

Pengaruh Pembelajaran Proyek Terhadap Kreativitas Pada Anak Kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Merakurak

Dwi Aminatus Sa'adah¹, Misbahul Huda², Anikmah³, Neni Novita Sari⁴

⁽¹⁾ (Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban)

⁽²⁾ (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban)

⁽³⁾ (Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban)

⁽⁴⁾ (Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban)

¹ dwiaminatussaadah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin. Dalam konteks ini, lingkungan belajar yang sangat mendukung diperlukan agar anak dapat mengekspresikan diri dan mengeksplorasi potensi kreatif mereka secara optimal. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak di RA Hidayatus Sholihin memiliki tingkat kreativitas yang minim, ditandai dengan kurangnya keberanian dalam mengutarakan ide dan inisiatif dalam menggunakan alat bermain secara mandiri. pembelajaran proyek diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk bekerja dalam kelompok dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan topik tertentu, sehingga dapat meningkatkan kreativitas mereka. Kreativitas anak usia dini tampak dari cara mereka menyampaikan ide dan imajinasi, serta kemampuan mereka untuk menciptakan hal baru, seperti dalam bentuk gambar dan cerita. Sehubungan dengan itu, penelitian ini akan mengkaji pengaruh pembelajaran proyek terhadap kreativitas anak dan memberikan stimulasi yang diperlukan untuk perkembangan mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam merancang kegiatan belajar yang lebih inovatif dan menarik.

Kata Kunci: *Kreativitas, Pembelajaran Proyek, Pendidikan Anak Usia Dini.*

Abstract

This study aims to explore the influence of project-based learning on the creativity of group A children at RA Hidayatus Sholihin. In this context, a highly supportive learning environment is needed so that children can express themselves and explore their creative potential optimally. The results of initial observations indicate that most children at RA Hidayatus Sholihin have a minimal level of creativity, characterized by a lack of courage in expressing ideas and initiatives in using play equipment independently. Project learning is expected to provide opportunities for children to work in groups and collaborate in completing tasks related to certain topics, thereby increasing their creativity. Early childhood creativity is evident in the way they convey ideas and imagination, as well as their ability to create new things, such as in the form of pictures and stories. In this regard, this study will examine the influence of project learning on children's creativity and provide the necessary stimulation for their development. Thus, this study is expected to produce contributions to the development of more effective learning methods in increasing early childhood creativity, as well as providing recommendations for educators in designing more innovative and interesting learning activities.

Keywords: *Creativity, Project Learning, Early Childhood Education.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) disebut juga sebagai landasan pendidikan karena perkembangan masa depan seorang anak sangat dipengaruhi dengan berbagai rangsangan penting yang telah distimulus mulai usia dini. Pendidikan anak usia dini harus disusun secara sistematis dan komprehensif agar anak pada masa *golden age* perkembangannya dapat mendapat rangsangan menyeluruh dan dapat meningkatkan berbagai potensinya. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Nomor 14, PAUD adalah kegiatan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, guna mendorong pertumbuhan jasmani dan rohaninya diimplementasikan melalui proposal pedagogis. Mendorong perkembangan agar anak memasuki pendidikan siap belajar lagi dan lagi (Amelia & Aisya, 2021).

Untuk mencapai perkembangan beberapa aspek pada anak usia dini maka pendidik harus memperhatikan proses dan strategi mengajar. Anak akan melalui proses perkembangan sesuai dengan tingkat usianya dan sesuai cara orang tua atau pendidik menstimulusnya secara tepat. Dimana guru harus bisa menstimulus anak agar dapat mengembangkan beberapa bidang aspek perkembangannya sesuai dengan tingkat usianya.

Dalam proses pembelajaran, peran guru selaku pemimpin kelas menjadi unsur yang sungguh penting. Pengetahuan dan pengalaman guru ketika mengajarkan pembelajaran ialah faktor yang memastikan keberhasilan dan kesuksesan aktivitas belajar mengajar. Keberagaman cara pembelajaran yang dapat dilaksanakan guru baik dari penggunaan media Pendidikan, juga terletak pada penerapan model dan metode cara pembelajaran (Amelia & Aisya, 2021). Berdasarkan hasil awal observasi di RA Hidayatus Sholihin, dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan tingkat kreativitas yang minim. Hal ini terlihat dari kurangnya keberanian anak dalam mengutarakan ide, serta minimnya inisiatif dalam menggunakan alat dan bahan bermain secara mandiri. Anak-anak lebih cenderung menirukan teman tanpa menunjukkan imajinasi yang berasal dari dirinya sendiri, hal ini menunjukkan perlunya stimulasi lebih lanjut untuk mengembangkan potensi kreativitas mereka secara optimal.

Salah satu kegiatan yang cocok untuk diterapkan adalah Pembelajaran proyek. Pembelajaran proyek adalah suatu jalan untuk menuntun dengan meningkatkan peluang pada anak untuk menyelesaikan tantangan dalam hidup keseharian baik secara personal maupun kelompok. Anak akan terlatih dan terbiasa untuk menemukan jalan keluar dari suatu permasalahan dengan memanfaatkan pola pikir masing-masing anak yang berbeda. Dimana hal ini sangat erat kaitannya dengan adanya kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Di dalam kurikulum merdeka terdapat beberapa poin yang harus tertanam di diri seorang anak salah satunya yaitu berfikir kritis. Dimana pola pikir kritis ini akan mengembangkan kreativitas anak tersebut sesuai tingkat kepahaman anak.

Kegiatan berbasis proyek digunakan untuk pembelajaran. Anak-anak bekerja dalam kelompok pada proyek yang berkaitan dengan topik tertentu. Dalam melakukan kegiatan, guru memperhatikan keinginan dan gagasan anak. Anak diberi inspirasi dan kesempatan berpikir untuk melakukan sesuatu secara individu atau kelompok. Berbeda dengan sebelumnya, anak tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan idenya sendiri karena hanya melakukan kegiatan sesuai petunjuk guru (Darmayanti et al., 2023).

Kegiatan proyek melibatkan anak secara langsung untuk berpikir dalam menuangkan ide untuk merancang sebuah proyek. Dengan demikian secara tidak langsung anak akan dapat mengembangkan kreativitas yang ada di dalam dirinya. Aspek kreativitas anak ini dapat ditingkatkan melalui stimulus dengan menggunakan kegiatan proyek. Kreativitas anak akan tumbuh dan berkembang dengan anak yang memiliki ide dalam pembuatan proyek di sekolah.

Kreativitas pada anak usia dini ditandai dengan bagaimana cara anak menyampaikan ide, menyampaikan imajinasinya, menciptakan hal baru dan lainnya. Pada anak usia dini, anak lebih sering menuangkan ide kreativitasnya dalam sebuah gambar. Pada gambar tersebut anak akan mampu menciptakan hal baru, membuat alur cerita baru, dan menyampaikan kepada teman maupun guru kelasnya.

Menurut Rotherberg kreativitas merupakan keahlian yang dimiliki anak untuk mengemukakan suatu ide atau pemikiran yang baru serta menemukan solusi dari tantangan yang di hadapi dalam bersosialisasi sehari-hari (Hairiyah & Mukhlis, 2019). Menurut David Campbell kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan dampak yang bersifat baru, inovatif, berbeda, menarik, unik, dan berguna bagi lingkungan sekitar dan masyarakat (Sudarti, 2020). Menurut Utami Munandar kreativitas adalah kemampuan (1) Membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada, (2) Berdasarkan data atau informasi yang ada, ditemukan probabilitas reaksi terhadap suatu dampak yang penekanannya pada kualitas dan (3) Mencerminkan kelancaran, orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan (Sudarti, 2020).

Setiap anak memiliki kemampuan kreativitas yang tidak sama dari anak satu dengan anak yang lainnya. Jadi seorang pendidik tidak boleh memiliki satu acuan pada saat memberikan kegiatan proyek pada anak, karena setiap anak memiliki ide atau pemikiran berbeda. Biarkan mereka berkresi dengan menggunakan idenya masing-masing.

Untuk meningkatkan daya kreasi anak usia dini dibutuhkan dorongan dari banyak pihak yakni pendidik, orang tua, serta lingkungan sekitar masyarakat. Dalam situasi ini, pendidik dan orangtua berperan tidak hanya sebagai pengasuh dan tutor, melainkan sebagai pendamping dan juga memenuhi alat dan bahan yang dibutuhkan. Guru beserta orang tua perlu menyediakan lingkungan yang menumbuhkan anak untuk memperdalam dan menemukan potensi kreativitas yang dimilikinya. Lingkungan dan area belajar harus memberi peluang pada anak untuk unjuk diri dengan terbuka dan mengeksplor kapasitas kreatif mereka (Irayana & Assyauqi, 2024).

Kreativitas menunjukkan bahwa mengembangkan kreativitas anak amat penting, sebab kreativitas memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan masa depan anak. Di sisi lain, kegiatan proyek juga diharapkan dapat mendorong kreativitas anak. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Pembelajaran Proyek terhadap Kreativitas Anak Kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Merakurak.

METODOLOGI

Metode penelitian dalam hal ini menggunakan cara kuantitatif eksperimental. Metode eksperimental merupakan suatu pendekatan yang dipakai untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain pada situasi yang terkontrol (Hadi, 2018). Dalam penelitian ini, digunakan jenis desain Pre-Eksperimental dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini, diawali dengan pengukuran awal (pretest) dan

pengukuran akhir (posttest) guna menilai serta membandingkan kemampuan klasifikasi warna peserta sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau intervensi.

