelajaran ke tiga aspek tersebut.

3. Pembelajaran Menggunakan Berbagai Strategi maupun Pendekatan Pembelajaran yang Bervariasi

Pembelajaran yang menggunakan strategi maupun pendekatan yang bervariasi akan menjadikan siswa antusias dalam belajar, mereka tidak akan merasa cepat bosan dan akan lebih memudahkan mereka untuk menyerap segala ilmu yang diberikan oleh guru kepada mereka,

4. Guru Memiliki Kedekatan dengan Siswa

Seorang guru, harus memiliki kedekatan yang siswanya. Guru harus mampu menciptakan hubungan yang baik, agar suasana belajar tidak menegangkan baik itu yang dirasakan oleh siswa maupun guru nantinya. Kemudian seorang guru tidak ada pilih kasih antar siswa, prilaku guru terhadap siswa yang satu dan yang lainnya harus sama rata.

Berdasarkan penjabaran di atas, peran seorang guru terhadap siswa sangatlah berpengaruh, maka dari itu sebagai seorang guru wajib memperhatikan berbagai gelajala, kebutuhan dan karakteristik siswa masing-masing sewaktu proses pembelajaran berlangsung, karena setiap siswa memiliki pola pikir yang berbeda. Dapat dijabarkan berbagai permasalahan yang dihadapi oleh siswa sewaktu pembelajaran berlangsung dan solusi yang harus diberikan dalam pemecahan masalah tersebut, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Permasalahan dan Solusi Pembelajaran di Sekolah Dasar

No	Permasalahan	Solusi
1	Siswa sering mengantuk dalam belajar, hal ini bisa terjadi dikarena siswa merasa bosan dalam belajar, kemudian bisa juga dikarenakan siswa tidur terlalu larut malam.	Jika siswa merasakan bosan mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru, guru harus bisa menggunakan segala metode maupun strategi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga mereka tidak bosan, dan tidak cepat mengantuk sewaktu guru menerangkan pembelajaran yang diberikan kepada mereka. Kemudian selain itu, peran orang tua di rumah juga sangat penting di sini, karena kebanyakan siswa yang mengantuk dalam belajar dikarenakan kurang tidur dan lambat tidur pada malam harinya, di sini orang tua harus mampu menasehati anak agar tidur sesuai waktunya.
2	Tidak aktif di dalam kelas, masalah ini terjadi pembelajaran kadang hanya terfokus kepada guru, sehingga siswa lebih banyak diam, kemudian ini bisa terjadi siswanya sendiri malu dan takut	Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa. Pembelajaran yang baik guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran, siswa harus dilatih untuk selalu mampu berpendapat, sehingga rasa malu, takut mereka akan hilang

No	Permasalahan	Solusi
	untuk berbicara atau berpendapat.	dengan sendirinya.
3	Siswa selalu ribut dan membuat kegaduhan di dalam kelas. Siswa yang selalu ribut dan suka menganggu temannya di dalam kelas, dikarenakan mereka tidak menyukai pembelajaran tersebut, dan kadang memang sifat dari si anak yang jahil dan lain sebagainya.	Mengatasi permasalahan berikut, untuk menjadikan siswa yang baik di dalam kelas, guru dapat menciptakan metode yg bervariasi, sehingga siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran yang disajikan oleh guru. Kemudian ketika kita memiliki siswa yang memiliki sifat yang jahil dan suka mengganggu temannya maka di ini guru juga harus memfokuskan pembelajaran pada ranah afektif, mengubah pola pikir dan tingkah laku siswa untuk menjadi baik. Selanjutnya interaksi antara guru dan orang tua tidak boleh terputus agar dapat memantau perkembangan siswa baik di sekolah maupun dilingkungan tempat tinggal mereka.
4	Kurang motivasi dalam belajar, hal ini karena mereka merasa tersisihkan dan merasa terabaikan oleh teman	Siswa yang merasa minder dan tersisihkan dengan lingkungan terdekatnya, hal ini merupakan hal yang wajar, padahal sebenarnya belum tentu terjadi,

No	Permasalahan	Solusi
	dan lingkungannya.	maka dari itu seorang guru maupun orang tua bentul-betul memperhatikan siswa berikut, selalu dekati dengan perhatian yang khusus, agar semangat dan motivasi siswa yang bersangkutan dalam belajar bisa tumbuh dan berkembang
5	Daya fikir siswa yang lemah, hal ini biasa terjadi karena ada siswa yang daya tangkapnya yang cepat dan ada juga yang lemah.	Maka di sini perhatian bagi siswa yang memiliki daya fikir yang lemah perlunya perhatian yang maksimal, agar mereka tidak tertinggal pembelajaran di dalam kelas. Kadang guru harus membuat jadwal yang khusus seperti tambahan kelas di luar jam pelajaran. Kemudian guru juga harus pandai mengelola kelas antara siswa yang mampu berfikir cepat dengan yang daya fikir yang lemah, agar mereka keduanya tidak merasa dirugikan.
6	Kebanyakan siswa yang suka membuli teman, dan berkelahi dengan teman sekelasnya.	Seperi penjabaran sebelumnya, dalam pembelajaran juga harus memperhatikan pencapaian pembelajaran kepada ranah afektif, yaitu kepada sikap siswa, pembelajaran yang baik bisa menggabungan pencapaian

No	Permasalahan	Solusi
		pembelajaran kepada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Siswa yang memiliki sikap yang suka membuli temannya, dan suka berkelahi di dalam kelas, perlunya kejasama antara guru dan orang tua untuk selalu memperhatikan dan menasehati siswa yang bersangkutan agar selalu berbuat baik antar sesama.

Berdasarkan penjabaran di atas, yang berhubungan dengan permasalahan dan solusi pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar, pada hakikatnya tidak bisa dilepaskan dari perhatian seorang guru dalam memberikan perhatian yang lebih kepada siswa-siswanya sehingga permasalahan yang terjadi akan lebih berkurang. Pembelajaran yang disajikan harus mempertimbangkan pola pikir, kebutuhan dan karakteristik dari siswa. Kemudian pembelajaran harus terfokus kepada pencapaian baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor, selanjutnya agar capaian pembelajaran dapat tercapai lebih maksimal, maka guru dan orang tua harus kerjasama sehingga perkembangan siswa baik di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggalnya bisa terus terpantau.

STRATEGI EFEKTIF UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA DALAM PROSES PENGAJARAN DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN AKTIF

**Fadhilah, S.Pd.I., M.Ag.³⁴
(SDN 40 Banda Aceh)**

“Strategi efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa melibatkan pendekatan pembelajaran aktif, seperti diskusi, proyek kolaboratif, dan teknologi interaktif”

Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan. Dalam dunia pendidikan, partisipasi tidak hanya berarti kehadiran fisik di kelas, melainkan lebih kepada keterlibatan langsung dalam kegiatan seperti diskusi, kerja kelompok, dan pemecahan masalah. Keterlibatan semacam ini sangat diperlukan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan sosial siswa. Namun, banyak guru menghadapi kesulitan dalam memotivasi siswa yang kurang aktif, yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara

³⁴ Penulis lahir di Aceh Tengah, 13 November 1983, merupakan Guru SDN 40 Banda Aceh, menyelesaikan studi S1 Pendidikan Agama Islam PTI Al- Hilal Sigli, dan menyelesaikan S2 di Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Program Pendidikan Agama Islam.

maksimal. Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi yang tepat guna meningkatkan partisipasi siswa secara lebih efektif di setiap sesi pembelajaran (Suryani, 2017: 45).

Salah satu cara yang terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah melalui pembelajaran aktif. Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk terlibat langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti interaksi, eksperimen, diskusi, dan kolaborasi. Pembelajaran aktif tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah secara mandiri dan bekerja sama dalam tim. Pendekatan ini telah banyak diterapkan dalam berbagai metode pengajaran, baik di tingkat dasar maupun pendidikan tinggi (Arifin, 2016: 63). Dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif, diharapkan siswa dapat bertransformasi dari posisi sebagai pendengar pasif menjadi peserta aktif yang lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka. Ini sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia nyata yang memerlukan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan memecahkan masalah (Supriyono, 2019: 78).

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan dalam proses pengajaran yang mengutamakan partisipasi langsung siswa. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam pencarian, analisis, dan pemrosesan informasi. Proses belajar ini mencakup berbagai kegiatan seperti interaksi, refleksi, diskusi, serta aktivitas yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang relevan. Pembelajaran aktif mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan sosial, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman serta daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari (Setiawan, 2018: 32).

Prinsip utama dari pembelajaran aktif adalah bahwa siswa cenderung belajar dengan lebih baik ketika mereka terlibat langsung dalam berbagai kegiatan yang merangsang pemikiran dan penerapan pengetahuan. Dalam hal ini, peran guru adalah sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui berbagai aktivitas yang memungkinkan mereka untuk berkolaborasi, menjelajahi ide-ide baru, dan menguji pemahaman mereka terhadap materi. Beberapa contoh dari pembelajaran aktif yang sering digunakan adalah diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan simulasi, yang banyak diterapkan di berbagai tingkat pendidikan (Prabowo, 2017: 54).