Selama tahap persiapan, seluruh anak dalam kelas control dan kelas eksperimen dilakukan perhitungan permulaan untuk mengukur daya kreatif dan pengetahuan mereka mengenai konsep bangun ruang. pengukuran ini dilaksanakan dengan beberapa kegiatan yang menyertakan manipulasi objek 3 dimensi, seperti menyusun pola pada permainan balok menjadi ragam bentuk yang menarik dan sederhana. Hasil dari persiapan ini dikumpulkan dalam bentuk pencatatan observasi, hasil karya berupa foto, juga rekaman video yang menampilkan proses kreatif dan komunikatif anak sepanjang aktivitas berlangsung. Kemudian data akan digunakan sebagai acuan untuk menjadi dasar perkembangan anak sebelum dan selesai penerapan Pembelajaran dilakukan. Adapun jadwal *pretest* dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2025.

Pada kelas eksperimen, model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dipergunakan di sejumlah pertemuan yang sistematis. Setiap pertemuan disusun guna mendukung peserta didik agar mampu mengeksplorasi, melakukan eksperimen, serta berkolaborasi pada proyek yang bertujuan meningkatkan kreativitas anak. Sebagai ilustrasi, dalam pembelajaran mengenai struktur ruang, peserta didik diharapkan menyusun dan menciptakan bentuk bangunan sederhana dengan menerapkan berbagai bentuk balok kayu. Kegiatan ini disusun untuk dilaksanakan dalam enam kali pertemuan, di mana masing-masing pertemuan menitikberatkan suatu aspek dari proyek, seperti tahap perencanaan, pembangunan, dan penyajian. Pemberian *treatment* pada tanggal 10 sampai dengan 12 September 2025 dan *posttest* pada tanggal 14 September 2025.

Selama pelaksanaan kegiatan, peserta didik diberikan keleluasaan untuk membangun ide secara mandiri, bereksperimen dengan beragam bentuk dan struktur, serta berkolaborasi sesama peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator, mensupport dengan bimbingan dan dukungan bila diperlukan, sekaligus mendorong anak-anak memecahkan masalah dan menemukan solusinya sendiri. Dokumentasi pada tahap ini meliputi foto dan video kegiatan, catatan pengamatan, dan pekerjaan atau karya anak-anak yang dikumpulkan selama fase proyek.

Setelah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk menilai perkembangan kreativitas serta pemahaman anak terhadap konsep bangun ruang. Pada tahap ini, peserta didik kembali dilatih untuk menyusun dan membangun sebuah bangunan menggunakan balok kayu, namun dengan *challenge* baru berupa integrasi bagian yang lebih lengkap, seperti pintu, jendela, dan atap yang disesuaikan dengan skala. Selama proses tersebut, peserta didik diberikan keleluasaan untuk mengeksplorasi, melakukan percobaan, serta bekerja sama dengan teman sebayanya.

Proses pembelajaran peserta didik dilakukan pengamatan secara mendalam untuk mencatat cara-cara mereka menerapkan konsep-konsep geometri, baik dalam hal bentuk, ruang, dan volume, dalam proyek yang tengah dikerjakan. Pendidik secara konsisten memberikan dukungan dalam membantu pemecahan tantangan, mendukung kreativitas, serta mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik sepanjang kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dokumentasi hasil *posttest* meliputi catatan observasi, dokumentasi foto karya akhir, serta rekaman video yang menampilkan interaksi dan proses Tindakan yang dilakukan anak. Hasil *posttest* tersebut kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan data *pretest* guna

mengevaluasi efektivitas penerapan model PJBL dalam meningkatkan kreativitas dan pengetahuan konsep pada peserta didik usia dini di RA Hidayatus Sholihin Merakurak.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa usia 4-5 tahun RA Hidayatus Sholihin Kecamatan Merakurak Kabupaten Tuban yang berjumlah 20 anak, 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi observasi dan dokumentasi. Peneliti menerapkan metode observasi terstruktur dengan menggunakan panduan observasi berupa daftar periksa (*checklist*), yang disusun dalam bentuk skala penilaian (*rating scale*). Skala ini terdiri atas empat kategori penilaian, yaitu: belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB).

Selain itu data diperoleh dengan teknik yang diterapkan yaitu dokumentasi. Teknik ini diterapkan guna mendapatkan data berupa dokumentasi kegiatan proyek yang dilakukan di RA Hidayatus Sholihin. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis regresi dan uji *t* (*t-test*). Adapun manfaat dari uji *t* untuk mengetahui pengaruh serta perbedaan nilai rata-rata dari dua data yang saling berkaitan. Uji *t* untuk dua variabel ini dapat diterapkan melalui penggunaan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Gambar 1. Rumus Uji T

Keterangan:

$\bar{x}_1$ = Rata - Rata Pretest

$\bar{x}_2$ = Rata - Rata Post-test

s_1 = Pra-test Simpangan Baku

s_2 = Post-test Simpangan Baku

s_1^2 = Varians Pretest

s_2^2 = Varians Posttest

r = Korelasi Antara 2 Sampel

Kriteria asesmen,

jika $-ttabel \leq thitung \leq ttabel$, maka H_0 diterima.

jika $-ttabel > thitung > ttabel$, maka H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari pengaruh pembelajaran proyek terhadap kreativitas pada anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Kecamatan Merakurak menjelaskan secara rinci mengenai pengaruh pembelajaran proyek terhadap kreativitas pada anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Kecamatan Merakurak sebelum diterapkan perlakuan dan setelah diterapkan perlakuan. Dari hasil penelitian yang sudah terlaksana dipaparkan dalam bentuk tabel 1.

Tabel 1 Data Selisih (Beda) Nilai *Pre-test* dan *Post-test* kreativitas anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Merakurak.

Tabel 1. Perkembangan kreativitas anak pre-test dan post-tes

No.	Nama	Pre-tes	Post-tes	Selisih (Beda)
1.	Jihan	1,61	3,67	2,06
2.	Hida	1,72	3,19	1,47
3.	Putri	1,39	2,81	1,42
4.	Luna	1,53	3,53	2
5.	Khayla	1,83	3,47	1,64
6.	Zila	1,72	3,50	1,78
7.	Fira	1,67	3,42	1,75
8.	Anggun	2,00	3,50	1,5
9.	Naura	1,83	3,67	1,84
10.	Aqila	1,83	3,67	1,84
11.	Fitri	1,83	3,28	1,45
12.	Ardi	1,39	3,61	2,22
13.	Thofa	1,56	3,61	2,05
14.	Hamzah	1,86	3,22	1,36
15.	Fais	2,06	3,28	1,22
16.	Azril	1,67	3,75	2,08
17.	Vano	1,67	3,53	1,86
18.	Arkha	1,83	3,22	1,39
19.	Kahfi	1,56	3,19	1,63
20.	Fahri	1,56	3,19	1,69

Berdasarkan Tabel 1, diketahui telah terjadi kenaikan tingkatan kreativitas anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Merakurak. Pada pelaksanaan kegiatan sebelum diberi perlakuan (*pretest*), tercatat sebanyak 19 anak terdapat pada tingkatan Masih Berkembang (MB), 1 anak terdapat pada tingkatan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak ditemukan anak yang berada dalam tingkatan Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah diberikan perlakuan (*treatment*), terjadi peningkatan kemampuan kreativitas, yaitu sebanyak 19 anak

berada pada tingkatan BSB dan 1 anak pada tingkatan BSH. sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas anak.

Selain berdasarkan uraian dan data pada Tabel 1, bukti peningkatan kreativitas anak juga diperkuat melalui hasil perhitungan statistik yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan analisis, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini terlihat oleh nilai t hitung sebesar -12,53 yang lebih kecil dari nilai t tabel sebesar -2,450. Dengan demikian, karena nilai t tabel lebih besar daripada t hitung ($-2,450 > -12,53$), maka keputusan yang diambil adalah menerima H_a . maknanya, terjadi pengaruh yang bermakna pada penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kreativitas anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Merakurak.

Hal ini di dukung oleh pendapat dari peneliti sebelumnya bahwa kreativitas anak usia dini perlu ditingkatkan. Guru adalah salah satu aspek penting dalam pengembangan kreativitas anak, karena memiliki peran yang besar dalam mendukung pertumbuhan dan pencapaian potensi maksimal anak usia dini. Pada kategori ini, guru berperan sebagai fasilitator, bukan sebagai pengarah yang menentukan segala hal terkait proses belajar anak. Oleh karena itu, guru lebih diarahkan untuk memotivasi peserta didik agar berani mengambil inisiatif dalam mencoba tugas-tugas baru. Guru juga bersikap terbuka terhadap gagasan peserta didik serta berupaya menciptakan suasana belajar yang bebas dari rasa takut dan kecemasan, yang dapat memperlambat munculnya pemikiran kreatif dan kemampuan menyelesaikan problematik yang ada. (Cahyaningsih & Harun, 2023).

Sebuah *treatment* atau perlakuan yang sudah dilakukan yaitu dengan memakai metode kegiatan berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas anak pada anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Merakurak merupakan suatu struktur upaya untuk menumbuhkan kreativitas anak. Pemberian perlakuan (*treatment*) yang dilakukan pendidik dengan menerapkan metode kegiatan berbasis proyek. Pemilihan metode tersebut yang diterapkan sebagai kontribusi perlakuan ini diselaraskan dengan metode yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 tidak secara langsung menyatakan kegiatan berbasis proyek, namun kurikulum ini mendorong pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berpusat pada anak, termasuk melalui kegiatan yang bersifat eksploratif dan kreatif, yang dapat diinterpretasikan sebagai kegiatan berbasis proyek (Kemendiknas, 2014). Metode kegiatan berbasis proyek menggambarkan suatu proses dan usaha atau metode pembelajaran yang diterapkan pendidik melalui kegiatan proyek.