Selain itu, pembelajaran aktif juga memberikan manfaat besar dalam membantu siswa mengasah keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam dunia profesional, seperti kemampuan bekerja dalam tim, berkomunikasi dengan efektif, dan memecahkan masalah secara kreatif. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penguasaan materi akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Oleh karena itu, pembelajaran aktif menjadi pendekatan yang sangat relevan untuk memenuhi tantangan pendidikan di abad 21 (Santoso, 2020: 90).

Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran adalah tantangan yang sering dihadapi oleh banyak pengajar. Oleh karena itu, penting untuk mengimplementasikan strategi yang tepat guna menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan penuh interaksi. Salah satu pendekatan yang efektif adalah menggunakan teknik pembelajaran kolaboratif, di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan topik atau menyelesaikan masalah bersama. Dengan metode ini, siswa tidak hanya aktif dalam berpikir, tetapi juga belajar untuk berkolaborasi dan menyampaikan ide mereka. Pendekatan ini dapat meningkatkan partisipasi karena siswa merasa lebih nyaman berbicara dalam

kelompok kecil dibandingkan di kelas yang lebih besar (Suryani, 2018: 67).

Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi salah satu strategi yang efektif untuk menarik minat siswa. Aplikasi pembelajaran seperti Kahoot, Quizizz, dan platform daring lainnya memberikan peluang bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kuis, diskusi, atau penilaian secara interaktif. Dengan elemen permainan (gamification) yang ada dalam pembelajaran ini, siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti materi pelajaran. Penggunaan teknologi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan inovatif (Andini, 2019: 112).

Selain itu, penerapan teknik tanya jawab yang efektif juga sangat penting. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya atau memberikan pendapat dalam diskusi kelas dapat menciptakan suasana yang lebih terbuka dan mendalam. Guru dapat menggunakan metode Socratic questioning, yakni dengan memberikan pertanyaan yang merangsang siswa untuk berpikir lebih kritis dan menganalisis materi dengan lebih mendalam. Dengan cara ini, siswa merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk berpartisipasi (Wulandari, 2020: 85). Terakhir, memberikan umpan balik positif yang konstruktif kepada siswa juga sangat penting dalam meningkatkan partisipasi. Ketika siswa merasa bahwa kontribusi mereka dihargai, mereka akan lebih termotivasi untuk terus berpartisipasi dalam pembelajaran berikutnya (Pratama, 2021:43).

Meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran seringkali menghadapi berbagai tantangan yang perlu diatasi oleh guru. Salah satu hambatan utama adalah kurangnya motivasi intrinsik siswa. Banyak siswa yang merasa materi pembelajaran tidak relevan dengan kehidupan mereka, atau merasa tidak tertarik

untuk mendalami topik yang diajarkan. Hal ini bisa terjadi karena kurangnya hubungan antara materi dengan minat pribadi siswa atau karena pembelajaran terasa monoton dan tidak menyenangkan. Ketika siswa tidak merasa termotivasi, mereka cenderung enggan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas (Arifin, 2017: 56).

Tantangan lainnya adalah keberagaman dalam kemampuan dan gaya belajar siswa. Setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam menyerap informasi. Beberapa siswa mungkin lebih cepat memahami materi secara visual, sementara yang lain lebih mudah belajar melalui diskusi atau praktik langsung. Ketidakmampuan guru dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan perbedaan ini dapat mengurangi keterlibatan siswa. Selain itu, ada siswa yang merasa cemas atau malu berbicara di depan kelas, meskipun mereka memiliki pemahaman yang baik tentang materi (Prasetyo, 2018: 104).

Keterbatasan waktu untuk diskusi juga menjadi kendala dalam meningkatkan partisipasi. Pembelajaran yang terlalu berfokus pada ceramah atau metode yang terlalu terstruktur sering kali tidak memberi cukup waktu bagi siswa untuk berdiskusi atau menyampaikan pendapat mereka. Hal ini menyebabkan siswa lebih pasif dan hanya menerima informasi tanpa banyak interaksi. Padahal, diskusi merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Kurniawati, 2019: 75)

Akhirnya, kurangnya umpan balik yang konstruktif dapat mengurangi partisipasi siswa. Ketika siswa merasa kontribusinya tidak dihargai atau tidak mendapat tanggapan yang jelas dari guru, mereka mungkin kehilangan motivasi untuk berpartisipasi lebih lanjut. Memberikan umpan balik yang positif dan membangun sangat penting untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dan

mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran (Widodo, 2020: 118).

Daftar Pustaka

- A. M. Arifin. (2017). *Motivasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- A. M. Supriyono. (2019). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- A. Setiawan. (2018). *Metode Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- D. S. Wulandari. (2020). *Praktik Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- E. T. Andini. (2019). *Teknologi dalam Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- F. A. Pratama. (2021). Meningkatkan Partisipasi Siswa melalui Umpam Balik Konstruktif. Surabaya: Penerbit Indeks.
- J. W. Arifin (2016). *Teori dan Praktik Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- L. N. Kurniawati. (2019). *Strategi Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- M. H. Suryani. (2018). *Strategi Pembelajaran Kolaboratif*. Jakarta: Penerbit RajaGrafindo.
- R. F. Prasetyo. (2018). *Perbedaan Gaya Belajar Siswa*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- R. D. Prabowo. (2017). *Prinsip-Prinsip Pembelajaran Aktif*. Bandung: Alfabeta.

- S. D. Widodo. (2020). *Meningkatkan Partisipasi Siswa Melalui Umpan Balik*. Semarang; Penerbit Unnes Press.
- S. Suryani (2017). *Strategi Pembelajaran yang Efektif*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- S. P. Santoso. (2020). *Pembelajaran Abad 21: Menerapkan Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

STRATEGI INTERVENSI UNTUK MENGATASI KESULITAN MEMBACA, MENULIS, DAN BERHITUNG PADA SISWA

Nisa ‘Azizah, S.Pd.³⁵

**(Sekolah Dasar Negeri Lanjan 02 Kecamatan Sumowono
Kabupaten Semarang Jawa Tengah)**

“Kesulitan belajar merujuk pada kondisi di mana siswa mengalami hambatan dalam memahami materi pelajaran tertentu. Dalam konteks calistung, kesulitan ini bisa muncul dalam bentuk kesulitan membaca (disleksia), menulis (disgrafia), atau berhitung (diskalkulia).”

Kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi perkembangan akademis siswa. Keterampilan ini tidak hanya mendasari pemahaman materi pelajaran, tetapi juga memengaruhi kemampuan siswa dalam berpikir kritis, berkomunikasi, dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, penguasaan calistung menjadi prioritas utama dalam pendidikan dasar. Sayangnya,

³⁵ Penulis lahir di Kabupaten Semarang, penulis merupakan Guru di SD NEGERI LANJAN 2 Kabupaten Semarang mulai tahun 2018 sampai sekarang. Penulis telah menyelesaikan S1 PGSD UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES) pada tahun 2015. Penulis Telah Lulus mengikuti Program Guru Penggerak Angkatan 9 Tahun 2023-2024.

sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan ini, yang dapat berimplikasi pada prestasi akademis mereka di masa depan. Kesulitan calistung yang tidak diatasi dengan tepat dapat menyebabkan siswa tertinggal dalam pembelajaran dan memengaruhi rasa percaya diri mereka.

Fenomena kesulitan yang dialami siswa dalam membaca, menulis, dan berhitung menunjukkan adanya tantangan besar dalam proses pendidikan dasar. Berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan dasar ini. Oleh karena itu, diperlukan upaya intervensi yang tepat agar kesulitan calistung dapat diatasi dan siswa dapat berkembang sesuai dengan potensinya.

Tulisan ini bertujuan untuk menjelaskan berbagai strategi intervensi yang dapat diterapkan untuk mengatasi kesulitan dalam membaca, menulis, dan berhitung pada siswa. Strategi ini diharapkan dapat membantu pendidik, orang tua, dan pihak terkait lainnya dalam merancang pendekatan yang efektif untuk mendukung perkembangan keterampilan calistung siswa.

Kesulitan belajar merujuk pada kondisi di mana siswa mengalami hambatan dalam memahami materi pelajaran tertentu. Dalam konteks calistung, kesulitan ini bisa muncul dalam bentuk kesulitan membaca (disleksia), menulis (disgrafia), atau berhitung (diskalkulia). Masing-masing kesulitan ini dapat memengaruhi cara siswa memproses informasi dan berinteraksi dengan lingkungan pendidikan mereka. Pemahaman terhadap kesulitan ini sangat penting dalam merancang strategi intervensi yang tepat.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Calistung

Kesulitan calistung pada siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal.