Metode proyek merupakan pendekatan yang penting untuk di implementasikan terhadap anak usia dini karena berhubungan langsung dengan pengalaman nyata di kehidupan sehari-hari, sehingga memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman pribadi. Pendekatan ini terlihat lebih bermanfaat dari metode pembelajaran konvensional. Selain itu, anak juga belajar untuk memahami diri sendiri, saling membantu dan berdiskusi dengan teman, serta menyelesaikan masalah secara kolaboratif, yang pada akhirnya dapat berkontribusi terhadap pengembangan etos kerja sejak dini. Penerapan model *Project Based Learning* juga membantu menumbuhkan 4 pilar pembelajaran, yaitu belajar guna mengetahui, belajar guna melakukan, belajar guna hidup bersama, dan belajar guna menjadi. (Amelia & Aisya, 2021).

Model pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam

kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun melalui kerja kelompok (Amelia & Aisyah, 2021). Pembelajaran ini merupakan aspek kegiatan anak yang kompleks, dan anak lebih mudah menerima serta mudah memahaminya. Kendati itu, pembelajaran secara sederhana memiliki arti sebagai hasil interaksi berkelanjutan dari pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam arti lengkap merupakan bagian kesungguhan dari pendidik untuk mengajarkan anak didik (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dengan upaya tercapainya sebuah tujuan yang sudah ditetapkan.

Model pembelajaran proyek sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Karena kreativitas anak harus sudah dipupuk dan dikembangkan sejak dini. Sehingga ketika besar anak sudah terlatih untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif.

Kreativitas merupakan perpaduan antara inovasi, fleksibilitas, dan kepekaan yang mendorong seseorang untuk berpikir secara produktif, baik demi kepuasan pribadi maupun kepuasan orang lain. Menurut *National Advisory Committee on Creative and Cultural Education* (NACCCE), kreativitas didefinisikan sebagai kegiatan imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang baru serta memiliki nilai (Craft, 2005).

Sementara itu, Munandar (2009) menyatakan bahwa kreativitas merupakan dampak kolaborasi antara individu dengan lingkungannya, yang didasarkan pada keunggulan dan kemampuan untuk menghasilkan hal baru dari data, informasi, serta elemen yang sudah ada serta diketahui sebelumnya. Kombinasi tersebut bersumber dari seluruh pengalaman dan pengetahuan individu yang diperoleh melalui lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilaksanakan, terdapat pengaruh dari penerapan pembelajaran proyek terhadap kreativitas anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Merakurak. Semua dapat dilihat dari hasil pre-test dan juga post-test yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah cara-cara atau ide-ide yang baru untuk mengembangkan sesuai menjadi lebih baru dan menarik dengan menggabungkan sesuatu yang lama menjadi sebuah karya baru dengan nilai guna yang lebih baik lagi.

Pada anak usia dini, kreativitas tampak saat anak bermain, dimana mereka membuat berbagai karya, gambaran atau imajinasi spontan dengan mainannya. Dengan permainan yang ada di lingkungan sekitar, anak akan melakukan banyak eksplorasi dan menggunakan insting kreativitasnya. Sehingga ketika anak bermain akan terlihat mana saja yang kurang dan memiliki kreativitas tinggi. Pengembangan daya kreatif anak juga tidak terlepas dari dukungan orangtua, pendidik, dan sekitarnya. Anak usia dini tidak memperlihatkan perilaku kreatif walaupun mereka tidak berani untuk mengeksplorasi hal-hal baru atau tidak termotivasi untuk berkreasi karena kurangnya dukungan dan penghargaan dari orang tua, guru, atau lingkungan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tk Al-Farabi. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>
- Craft, A. (Ed). (2005). *Creativity in Schools Tensions and Dilemmas*. New York: Routledge.
- Cahyaningsih, S., & Harun, H. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5),

- 5481–5494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5034>
- Darmayanti, R. A., Amal, A., Makassar, N., Makassar, U. N., & Makassar, U. N. (2023). *71 > T*. 3(2), 29–40.
- Hadi, G. K. (2018). Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Mengungkapkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 1 Banjarsari. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.21107/pgpauldtrunojoyo.v5i2.5441>
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Irayana, I., & Assyauqi, I. (2024). Eksperimen Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) pada Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 10(1), 47–56. <https://doi.org/10.18592/jea.v10i1.11422>
- Kemendiknas. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. *Permendikbud Repblik Indonesia*, 8(33), 37.
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga. *JURNAL Al-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 5(3), 117. <https://doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>

Peran Orang Tua dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Era Digital

Marenda Adhi Septiya¹

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung
Septyamarenda@gmail.com

Abstrak

Peran orang tua dalam pendidikan Islam anak usia dini sangat penting karena masa *golden age* merupakan periode emas bagi pembentukan karakter, akhlak, dan spiritualitas anak. Penelitian ini membahas urgensi, tantangan, serta strategi yang dapat dilakukan orang tua dalam mendidik anak di era digital. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan menelaah berbagai sumber terkait pendidikan Islam, peran keluarga, serta perkembangan teknologi digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa orang tua memiliki tanggung jawab sebagai pendidik pertama dan utama yang harus menanamkan nilai akidah, ibadah, dan akhlak. Di era digital, orang tua menghadapi tantangan berupa paparan konten negatif, kecanduan gawai, serta penetrasi budaya global. Namun, teknologi juga memberikan peluang besar melalui aplikasi Islami, media pembelajaran digital, dan platform edukasi interaktif. Oleh karena itu, literasi digital orang tua sangat diperlukan agar mereka mampu menjadi pengarah, pengawas, sekaligus teladan dalam pemanfaatan teknologi. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan pendidikan Islam anak usia dini di era digital sangat ditentukan oleh sinergi antara bimbingan orang tua, dukungan lembaga pendidikan, serta penggunaan teknologi secara bijak untuk menumbuhkan generasi Muslim yang beriman, berkarakter, dan adaptif terhadap tantangan zaman.

Kata Kunci: *Orang Tua, Pendidikan Islam, Anak Usia Dini, Digital.*

Abstract

The role of parents in Islamic education for early childhood is crucial, as the golden age represents a critical period for shaping children's character, morality, and spirituality. This study discusses the urgency, challenges, and strategies parents can employ in educating children in the digital era. The method used is a literature review by examining various sources related to Islamic education, family roles, and digital technology development. The findings reveal that parents bear the primary responsibility as the first educators to instill values of faith (aqidah), worship (ibadah), and morality (akhlaq). In the digital era, parents face challenges such as exposure to negative content, gadget addiction, and the penetration of global culture. However, technology also provides great opportunities through Islamic applications, digital learning media, and interactive educational platforms. Therefore, digital literacy among parents is essential so they can act as guides, supervisors, and role models in utilizing technology. The study concludes that the success of Islamic education for early childhood in the digital era largely depends on the synergy between parental guidance, support from educational institutions, and the wise use of technology to foster a generation of Muslims who are faithful, well-mannered, and adaptive to modern challenges.

Keywords: *Parents, Islamic Education, Early Childhood, Digital.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan fase perkembangan yang dikenal dengan istilah *golden age*, yaitu periode emas ketika seluruh potensi anak berkembang sangat pesat baik secara kognitif, afektif, sosial, maupun spiritual (Adwiah et al., 2024). Pada masa ini, pendidikan yang

diberikan akan sangat menentukan arah perkembangan anak di masa depan. Islam memberikan perhatian besar terhadap pendidikan anak sejak usia dini, sebagaimana ditegaskan dalam hadis Nabi bahwa setiap anak lahir dalam keadaan fitrah, dan orang tuanyalah yang berperan utama dalam menjaga serta mengarahkan fitrah tersebut. Hal ini ditegaskan dalam hadis Rasulullah SAW: *“Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi”* (HR. Bukhari dan Muslim)(al-Bukhari, 2010; al-Hajaj, 2010). Hadis tersebut menunjukkan bahwa keluarga, khususnya orang tua, memiliki peran fundamental dalam menjaga fitrah keislaman anak sekaligus mengarahkan tumbuh kembangnya sesuai dengan nilai-nilai Islam (al-Asqolany, 2010; al-Nawawi, 2010). Hal ini menegaskan bahwa orang tua memegang tanggung jawab utama dalam pendidikan Islam anak sejak awal kehidupannya.

Pendidikan Islam pada anak usia dini bukan hanya menanamkan pengetahuan agama, tetapi juga membentuk karakter, akhlak, serta kebiasaan-kebiasaan Islami yang akan melekat hingga dewasa (Hasni, 2021). Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, serta kecintaan kepada Allah SWT dan Rasul-Nya perlu ditanamkan melalui interaksi sehari-hari di lingkungan keluarga. Dengan demikian, pendidikan Islam pada usia dini lebih bersifat pembiasaan dan keteladanan, yang menjadikan orang tua sebagai aktor utama dalam proses pembentukan kepribadian anak.

Memasuki era digital, tantangan dalam mendidik anak semakin kompleks. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet dan perangkat gawai, membawa pengaruh besar terhadap kehidupan sehari-hari, termasuk anak usia dini. Anak-anak kini hidup di lingkungan yang sarat dengan informasi dan hiburan digital (Almahira, 2024). Jika dimanfaatkan dengan bijak, teknologi digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif, termasuk untuk memperkenalkan ajaran Islam melalui aplikasi Al-Qur'an, cerita nabi interaktif, dan media edukasi Islami lainnya.