- 1. Faktor internal:** Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kecerdasan, kemampuan kognitif, motivasi, dan kondisi fisik. Siswa dengan gangguan perkembangan atau kesulitan dalam proses belajar dapat mengalami kesulitan lebih besar dalam menguasai keterampilan calistung.
- 2. Faktor eksternal:** Lingkungan pendidikan, metode pengajaran yang digunakan, serta dukungan dari orang tua dan masyarakat turut berperan penting dalam pembelajaran calistung. Faktor eksternal ini termasuk kualitas guru, sumber daya pendidikan, serta peran orang tua dalam memberikan dukungan belajar di rumah.

Teori dan Pendekatan Intervensi Pendidikan Dalam Pembelajaran Dasar

Pendekatan yang digunakan untuk intervensi pendidikan berfokus pada pengembangan metode yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Beberapa teori yang mendasari pendekatan ini adalah teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, serta teori pembelajaran diferensiasi yang memberikan perhatian pada perbedaan individu dalam cara belajar.

Metode Intervensi Dalam Mengatasi Kesulitan Calistung

1. Identifikasi Kesulitan

Langkah pertama dalam mengatasi kesulitan calistung adalah mengidentifikasi area masalah pada siswa. Guru perlu melakukan observasi, tes diagnostik, dan wawancara dengan siswa serta

orang tua untuk mengetahui penyebab kesulitan yang dialami. Teknik ini memungkinkan guru untuk merancang intervensi yang lebih terfokus dan sesuai dengan kebutuhan individu.

2. Pendekatan Individual dan Diferensiasi Pengajaran

Setiap siswa memiliki gaya belajar dan kecepatan yang berbeda. Oleh karena itu, pendekatan pengajaran yang bersifat individual dan diferensiasi sangat penting. Dengan menggunakan pendekatan ini, guru dapat memberikan perhatian lebih kepada siswa yang membutuhkan bantuan ekstra, seperti dengan memberikan tugas yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan mereka.

3. Penggunaan Media dan Alat Bantu Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, seperti permainan edukatif, buku bergambar, atau perangkat teknologi, dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep calistung. Media ini dapat digunakan untuk memperkenalkan keterampilan dasar melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif.

4. Peran Guru dalam Membimbing Siswa dengan Kesulitan Belajar

Guru memegang peranan yang sangat penting dalam mendukung siswa dengan kesulitan calistung. Selain menjadi fasilitator, guru juga harus menjadi motivator dan pemberi umpan balik yang konstruktif. Penggunaan pendekatan yang sabar dan penuh pengertian sangat penting untuk membantu siswa merasa lebih percaya diri dan tidak tertekan dalam proses pembelajaran.

Strategi Intervensi yang Efektif

1. Strategi Intervensi untuk Membaca

- a. **Teknik Membaca Permulaan dan Phonics:** Pembelajaran membaca dimulai dengan mengajarkan siswa cara mengenali huruf dan suara yang menyertainya (phonics). Teknik ini membantu siswa menghubungkan huruf dengan bunyinya, sehingga mereka dapat membaca kata dengan lebih mudah.
- b. **Penggunaan Bacaan Bergambar dan Teks Berulang:** Bacaan bergambar dapat membantu siswa memahami makna kata dan kalimat, sedangkan teks berulang meningkatkan kelancaran membaca. Melalui teks yang sering diulang, siswa akan semakin fasih dalam membaca dan memahami informasi.

2. Strategi Intervensi untuk Menulis

- a. **Pengajaran Menulis Secara Bertahap:** Pengajaran menulis dapat dilakukan secara bertahap, dimulai dari latihan menulis huruf, kemudian kata, kalimat, hingga paragraf. Dengan cara ini, siswa dapat menguasai keterampilan menulis dengan lebih sistematis.
- b. **Pemanfaatan Buku Bergaris Besar dan Latihan Tulisan Tangan:** Buku bergaris besar membantu siswa menulis dengan ukuran dan jarak yang tepat. Latihan tulisan tangan yang rutin juga penting untuk meningkatkan keterampilan motorik halus yang mendukung kemampuan menulis.

3. Strategi Intervensi untuk Berhitung

- a. **Pengenalan Konsep Matematika Dasar Melalui Benda Konkret:** Menggunakan benda konkret (seperti batu, bola, atau alat peraga lainnya) dapat membantu siswa memahami konsep matematika dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan, dengan cara yang lebih mudah dipahami.