Namun, di balik potensi positif tersebut, era digital juga membawa risiko yang tidak dapat diabaikan. Anak-anak dapat dengan mudah terpapar konten negatif, budaya global yang tidak sesuai dengan nilai Islam, hingga potensi kecanduan terhadap gawai (Ananda Giovany et al., 2024). Kondisi ini dapat melemahkan nilai-nilai akhlak dan mengganggu perkembangan psikologis anak. Oleh sebab itu, diperlukan peran aktif orang tua untuk mengarahkan, mengawasi, sekaligus mendampingi anak dalam menggunakan media digital agar tetap berada dalam koridor nilai-nilai Islam (Dihniyah & Samsudin, 2025).

Dalam konteks pendidikan Islam, peran orang tua tidak hanya sebatas pengawas, tetapi juga pendidik utama yang menanamkan nilai agama melalui pemanfaatan teknologi secara bijak. Orang tua dituntut memiliki literasi digital yang baik agar mampu memilih, menyaring, dan memanfaatkan konten yang sesuai untuk anak. Melalui literasi digital, orang tua dapat berperan aktif sebagai fasilitator yang menghadirkan pengalaman belajar Islami yang menyenangkan, kreatif, dan kontekstual dengan dunia digital anak.

Selain itu, orang tua perlu menanamkan sikap disiplin dan membangun pola penggunaan teknologi yang sehat sejak dini (Hk & Dewi, 2025). Misalnya dengan mengatur waktu penggunaan gawai, mendampingi anak saat mengakses media digital, serta memberikan teladan dalam penggunaan teknologi secara produktif. Dengan pola pendampingan semacam ini, anak belajar untuk memanfaatkan teknologi bukan sekadar untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar, terutama dalam memperdalam pemahaman agama Islam.

Era digital juga menuntut adanya kolaborasi antara orang tua dengan lembaga pendidikan formal (Diana & Azani, 2024). Pendidikan Islam anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari sinergi antara keluarga dan sekolah. Guru berperan dalam memberikan pembelajaran terstruktur, sementara orang tua melanjutkan penguatan nilai di rumah, khususnya dalam konteks pengawasan digital (Hukubun & Kasimbara, 2024). Dengan kerja sama yang harmonis, anak akan mendapatkan lingkungan belajar yang konsisten antara rumah dan sekolah, baik dalam aspek religiusitas maupun keterampilan digital.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa peran orang tua dalam pendidikan Islam anak usia dini di era digital sangatlah penting. Orang tua harus mampu menyeimbangkan antara pemanfaatan teknologi sebagai sarana edukasi dengan perlindungan anak dari pengaruh negatifnya. Dengan pendampingan, teladan, dan pengawasan yang tepat, teknologi digital justru dapat memperkuat pendidikan Islam anak, menumbuhkan akhlak mulia, serta membekali mereka dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan zaman modern.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka yang memanfaatkan tulisan-tulisan sebelumnya seperti buku, jurnal, dan artikel (Firmansyah et al., 2021; Fitrah, 2017). Sumber-sumber ini kemudian diolah dengan cermat untuk menemukan pengetahuan baru yang dapat bermanfaat bagi kalangan akademis dan masyarakat umum. Studi literatur terdiri dari empat langkah: mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan, membuat bibliografi kerja, menjadwalkan waktu untuk membaca dan membuat catatan, dan akhirnya, mengumpulkan data melalui penelusuran dan rekonstruksi informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan penelitian sebelumnya (Siringoringo et al., 2025). Analisis isi dan analisis deskriptif menjadi dasar penelitian ini. Proposisi dan konsep didukung oleh analisis literatur yang komprehensif dan kritis dari berbagai sumber.

Analisis data model induktif adalah pendekatan analisis yang memulai prosesnya dari data spesifik di lapangan untuk kemudian disusun menjadi pola, kategori, atau tema umum. Dalam model ini, peneliti tidak menggunakan kerangka teori yang kaku sejak awal, melainkan membiarkan data yang diperoleh membimbing arah analisis dan membentuk temuan. Pendekatan ini sangat sesuai untuk penelitian kualitatif yang bertujuan memahami fenomena secara mendalam berdasarkan perspektif partisipan (Mertens, 2009).

Proses analisis induktif biasanya dimulai dengan pengumpulan data lapangan melalui wawancara, observasi, atau dokumentasi. Data tersebut kemudian dibaca dan ditelaah berulang kali untuk menemukan makna yang tersembunyi di balik pernyataan atau tindakan partisipan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengkodean terbuka (open coding), yaitu memberi label pada potongan data yang relevan tanpa kategori yang sudah ditentukan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya Peran Orang Tua dalam Pendidikan Islam

Dalam Islam, keluarga merupakan madrasah pertama bagi anak. Orang tua, khususnya ayah dan ibu, memiliki tanggung jawab utama dalam membentuk akhlak, kepribadian, serta pemahaman agama anak sejak usia dini. Hal ini ditegaskan dalam hadis Nabi Muhammad SAW: *“Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi”* (HR. Bukhari dan Muslim) (al-Bukhari, 2010;

al-Hajaj, 2010). Hadis tersebut menunjukkan betapa besar pengaruh orang tua terhadap arah pendidikan anak, termasuk dalam aspek keimanan dan ketaatan kepada Allah SWT.

Peran orang tua dalam pendidikan Islam menjadi penting karena mereka adalah teladan utama yang secara langsung diamati dan ditiru oleh anak. Anak usia dini cenderung meniru perilaku orang-orang terdekatnya, sehingga sikap, tutur kata, dan kebiasaan orang tua akan tercermin dalam diri anak (Erzad, 2018). Dengan memberikan teladan yang baik seperti membiasakan shalat tepat waktu, membaca Al-Qur'an, dan berakhlak mulia, orang tua sedang menanamkan nilai-nilai Islam secara konkret yang akan membentuk karakter anak.

Selain sebagai teladan, orang tua juga berperan sebagai pendidik yang menanamkan nilai-nilai dasar Islam, seperti tauhid, ibadah, dan akhlak. Nilai-nilai ini menjadi fondasi penting dalam kehidupan anak agar tumbuh menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa (Devi et al., 2025; Hidayat, 2020). Tanpa keterlibatan orang tua, anak akan kesulitan memahami esensi agama secara mendalam, karena sekolah atau lingkungan hanya bersifat pendukung, bukan sumber utama pendidikan keagamaan.

Pentingnya peran orang tua juga terlihat dalam pembiasaan ibadah sejak kecil (A. P. Amalia, 2024). Melatih anak shalat, berdoa sebelum melakukan aktivitas, serta bersyukur atas nikmat Allah akan menumbuhkan kesadaran spiritual yang kuat. Pembiasaan ini tidak cukup hanya dengan perintah lisan, melainkan harus dilengkapi dengan praktik bersama, misalnya shalat berjamaah di rumah. Dengan demikian, anak belajar bahwa ibadah bukan sekadar kewajiban, tetapi kebutuhan dan bagian dari kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks akhlak, orang tua berperan menanamkan nilai moral Islami seperti jujur, sabar, hormat kepada orang tua, serta peduli terhadap sesama (Hk & Dewi, 2025; Khaerudin & Latipah, 2024). Pendidikan akhlak tidak bisa diajarkan melalui teori semata, tetapi melalui interaksi dan contoh nyata. Anak yang terbiasa mendapat perlakuan penuh kasih sayang, disiplin, dan keadilan dari orang tuanya akan tumbuh menjadi pribadi yang memiliki akhlak mulia sesuai ajaran Islam.

Pentingnya peran orang tua semakin nyata ketika anak menghadapi pengaruh lingkungan luar, seperti teman sebaya, media, dan perkembangan teknologi. Dalam kondisi ini, orang tua menjadi pengarah yang memastikan anak tidak terjebak dalam perilaku menyimpang. Dengan memberikan pengawasan, pendampingan, serta komunikasi yang baik, orang tua dapat menguatkan kepribadian anak agar tetap berpegang pada nilai-nilai Islam meskipun berada dalam lingkungan yang beragam.

Selain memberikan teladan, orang tua juga berperan sebagai motivator dalam pendidikan Islam (Su'dadah, 2022). Mereka dapat menumbuhkan semangat belajar agama dengan memberikan penghargaan atas usaha anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mengaitkan nilai agama dengan kehidupan nyata. Hal ini membuat anak tidak hanya memahami agama secara kognitif, tetapi juga merasakan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari uraian tersebut, jelas bahwa peran orang tua dalam pendidikan Islam anak sangatlah penting dan tidak dapat digantikan oleh pihak lain. Orang tua menjadi fondasi utama dalam menanamkan iman, ibadah, akhlak, serta ketahanan moral anak. Dengan keterlibatan aktif orang tua, anak tidak hanya tumbuh cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara spiritual dan emosional, sehingga siap menjadi generasi muslim yang beriman, berakhlak mulia, dan mampu menghadapi tantangan zaman.

Pendidikan Islam di Era Digital

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan Islam pun tidak lepas dari dampak transformasi ini. Jika dahulu pendidikan Islam lebih banyak dilakukan melalui tatap muka langsung di madrasah, pesantren, atau sekolah, kini proses tersebut semakin diperkaya dengan pemanfaatan teknologi digital (Bawden, 2001). Kehadiran era digital membuka peluang baru untuk memperluas akses, meningkatkan kualitas, dan mempercepat transformasi pendidikan Islam.

Salah satu keunggulan pendidikan Islam di era digital adalah kemudahan akses terhadap sumber ilmu pengetahuan. Melalui internet, siswa dan masyarakat dapat dengan mudah mempelajari tafsir Al-Qur'an, hadis, fikih, sejarah Islam, maupun materi keislaman lainnya dari berbagai platform digital (Abdulloh et al., 2024). Hal ini memungkinkan proses pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu, tetapi dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja.

Digitalisasi juga mendorong lahirnya berbagai media pembelajaran Islam yang interaktif dan menarik. Misalnya, aplikasi Al-Qur'an digital dengan fitur tafsir, hadis dalam berbagai bahasa, video kajian keislaman, hingga permainan edukatif Islami untuk anak (Diana & Azani, 2024). Media digital ini menjadikan pendidikan Islam lebih mudah dipahami, terutama bagi generasi muda yang terbiasa dengan teknologi. Dengan pendekatan visual dan interaktif, nilai-nilai Islam dapat disampaikan secara lebih efektif dan menyenangkan.

Namun demikian, pendidikan Islam di era digital juga menghadapi tantangan serius. Akses informasi yang sangat luas berpotensi membuka peluang bagi tersebarnya paham keagamaan yang menyimpang, hoaks keagamaan, atau bahkan konten negatif yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, literasi digital keagamaan menjadi sangat penting agar peserta didik mampu memilih, menyaring, dan memverifikasi informasi yang benar dan sesuai dengan ajaran Islam.

Dalam konteks ini, peran guru dan pendidik Islam tetap tidak tergantikan. Meskipun teknologi digital dapat menghadirkan sumber belajar yang melimpah, pendidik berfungsi sebagai pembimbing yang memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai dengan nilai-nilai Islam (Buairi & Kamalasari, 2025). Guru tidak hanya bertugas menyampaikan ilmu, tetapi juga memberikan teladan akhlak serta membimbing siswa dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dan produktif (Hasan et al., 2023).

Selain guru, peran orang tua juga sangat penting dalam pendidikan Islam di era digital. Orang tua perlu mendampingi anak dalam menggunakan media digital, memilih aplikasi yang sesuai, serta membatasi akses pada konten yang berpotensi merusak moral dan akhlak (Syahid, 2020). Dengan bimbingan yang tepat, teknologi digital dapat menjadi sarana positif untuk memperkuat pendidikan Islam di rumah.

Di sisi lain, era digital juga menuntut lembaga pendidikan Islam seperti madrasah, pesantren, dan perguruan tinggi Islam untuk beradaptasi (Abidin, 2020). Penggunaan sistem *learning management system* (LMS), kelas virtual, e-book keislaman, hingga integrasi kurikulum berbasis digital perlu ditingkatkan agar pembelajaran Islam lebih relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan inovasi ini, pendidikan Islam akan tetap mampu bersaing di tengah arus globalisasi.

Dengan demikian, pendidikan Islam di era digital adalah peluang sekaligus tantangan. Di satu sisi, teknologi membuka akses luas dan cara baru untuk menyampaikan nilai-nilai Islam

secara efektif, interaktif, dan menyenangkan. Namun, di sisi lain, diperlukan literasi digital, pendampingan orang tua, dan bimbingan guru agar pendidikan Islam tetap sesuai dengan akidah dan akhlak yang benar. Dengan sinergi tersebut, pendidikan Islam akan mampu mencetak generasi Muslim yang beriman, berilmu, berakhlak mulia, serta siap menghadapi tantangan zaman modern.

Strategi Orang Tua dalam Membimbing Anak

Orang tua merupakan pendidik pertama dan utama dalam kehidupan anak. Sejak lahir, anak berada dalam bimbingan orang tua yang membentuk pola pikir, karakter, dan kepribadiannya. Dalam Islam, tanggung jawab ini ditegaskan melalui firman Allah dalam QS. At-Tahrim [66]: 6 yang memerintahkan agar orang tua menjaga diri dan keluarganya dari api neraka. Dengan demikian, membimbing anak bukan hanya tugas sosial, tetapi juga amanah religius yang harus dijalankan dengan penuh kesungguhan (Lajnah Ulama al-Azhar, 2010).

Strategi pertama yang sangat penting adalah memberikan teladan (uswah hasanah) (Nindialisma, 2022; Zubairi, 2022). Anak-anak pada usia dini belajar lebih banyak melalui pengamatan dan peniruan dibandingkan instruksi verbal. Oleh karena itu, orang tua harus menjadi contoh nyata dalam beribadah, bersikap jujur, berdisiplin, serta berakhlak mulia. Teladan ini akan tertanam kuat dalam diri anak dan menjadi dasar perilakunya di masa depan.

Strategi kedua adalah pembiasaan nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari (A. P. Amalia, 2024; N. F. Amalia & Rizqi, 2024). Orang tua dapat membimbing anak dengan membiasakan doa sebelum dan sesudah beraktivitas, melatih shalat tepat waktu, serta membacakan ayat-ayat Al-Qur'an. Pembiasaan yang dilakukan secara konsisten akan melahirkan rutinitas yang melekat pada anak, sehingga mereka tumbuh dengan kesadaran spiritual yang kuat.

Strategi ketiga adalah komunikasi yang efektif dan penuh kasih sayang. Anak perlu merasa bahwa orang tua adalah tempat yang aman untuk berbagi cerita, keluh kesah, maupun pertanyaan. Dengan komunikasi yang baik, orang tua dapat memahami kebutuhan anak sekaligus mengarahkan perilaku mereka ke jalan yang benar. Rasulullah SAW sendiri mencontohkan kelembutan dalam mendidik anak, sehingga anak merasa dihargai dan didengarkan.

Strategi keempat adalah memberikan pendidikan sesuai tahap perkembangan anak (N. F. Amalia & Munif, 2023). Orang tua harus memahami bahwa cara mendidik anak usia dini berbeda dengan anak usia remaja. Pendidikan yang diberikan harus sesuai dengan kemampuan kognitif dan emosional mereka, sehingga anak tidak merasa terbebani, tetapi tetap tertantang untuk belajar dan berkembang.

Strategi kelima adalah mengawasi penggunaan teknologi dan media digital (Diana & Azani, 2024). Di era digital, anak-anak sering terpapar gadget, internet, dan media sosial. Orang tua perlu membimbing anak dalam memilih konten yang bermanfaat serta membatasi akses terhadap konten yang berbahaya. Pengawasan ini harus dibarengi dengan pengenalan literasi digital Islami, sehingga anak mampu memanfaatkan teknologi untuk kebaikan, seperti belajar Al-Qur'an online atau menonton video edukatif Islami.

Strategi keenam adalah menanamkan disiplin dan tanggung jawab (Salsabila & Hanif, 2024). Orang tua dapat melatih anak dengan memberikan tugas-tugas sederhana yang sesuai usia, seperti merapikan mainan atau membantu pekerjaan rumah. Hal ini akan menumbuhkan

rasa tanggung jawab dan kemandirian sejak dini. Dalam pendidikan Islam, disiplin juga mencakup kewajiban ibadah, seperti melatih anak bangun tepat waktu untuk shalat subuh.

Strategi ketujuh adalah memberikan penghargaan dan motivasi (Zulfahmi & Sufyan, 2018). Anak yang berusaha melakukan kebaikan atau belajar dengan sungguh-sungguh perlu diberi apresiasi, baik berupa pujian, hadiah kecil, maupun pelukan. Hal ini akan memperkuat motivasi internal mereka untuk terus berbuat baik. Namun, penghargaan harus diberikan secara proporsional agar anak tidak tumbuh menjadi pribadi yang hanya berorientasi pada hadiah.

Strategi kedelapan adalah menanamkan akhlak mulia melalui kisah Islami. Orang tua dapat menceritakan kisah para nabi, sahabat, atau tokoh Muslim sebagai inspirasi bagi anak. Kisah-kisah tersebut dapat menanamkan nilai keberanian, kesabaran, kejujuran, dan ketakwaan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami anak.

Strategi kesembilan sekaligus yang paling penting adalah doa dan tawakal kepada Allah SWT. Setelah berusaha maksimal membimbing anak, orang tua harus senantiasa mendoakan agar anak diberi hidayah, keberkahan ilmu, serta kekuatan iman. Sebab, dalam Islam, doa orang tua merupakan doa yang mustajab. Dengan kombinasi usaha nyata dan doa yang tulus, orang tua dapat membimbing anak menjadi pribadi Muslim yang beriman, berakhlak mulia, dan siap menghadapi tantangan zaman.

Tantangan dan Solusi Peran Orang Tua dalam Pendidikan Islam

Pendidikan Islam merupakan pondasi utama bagi pembentukan akhlak dan kepribadian anak. Namun, peran orang tua dalam menjalankan pendidikan ini sering menghadapi berbagai tantangan yang kompleks. Salah satunya adalah keterbatasan pemahaman agama orang tua. Tidak semua orang tua memiliki pengetahuan Islam yang memadai, sehingga dalam praktiknya mereka hanya menekankan aspek ibadah formal, tanpa menanamkan nilai-nilai akhlak dan spiritual secara mendalam (Hamdun, 2022). Kondisi ini dapat menyebabkan anak tumbuh dalam kesenjangan antara pengetahuan agama dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Solusi yang dapat ditempuh adalah meningkatkan literasi keagamaan orang tua melalui pengajian, majelis ilmu, atau kajian digital, sehingga mereka mampu mendidik anak sesuai tuntunan Islam dengan lebih komprehensif.