- b. **Pembelajaran Melalui Permainan Hitungan:** Permainan edukatif yang melibatkan angka dapat membantu siswa belajar berhitung dengan cara yang menyenangkan. Misalnya, menggunakan kartu angka atau permainan papan untuk melatih keterampilan berhitung.

Kesimpulan dan Rekomendasi

1. Kesimpulan

Intervensi yang tepat dalam mengatasi kesulitan calistung sangat penting untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat menguasai keterampilan dasar ini dengan baik. Dengan pendekatan yang terarah dan menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai, kesulitan membaca, menulis, dan berhitung dapat diatasi, sehingga siswa dapat berkembang lebih optimal.

2. Rekomendasi

- a. Untuk Guru: Diperlukan pelatihan khusus dalam mengenali kesulitan calistung dan merancang intervensi yang tepat. Pendekatan diferensiasi dan individualisasi dalam pengajaran sangat penting.
- b. Untuk Orang Tua: Orang tua harus terlibat dalam mendukung proses belajar anak, baik melalui pembelajaran di rumah maupun dengan memberikan motivasi.
- c. Untuk Sekolah: Sekolah perlu menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai untuk mendukung siswa dengan kesulitan calistung, termasuk penggunaan media pembelajaran yang menarik dan teknologi pendidikan.

Daftar Pustaka

- Smith, F. (2004). *Understanding Reading*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Jitendra, A. K., & Star, J. R. (2012). *Mathematical Problem-Solving: A Study of Intervention Strategies*. Journal of Educational Psychology, 104(4), 858-873.
- Snowling, M. J. (2000). *Dyslexia*. Blackwell Publishing.

PELATIHAN IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI TINGKAT SEKOLAH DASAR

Nurhalimah Harahap, M.Pd.³⁶
(Institut Agama Islam Padang Lawas)

“Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar”

Kurikulum menjadi komponen penting dalam mencapai tujuan pendidikan dengan mengacu pada rencana yang disusun secara sistematis terkait kegiatan belajar siswa, metode pembelajaran yang tepat, dan rubrik penilaian untuk kemajuan siswa. Kurikulum mencakup hal-hal seperti metode mengajar dan belajar, teknik evaluasi siswa, perubahan pada pendidik, bimbingan dan penyuluhan, supervisi dan administrasi, program secara keseluruhan, serta masalah struktural seperti waktu, ruang, dan menentukan mata pelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Friska (2023:238) kurikulum dapat dijadikan sebagai arah dan struktur bagi pendidik dan peserta didik pada kegiatan pembelajaran, sehingga selaras dengan materi yang diajarkan dan

³⁶ Penulis lahir pada tanggal 01 Maret 1989 di Siabu. Penulis ini merupakan Dosen Tetap Institut Agama Islam Padang Lawas, telah menyelesaikan S1 di Universitas Bung Hatta Padang Pada Jurusan Pendidikan Matematika, pada tahun 2015 penulis menyelesaikan S2 di Universitas Negeri Medan Jurusan Pendidikan Matematika.

sesuai dengan kebutuhan. Kurikulum mampu menetapkan standar pembelajaran yang jelas untuk memastikan bahwa semua siswa menerima pendidikan yang sama.

Pada tahun 2020 di Indonesia terjadi perubahan konsep kurikulum dimulai dari Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat, sampai penyesuaian Kurikulum Merdeka yang dilakukan sampai saat ini. Hal ini sesuai dengan Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka) yang akan diberlakukan pada tahun 2022/2023. Adapun perbedaan antara Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka diantaranya untuk level TK pendekatan pembelajaran yang berbasis tema pada Kurikulum 2013, berubah jadi fokus pada literasi pada Kurikulum Merdeka, dan untuk level SD pembelajar IPA dan IPS yang tadinya dipisah pada Kurikulum 2013 digabung menjadi IPAS pada Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka dapat meningkatkan standar pendidikan di Indonesia dengan adanya beberapa peluang untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang materi ajarnya lebih sesuai dan memberikan waktu kepada peserta didik agar dapat mengeksplor ide, pemikiran inovatif, menekankan otonomi, dan mengembangkan kompetensi. Sebagaimana dijelaskan oleh Chaniago dalam Friska (2023:238) konsep awal dari merdeka belajar adalah adanya tindakan yang bercirikan pada kebebasan dengan tetap mendalami pembelajaran yang disertai batasan, kritik, serta tidak melunturkan nilai-nilai luhur dan moral bagi penyelenggara pendidikan.