Selain keterbatasan pengetahuan, pengaruh lingkungan sosial juga menjadi tantangan besar. Anak-anak di era modern tidak hanya berinteraksi dengan keluarga, tetapi juga dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar yang kadang membawa nilai-nilai yang tidak sesuai dengan ajaran Islam (Agustina & Tago, 2024). Misalnya, budaya konsumtif, pergaulan bebas, hingga perilaku menyimpang yang mudah ditiru anak. Dalam situasi ini, orang tua berperan penting sebagai pengawas dan pengarah, dengan membekali anak kemampuan untuk memilah pergaulan dan menanamkan keteguhan akhlak sejak dini. Komunikasi intensif, keterbukaan, dan keteladanan orang tua akan menjadi benteng utama agar anak tidak terjerumus dalam pengaruh negatif lingkungan.

Era digital membawa tantangan baru berupa paparan media sosial dan teknologi yang begitu luas. Anak-anak dengan mudah mengakses berbagai konten, baik yang bermanfaat maupun yang berbahaya, seperti pornografi, kekerasan, hingga paham keagamaan menyimpang (Bawden, 2001). Kondisi ini berpotensi melemahkan moral dan spiritual anak jika tidak ada pengawasan. Solusinya, orang tua harus aktif mendampingi penggunaan teknologi anak, mengatur waktu penggunaan gawai, serta memperkenalkan literasi digital Islami. Pemanfaatan

aplikasi belajar Al-Qur'an, video dakwah untuk anak, atau platform edukatif dapat menjadi sarana positif yang memperkuat pendidikan Islam di rumah.

Kesibukan orang tua dalam pekerjaan juga menjadi hambatan serius. Banyak orang tua yang lebih fokus mencari nafkah sehingga mengabaikan pendidikan agama anak. Akibatnya, tanggung jawab tersebut sering sepenuhnya diserahkan kepada sekolah atau guru ngaji. Padahal, Islam menegaskan bahwa orang tua adalah pendidik pertama dan utama. Solusinya adalah dengan meluangkan waktu untuk aktivitas sederhana namun bermakna, seperti doa bersama, shalat berjamaah di rumah, atau membacakan kisah-kisah Islami sebelum tidur. Praktik kecil ini dapat mempererat hubungan emosional anak dengan orang tua sekaligus menanamkan nilai agama.

Selain kesibukan, perbedaan pola asuh antara ayah dan ibu juga kerap menjadi tantangan. Ada orang tua yang bersikap terlalu keras, sementara pasangannya cenderung permisif. Perbedaan ini dapat menimbulkan kebingungan pada anak mengenai nilai dan aturan yang harus diikuti. Solusi yang tepat adalah membangun komunikasi dan kesepahaman antarorang tua dalam menentukan pola asuh Islami yang seimbang, yakni menggabungkan kasih sayang dengan ketegasan (Marzuki & Setyawan, 2022). Kesepakatan ini akan menciptakan konsistensi dalam mendidik anak, sehingga mereka tumbuh dengan arahan yang jelas.

Tantangan lain yang muncul adalah meningkatnya sikap individualisme dan krisis keteladanan di kalangan orang tua (Mariani et al., 2024). Tidak jarang, orang tua sibuk dengan gawai atau aktivitas pribadi sehingga kurang memberikan perhatian dan contoh nyata kepada anak. Padahal, anak cenderung lebih banyak belajar melalui peniruan daripada nasihat verbal. Oleh karena itu, solusi yang harus ditempuh adalah menjadikan diri sebagai teladan utama dalam beribadah, berakhlak mulia, serta berinteraksi dengan orang lain. Dengan keteladanan, anak akan mencontoh perilaku positif yang konsisten terlihat dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, tantangan dalam mendidik anak juga muncul dari adanya perbedaan kebutuhan dan perkembangan anak di setiap usia. Orang tua kadang kurang memahami psikologi perkembangan anak, sehingga pendidikan yang diberikan tidak sesuai dengan kapasitas mereka. Hal ini bisa mengakibatkan anak merasa tertekan atau kehilangan minat dalam belajar agama. Solusinya adalah orang tua perlu mempelajari perkembangan anak dan memberikan bimbingan secara bertahap. Misalnya, pada usia dini lebih banyak melalui pembiasaan, sedangkan pada usia remaja dengan pendekatan dialogis yang melibatkan logika dan perasaan anak.

Dari seluruh tantangan tersebut, dapat dipahami bahwa peran orang tua dalam pendidikan Islam membutuhkan kombinasi antara pengetahuan agama, keterampilan pengasuhan, dan kesadaran spiritual yang tinggi. Tantangan eksternal seperti lingkungan dan media digital hanya bisa diatasi dengan pengawasan yang bijak, sementara tantangan internal seperti kesibukan dan perbedaan pola asuh menuntut komunikasi serta kesadaran orang tua. Solusi yang paling mendasar adalah menghadirkan keseimbangan antara usaha nyata dan doa, karena doa orang tua bagi anak merupakan doa yang mustajab. Dengan usaha mendidik secara Islami, keteladanan yang konsisten, pendampingan teknologi yang bijak, serta doa yang tulus, orang tua dapat membimbing anak menjadi generasi Muslim yang beriman, berakhlak mulia, dan siap menghadapi tantangan zaman.

SIMPULAN

Peran orang tua dalam pendidikan Islam anak usia dini di era digital memiliki urgensi yang sangat tinggi, karena anak pada masa *golden age* sedang berada pada fase pembentukan karakter, kepribadian, dan akhlak. Islam menempatkan orang tua sebagai pendidik pertama dan utama, sehingga keberhasilan pendidikan anak sangat ditentukan oleh pola asuh, bimbingan, serta keteladanan yang diberikan di rumah.

Era digital membawa dua sisi sekaligus, yaitu peluang dan tantangan. Di satu sisi, media digital menyediakan berbagai sarana pembelajaran Islami yang dapat memperkuat pemahaman agama anak. Namun, di sisi lain, paparan konten negatif, risiko kecanduan gawai, serta penetrasi budaya global dapat mengganggu fitrah keislaman anak jika tidak ada pendampingan yang tepat. Oleh karena itu, orang tua harus memiliki literasi digital yang memadai agar mampu membimbing, mengarahkan, sekaligus melindungi anak dari dampak buruk teknologi.

Pendidikan Islam di era digital tidak cukup hanya diserahkan kepada lembaga formal seperti sekolah atau madrasah. Orang tua harus berperan aktif dalam menanamkan nilai-nilai akidah, ibadah, dan akhlak sejak dini, baik melalui pembiasaan, pengawasan penggunaan teknologi, maupun pemberian teladan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, anak akan tumbuh menjadi pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kuat dalam spiritual, berakhlak mulia, dan memiliki ketangguhan moral.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pendidikan Islam anak usia dini di era digital sangat bergantung pada sinergi antara orang tua, sekolah, dan pemanfaatan teknologi secara bijak. Dengan pengasuhan Islami yang penuh kasih sayang, pengawasan yang tepat, serta pemanfaatan media digital secara positif, orang tua mampu mengarahkan anak menjadi generasi Muslim yang beriman, berakhlak, dan siap menghadapi tantangan zaman modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, Surastina, Sudarmaji, Wiratno, P., & Damiri, A. (2024). Enhancing Students' Listening Skills: Leveraging Digital Media Through Lampung Barat's Cultural Heritage. *IJLHE: International Journal of Language, Humanities, and Education*, 7(2), 397–406. <https://doi.org/10.52217/ijlhe.v7i2.1735>
- Abidin, Z. (2020). Educational Management of Pesantren in Digital Era 4.0. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 203–216. <https://doi.org/10.14421/jpai.2020.172-07>
- Adwiah, A. R., Karomah, R. T., & Juleha, S. (2024). Analisis Metode Pendidikan Abdullah Nashih Ulwan dalam Pendidikan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini: Analisis Jurnal Sinta 2-5. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 7(1), 1–19. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v7i1.38260>
- Agustina, L., & Tago, M. Z. (2024). Sky Parenting on Children's Prayer Discipline Education: A Case Study of a Family Living Around the Great Mosque of Balaibaru Kuranji Padang, West Sumatra. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 16(1), 647–662. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v16i1.5051>
- al-Asqolany, I. H. (2010). *Fath al-Bari*. Dar al-Fikr.
- al-Bukhari, M. (2010). *Shahih al-Bukhari*. Dar al-Kutub al-Ilmiyah.
- al-Hajaj, M. (2010). *Shahih Muslim*. Dar al-Fikr.

- al-Nawawi, Y. (2010). *Al-Minhaj Syarh Shahih Muslim*. Mauqi'u al-Islam.
- Almahira, A. R. (2024). Penguatan Nilai-Nilai Spiritual dan Moralitas di Era Digital melalui Pendidikan Agama Islam. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2).
- Amalia, A. P. (2024). Penerapan Pembiasaan Positif Dalam Upaya Meningkatkan Karakter Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Amalia, N. F., & Munif, M. V. M. (2023). Tantangan dan Upaya Pendidikan dalam Menghadapi Era Society 5.0. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2).
- Amalia, N. F., & Rizqi, A. M. (2024). Analisis Hambatan Penerapan Metode Pembiasaan dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Ananda Giovany, Kholilur Rahman, & Imam Wahyono. (2024). Empowering Students with Digital Religious Literacy: The Contribution of Islamic Education Teachers. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 12(2). <https://doi.org/10.47668/pkwu.v12i2.1389>
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>
- Buairi, H., & Kamalasari, M. (2025). Transformasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Indonesia: Studi Kebijakan, Metode Pembelajaran, dan Integrasi Teknologi. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 8(1).
- Devi, S., Qomariah, S. N., & Syabilla, Y. (2025). Peran Guru dalam Membimbing Siswa Mengamalkan Nilai Islam Mendidik dengan Keteladanan. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 02(01).
- Diana, A., & Azani, M. Z. (2024). The Concept And Context Of Islamic Education Learning In The Digital Era: Relevance And Integrative Studies. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 25(1).
- Dihniyah, W. & Samsudin. (2025). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengajarkan Nilai-Nilai Moral Agamis Di SMPN 1 Kwanyar Bangkalan Madura. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(3).
- Erzad, A. M. (2018). Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak Sejak Dini Di Lingkungan Keluarga. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(2), 414. <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i2.3483>
- Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha S, I. D. K. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Elastisitas : Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156–159.
- Fitrah, L. M. (2017). *Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus)*. CV Jejak.
- Hamdun, D. (2022). The Role of Parenting Styles in Internalizing Islamic Moderation Values in Children: A Phenomenological Study. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 137–144. <https://doi.org/10.14421/jpi.2022.112.137-144>
- Hasan, M., Muhammad Taufiq, & Hüseyin Elmhemit. (2023). Digital Transformation of Islamic Education in Pesantren Madura. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 18(2), 1–16. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v18i2.10535>
- Hasni, U. (2021). Peran Orangtua Dalam Mendidik Anak Sejak Usia Dini Di Lingkungan Keluarga. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 200–213. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3442>

- Hidayat, R. (2020). Tanggung Jawab dan Peran Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Dalam Pandangan Islam. *AL HIKMAH: JOURNAL OF EDUCATION*, 1(2).
- Hk, S. K., & Dewi, A. E. R. (2025). Menanamkan Akhlakul Karimah pada Anak Usia Dini di Lingkungan RT/002 RW/002 Kelurahan Buloa Kecamatan Tallo. *FAI UIM*, 6(2).
- Hukubun, M. D., & Kasimbara, R. P. (2024). Character Education in the Digital Age: Strategies for Teaching Moral and Ethical Values to a Generation that Grows Up with Technology. *Jurnal of Pedagogi : Jurnal Pendidikan*, 1(3).
- Khaerudin, K., & Latipah, E. (2024). Peran Orang Tua dalam Mendidik Anak Sejak Dini untuk Mewujudkan Generasi Islam Berkemajuan. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 227–240. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.796>
- Lajnah Ulama al-Azhar. (2010). *Tafsir al-Muntakhab*. Mauqi'u al-Tafasir.
- Mariani, M., Hendra, H., Lukman, L., & Syamsuddin, I. P. (2024). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Di TK Jia Lestari. *PELANGI Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 219–231. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v6i2.3376>
- Marzuki, G. A., & Setyawan, A. (2022). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak. *JPBB : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(4).
- Mertens, D. M. (2009). *Research and Evaluation in Education and Psychology_ Integrating Diversity With Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods*. Sage Publications.
- Nindialisma, T. C. (2022). Implementasi Salam Pagi Sebagai Pembiasaan dan Keteladanan Positif Membangun Budaya Sekolah SD Kanisius Wonogiri. *Jurnal Bahusacca*, 3(1).
- Salsabila, N. R., & Hanif, M. (2024). Peran Orangtua Dalam Perkembangan Anak Pada Masa Kanak-Kanak. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din*, 2(2).
- Siringoringo, H., Desviana, A., Ramadani, S., & Khaddafi, M. (2025). Esensi Perbedaan Penelitian Kualitatif Dan Penelitian Kuantitatif Dalam Penelitian Bisnis. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 2(3).
- Su'dadah, S. (2022). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Islam. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 3(1), 24–37. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v3i1.39>
- Syahid, A. (2020). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Islam Pada Anak. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, V(1).
- Zubairi, Z. (2022). Peran Orang Tua terhadap Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(1), 342–353. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1354>
- Zulfahmi, J. & Sufyan. (2018). Peran Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Perspektif Pendidikan Islam. *Bidayah: Studi Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1).

Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Ibnu Sina

Wika Wilandari¹, Nurul Qomariah², Indah Kusuma Dewi³

IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung^{1,2,3}

nurulqomariah740@gmail.com¹

Abstrak

Dunia pendidikan saat ini sebagian besar menganut dari beberapa teori-teori dari pendidikan Barat termasuk pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Sementara, pendidikan dari ilmuwan-ilmuwan Islam sering sekali diabaikan bahkan tidak mengetahui perbedaan dari teori pendidikan Barat dengan teori pendidikan ilmuwan Islam. Padahal dalam dunia pendidikan banyak ilmuwan muslim yang pemikirannya masih dapat digunakan hingga saat ini, salah satunya adalah Ibnu Sina. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui konsep dan tujuan pendidikan anak usia dini dalam perspektif Ibnu Sina. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*Library Research*). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu teknik dokumentasi. Berikutnya, data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis isi (*Content Analysis*), yaitu metode penelitian yang bersifat pembahasan lebih mendalam terhadap isi suatu informasi baik secara tertulis maupun tercetak dalam media massa. Hasil dari penelitian ini adalah konsep pendidikan anak usia dini yang diajarkan Ibnu Sina berkaitan dengan psikologi pendidikan. Pendidikan anak yang berhubungan pada tingkat usia, bakat dan kemauan anak dengan mengetahui latar belakang tingkat perkembangan. Dan tujuan pendidikan anak usia dini menurut Ibnu Sina adalah pendidikan haruslah diarahkan pada pengembangan seluruh potensi yang dimiliki anak didik agar dapat berkembang dengan sempurna, yakni perkembangan intelektual, fisik serta budi pekerti.

Kata Kunci: Konsep Pendidikan; Pendidikan Anak Usia Dini; Perspektif Ibnu Sina.

Abstract

This research is motivated by the fact that the world of education today can be seen that the national education system in Indonesia uses theories from Western education, one of which is in Early Childhood Education (PAUD) institutions so that the end result of the world of education causes children to have a Western mentality too. Meanwhile, the education of Islamic scientists is often ignored and they do not even know the difference between Western educational theory and the educational theory of Islamic scientists. In fact, in the world of education, there are many Muslim scientists whose ideas can still be used today, one of whom is Ibnu Sina. The aim of this research is to determine the concept and objectives of early childhood education from Ibn Sina's perspective. This type of research is library research. The data collection technique used by researchers is documentation techniques. Next, the data obtained is then analyzed using the content analysis method, which is a research method that involves a more in-depth discussion of the content of information, both written and printed in the mass media. The result of this research is that the concept of early childhood education taught by Ibn Sina is related to educational psychology. Children's education is related to the child's age level, talents and desires by knowing the background level of development. And the aim of early childhood education according to Ibnu Sina is that education must be directed at developing all the potential that students have so that they can develop perfectly, namely intellectual, physical and character development.

Keywords: Educational Concept; Early Childhood Education; Ibn Sina's Perspective.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dengan sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pendidikan memiliki tujuan agar dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah atau lingkungan sekitar (Uni, 2020). Dengan pendidikan diharapkan semua aspek kehidupan manusia dapat memiliki masa depan yang cerah dan pendidikan mampu mempersiapkan manusia untuk menghadapi masa yang akan datang.

Berbicara tentang pendidikan, maka tidak terlepas dari perbincangan anak karena anak adalah bagian dari pendidikan yaitu sebagai subjek sekaligus objek pada pendidikan (Janna, 2013). Pendidikan dapat diberikan sejak anak usia dini sebab setiap anak yang dilahirkan ke dunia memiliki potensi yaitu pendengaran, penglihatan, dan hati. Dari ketiga potensi tersebut anak dapat belajar melalui lingkungan alam, serta masyarakat sekitar dengan harapan agar mampu menjadi manusia yang berguna untuk bangsa dan negara (Mujiono, 2022). Potensi yang sudah dimiliki anak harus diberikan ransangan secara bertahap agar dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal oleh orang tua ataupun pendidik. Pendidikan anak dapat dimulai dari lingkungan keluarga yakni oleh orang tua dan anggota keluarga lainnya. Selain pendidikan di keluarga, anak juga harus mendapatkan pendidikan yang formal seperti lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berada di sekitar tempat tinggal. Dalam lembaga pendidikan anak usia dini inilah tempat pondasi awal membentuk kepribadian anak didik dan perkembangan potensi pada anak usia dini, karena pada usia dini anak menjadi lebih mudah memahami terhadap pengaruh yang diberikan oleh pendidiknya (guru atau orang tua) (Syukur, 2013).

Tidak dipungkiri jika sistem pendidikan nasional di Indonesia banyak merujuk pada teori-teori dari pendidikan Barat (Mubarok et al., 2024), termasuk pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Sementara, pendidikan dari ilmuwan-ilmuwan Islam sering sekali diabaikan bahkan tidak mengetahui perbedaan dari teori pendidikan Barat dengan teori pendidikan ilmuwan Islam. Pada dasarnya antara teori pendidikan Barat dengan pendidikan ilmuwan Islam terdapat perbedaan yang sangat mendasar, baik mengenai dasar, tujuan, kualifikasi pendidikan, sistem evaluasi bahkan sampai-sampai kepada *out-put* yang dihasilkannya (Azimah, 2018). Padahal dalam dunia pendidikan banyak ilmuwan muslim yang pemikirannya masih dapat digunakan hingga saat ini, salah satunya adalah Ibnu Sina.

Ibnu Sina adalah salah satu tokoh besar dunia Islam yang memiliki pengaruh sangat luas, baik di dunia Islam maupun Barat. Keahlian yang dimiliki Ibnu Sina cukup luas dari ilmu kedokteran, filsafat, hukum Islam, hingga dunia pendidikan (Susanti, 2021). Berkaitan dengan hal ini, maka penulis tertarik untuk memaparkan konsepsi pemikiran Ibnu Sina tentang pendidikan. Terkait pemikirannya mengenai pendidikan, Ibnu Sina telah menjelaskan bahwa pendidikan sangat berhubungan dengan psikologi pendidikan dan psikologi perkembangan anak (Yuliani et al., 2023). Hal tersebut dapat dilihat dari pemaparannya mengenai hubungan pendidikan anak dengan tingkat usia, kemauan dan bakat anak. Namun, dengan mengetahui latar belakang tingkat perkembangan, bakat, dan kemauan anak, maka pembelajaran dan bimbingan yang diberikan kepada anak akan lebih berhasil.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*Library Research*), yang dilakukan dengan mengumpulkan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2008). Penelitian ini menggunakan pendekatan interpretatif, menurut Amir Hamzah mengatakan bahwa pendekatan interpretatif adalah suatu pendekatan yang dapat digunakan pada penelitian kepustakaan (Amir, 2020). Pendekatan interpretatif ini digunakan dalam upaya untuk mencari makna dan penjelasan yang lebih mendalam serta luas terkait konsep dan tujuan pendidikan untuk anak usia dini pada perspektif Ibnu Sina.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu teknik dokumentasi. Dokumentasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang ditujukan untuk memperoleh data secara langsung, yaitu meliputi kitab-kitab yang relevan, buku-buku, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan dengan penelitian (Sugiyono, 2012). Dalam hal ini peneliti mengumpulkan dan menghimpun data dari berbagai literatur seperti buku, jurnal ilmiah, artikel atau media audio visual seperti video, dan internet untuk mencari data mengenai konsep pendidikan anak usia dini perspektif Ibnu Sina, biografi Ibnu Sina dan karya-karya dari Ibnu Sina.

Adapun metode analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dengan alasan peneliti akan mendapatkan keterangan-keterangan, perbandingan-perbandingan, konsep-konsep dan hakikat yang bersifat mendasar atau menjelaskan secara teratur mengenai tema yang dimaksud, dengan menjelaskan karya-karya secara sistematis, faktual, dan akurat. Berikutnya, data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis isi (*Content Analysis*), yaitu metode penelitian yang bersifat pembahasan lebih mendalam terhadap isi suatu informasi baik secara tertulis maupun tercetak dalam media massa. Data yang sama dikelompokkan, dan dianalisis datanya secara kritis guna memperoleh susunan yang tepat hingga pada akhirnya digunakan sebagai salah satu proses dalam menyimpulkan jawaban dari rumusan masalah yang ada (Lexy J. Moleong, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Biografi Ibnu Sina

Ibnu Sina memiliki nama lengkap yakni Abu Ali Husin Ibn Abdullah Ibn Hasan Ibn Ali Ibn Sina. Dalam penyebutan nama ini telah menyebabkan perbedaan pandangan dikalangan para ahli sejarah. Dari mereka sebagian menyebutkan nama tersebut diambil dari bahasa Latin *Aven Sina* dan sebagian lagi yang lainnya menyebutkan bahwa nama tersebut diambil dari kata *al-shin* yang berarti Cina dalam bahasa arab. Namun, pandangan lain juga menyebutkan jika nama tersebut berhubungan dengan nama tempat kota kelahirannya yakni Afshana (Nata, 2000). Ibnu Sina lahir di Afshana (Kharmisin), kota kecil yang dekat dengan Bukhara pada tahun 370 H/980 M. Ayah Ibnu Sina memiliki nama Abdullah, seorang sarjana terhormat di Ismaili (Kurniawan & Mahrus, 2011). Ayahnya berasal dari Balkh Khurasan, sebuah kota yang termasyhur pada kalangan orang-orang Yunani dengan sebutan Bakhtra. Sedangkan Ibu Ibnu Sina bernama Astarah, yang berasal dari Afshana termasuk juga dalam wilayah Afghanistan. Beberapa pendapat mengatakan bahwa ibunya tergolong orang yang berkebangsaan Persia, dikarenakan saat abad ke-10 M, wilayah Afghanistan termasuk dalam daerah Persia (Nata, 2000).

Ibnu Sina merupakan keluarga yang termasuk kaya dan terpandang. Latar belakang keluarganya adalah faktor yang sangat mendukung dalam pembentukan pribadi ilmiahnya, di samping itu karena kecemerlangan otaknya. Di sisi lain keluarga Ibnu Sina juga menaruh perhatian yang serius pada ilmu dan pendidikan, yang berpengaruh besar untuk karir intelektualnya nanti. Ibnu Sina terkenal sebagai anak yang mempunyai kecerdasan luar biasa (*chil prodigy*). Pendidikan Ibnu Sina bersifat ensiklopedia mulai dari tata bahasa, geometri, fisika, kedokteran, hukum, dan teologi (Rukmana, 2013). Pertama kali ilmu yang Ibnu Sina pelajari adalah membaca Al-Qur'an, setelah itu dilanjutkan mempelajari ilmu-ilmu agama Islam seperti tafsir, fiqh, Ushuluddin (Nata, 2000). Ibnu Sina mempelajari bahasa Arab dengan bimbingan Abu Bakar Ahmad ibn Muhammad al-Barqi al-Khawarizmi. Berkat tekad dan kecerdasannya, Ibnu Sina berhasil menghafal Al-Qur'an dan memperoleh berbagai aspek ilmu Islam dalam usia kurang dari sepuluh tahun (Hamhij, 2023).

Ibnu Sina belajar dengan diawasi oleh ayahnya dan seorang guru bernama Ismail Az-Zahid yang mengajarkan tentang ilmu akhlak, tasawuf dan fiqh. Setelah berusia 10 tahun dan ilmu keagamaan telah dikuasai oleh Ibnu Sina, maka ayahnya meminta Ibnu Sina untuk belajar filsafat dengan segala cabang-cabangnya. Ibnu Sina belajar ilmu hitung dengan seorang saudagar India (teman ayahnya), selanjutnya ia belajar dengan seorang teman dekat ayahnya bernama Abu Abdullah Natili yang terkenal sebagai *mutafalsit* atau calon filosofi saat berkunjung ke Bukhara dan menginap di kediaman Ibnu Sina sehingga kesempatan itu dimanfaatkan oleh ayahnya agar anaknya dapat belajar pada Natili. Namun, proses pembelajaran tidak berjalan lama, karena teman dekat ayahnya tersebut pulang ke daerah asalnya (Asmuni & Islamiyah, 1996). Pada usia enam belas tahun Ibnu Sina dapat menghadirkan karyanya sendiri yaitu mengenai; hukum Islam, filsafat, ilmu alam, logika dan matematika (geometri). Selain itu, Ibnu Sina menekuni ilmu-ilmu alam dan mempelajari serta menekuni ilmu kedokteran, sehingga mampu melakukan praktek sebagai seorang dokter (Uluum, 2018).

Saat mencapai usia 17 tahun, popularitasnya telah menyebar luas hingga kepada para ahli kedokteran lainnya, sehingga para ahli kedokteran tersebut tertarik untuk mempelajari pengalaman dan berbagai jenis teknik penyembuhan yang pernah dilaksanakan Ibnu Sina. Suatu ketika seorang guru Ibnu Sina sekaligus penguasa Bukhara yakni raja Nuh Ibnu Manshur memanggilmnya agar dapat menyembuhkan penyakit yang dialami sang guru pada saat dokter-dokter lainnya tidak sanggup untuk mengobati. Saat mengobati gurunya tersebut, Ibnu Sina meminta izin agar diperbolehkan untuk memasuki perpustakaan pribadi Nuh Ibn Manshur agar dapat mempelajari ilmu kedokteran yang ditekuninya dengan lebih mendalam. Selanjutnya, Ibnu Sina mendapatkan kesempatan untuk menggunakan perpustakaan milik Nuh Ibn Manshur saat menjadi seorang raja di Bukhara (Ridlo & Uluum, 2017). Kesempatan itu dapat terjadi dikarenakan jasa Ibnu Sina yang mampu mengobati penyakit raja hingga sembuh.

Sepanjang Ibnu Sina mendapatkan kesempatan masuk dalam perpustakaan, Ibnu Sina menenggelamkan diri untuk membaca serta mempelajari buku-buku yang ada pada perpustakaan tersebut, sehingga Ibnu Sina berhasil menggapai puncak kesuksesannya dalam ilmu pengetahuan. Tak ada satu cabang ilmu pengetahuan yang tidak dipelajarinya,

karena Ibnu Sina membaca semua karya kuno yang belum pernah ditemukannya (Gunawan et al., n.d.).

Saat usia 18 tahun Ibnu Sina sudah mampu menguasai berbagai cabang ilmu pengetahuan. Karir Ibnu Sina dimulai dengan mengikuti tindakan orang tuanya, yakni menolong tugas-tugas Pangeran Nuh bin Manshur. Ibnu Sina diminta untuk menyusun berbagai pemikiran filsafat dari Abu al-Husin al-Arudi, yakni menyusun buku al-Majmu. Kemudian Ibnu Sina menulis buku al-Hasil wa al-Masul dan al-Birr wa al-Ism permintaan dari Abu Bakar al-Barqi al-