Kurikulum merdeka dirancang untuk menjadi lebih adaptif dengan berkonsentrasi pada materi yang esensial, mengembangkan karakter, dan kemampuan peserta didik. Menurut Septiana dalam Friska (2023:238) karakteristik dari kurikulum ini sebagai pembaruan sistem pembelajaran adalah: Pertama, pembelajaran

yang berbasis proyek untuk mengembangkan keterampilan dan kepribadian yang sesuai dengan profil pelajar pancasila. Kedua, berfokus pada materi esensial, sehingga dapat mendalami pelajaran tentang kompetensi dasar.

Kurikulum merdeka berkontribusi pada pembentukan keterampilan yang dimiliki siswa secara alami yang dimulai pada awal pembelajaran, hal ini dikarenakan kurikulum merdeka memiliki kemampuan untuk menentukan bakat dan minat siswa. Dengan demikian, kurikulum merdeka dapat berfungsi sebagai penerus bakat dan minat siswa. Namun, untuk mencapai tujuan bersama antara pendidik dan peserta didik, perlu adanya pendukung saat melakukannya.

Kategori pembelajaran menurut Inayati (2022:297) yang terdapat pada kurikulum merdeka di antaranya: 1) pembelajaran secara intrakurikuler dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik, (2) pembelajaran kurikuler yang berfokus pada pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi ajar pada kegiatan intrakurikuler di kelas. (3) pembelajaran ekstrakurikuler yang disesuaikan dengan bakat, kepribadian, dan minat peserta didik yang terdapat dalam satuan pendidikan.

Pemberlakuan kurikulum merdeka diterapkan pada Pendidikan anak Usia Dini (PAUD), Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Penerapan kurikulum merdeka dapat merespon kebijakan tersebut pada level institusi pendidikan. Oleh karenanya, persiapan sekolah dalam implementasi perubahan kurikulum ini harus mempertimbangkan dua aspek mendasar yaitu sumber daya manusia atau guru-guru yang profesional dan disertai dengan terfasilitasinya sekolah dengan sarana prasarana yang memadai.

Kurikulum merdeka berfokus pada pembelajaran karakter yang berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) untuk

mewujudkan generasi yang berkarakter dan unggul dengan berpedoman pada nilai-nilai luhur Pancasila. Peserta didik memiliki kebebasan untuk berpikir kritis dan belajar dari berbagai sumber, sehingga dapat membantu peserta didik untuk menemukan informasi baru, menambah wawasan pengalaman, dan memecahkan masalah secara nyata.

Keunggulan Kurikulum Merdeka dijelaskan oleh Kemdikbud berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi siswa sesuai dengan fasenya, sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam, bermakna dan menyenangkan, tidak terburu-buru. Pembelajaran jauh lebih relevan dan interaktif melalui kegiatan projek yang memberikan peluang lebih luas pada siswa untuk aktif mengeksplorasi isu-isu aktual seperti isu lingkungan, kesehatan, dan lainnya untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi profil pelajar Pancasila. Dalam Kurikulum Merdeka memiliki ciri khas dan bagian penting dalam pembelajarannya, yaitu Profil Pelajar Pancasila.

Karakteristik Kurikulum Merdeka

Salah satu karakteristik dari kurikulum merdeka, yaitu fokus terhadap materi esensial (literasi dan numerasi). Dengan begitu, siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang lebih baik. Agar semakin optimal dalam menerapkan kurikulum merdeka maka harus mengetahui karakteristik kurikulum merdeka sebagaimana dijelaskan oleh Suwandi (2020:9) diantaranya adalah sebagai berikut : 1) Fokus Terhadap Materi yang Esensial, 2) Lebih Fleksibel, 3) Tersedia Perangkat Ajar yang Cukup Banyak

Struktur Kurikulum Merdeka

Struktur dalam kurikulum merdeka dibagi menjadi dua kegiatan utama, yaitu ada pembelajaran intrakurikuler dan projek penguatan profil pelajar Pancasila. Selain itu, kegiatan

ekstrakulikuler juga ditambahakan di tingkat satuan pendidikan. Adapun struktur kurikulum merdeka menurut Anronius (2023:181) adalah:

1. Pembelajaran intrakurikuler

Dalam kegiatan pembelajaran intrakurikuler terdapat mata pelajaran dan lainnya seperti muatan lokal. Kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan keterampilan peserta didik sesuai dengan capaian pembelajarannya (CP).

2. Projek penguatan profil pelajar Pancasila

Projek penguatan profil pelajar pancasila merupakan pembelajaran dengan model projek untuk memperkuat profil pelajar pancasila sesuai tema pembelajarannya. Adapun temanya ada gaya hidup berkelanjutan, kearifan lokal, Bhinneka Tunggal Ika, bangunlah Jiwa dan raganya, suara demokrasi, berekayasa dan berteknologi untuk membangun NKRI, dan kewirausahaan.

3. Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan peserta didik yang dilakukan di luar jam pembelajaran biasanya setelah jam sekolah selesai dan diawasi atau dibimbing oleh satuan pendidikan. Ekstrakulikuler ini kegiatan yang tetap diajarkan di Kurikulum Merdeka. Satuan pendidikan dapat merumuskan kegiatannya sesuai karakteristik kemampuan dan minat dari peserta didik.

Profil Pelajar Pancasila

Profil pelajar Pancasila adalah kegiatan pembelajaran berbasis projek yang dibuat untuk menguatkan upaya pencapaian kompetensi dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila. danya projek penguatan profil pelajaran Pancasila untuk

memwujudkan peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang mempunyai kompetensi global, dan berkarakter sesuai nilai-nilai Pancasila.

Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Dalam profil pelajar Pancasila ini tidak hanya kemampuan yang diasah tetapi juga karakter yang dibangun dalam setiap individu pelajar. Hal ini sesuai dengan keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesment Pendidikan Kemdikbud Ristek No. 009/H/KR/2022 profil pelajar Pancasila memiliki 6 (enam) kompetensi yang dirumuskan sebagai dimensi kunci. Enam dimensi tersebut sebagaimana dijelaskan oleh Antonius (2023:181-184) adalah: 1) Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, 2) Berkebhinnekaan Global, 3) Bergotong Royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar, 6) Kreatif.

Daftar Pustaka

- Inayati, Ummi. 2022. “Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI.” 2(8.5.2017):290–304.
- Kemdikbud Ristek No. 009/H/KR/2022 Tentang Profil Pelajar Pancasila
- Permendikbud No.033 Tahun 2022 Tentang Kurikulum Merdeka Belajar
- Ria Sitorus, Friska, Kasih Kristina Waruwu, dan Adinda Febry. 2023. “Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Tingkat Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Pendidikan West Science* 01(06):328–34.
- Suwandi, Sarwiji. 2020. “Pengembangan Kurikulum Pengembangan Kurikulum Program Studi Pendidikan

Bahasa (dan Sastra) Indonesia yang Responsif terhadap Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Kebutuhan Pembelajaran Abad ke-21.” *Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar* (2001):1–12.

Buku ini menyajikan wawasan penting tentang pembelajaran bagi anak usia dini, siswa sekolah dasar, dan madrasah ibtidaiyah. Anak-anak pada tahap ini merupakan generasi penerus bangsa yang memegang peran kunci dalam membangun masa depan. Oleh karena itu, pendidikan yang baik sejak usia dini menjadi fondasi yang kuat untuk perjalanan pendidikan dan kehidupan mereka ke depan. Melalui pembahasan mendalam, buku ini menekankan pentingnya peran guru dan orang tua sebagai pilar utama dalam proses pendidikan anak. Orang tua adalah madrasah pertama bagi anak, sedangkan guru berperan sebagai orang tua kedua dalam lingkungan sekolah. Sinergi antara keduanya sangat penting dalam mendidik anak, baik dalam aspek akademis maupun pengembangan karakter. Buku ini juga mengupas berbagai jenis pendidikan yang perlu diajarkan sejak dini, seperti pendidikan karakter, budi pekerti, dan pendidikan seks yang sesuai usia. Dengan penanaman nilai-nilai ini, anak-anak diharapkan mampu tumbuh menjadi generasi unggul yang memiliki bekal ilmu pengetahuan, sikap yang sehat, serta kemampuan untuk melindungi diri dan menghormati orang lain. Buku ini merupakan panduan komprehensif bagi guru, orang tua, dan semua pihak yang peduli terhadap pembelajaran anak-anak, untuk bersama-sama menciptakan generasi yang cerdas, berakhhlak mulia, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

WAWASAN PEMBELAJARAN

Anak Usia Dini, Sekolah Dasar dan
Madrasah Ibtidaiyah

Akademia Pustaka
Jl. Sumbergempol, Sumberdadi, Tulungagung
🌐 <https://akademiapustaka.com/>
✉️ redaksi.akademiapustaka@gmail.com
📠 @redaksi.akademiapustaka
📠 @akademiapustaka
📞 081216178398

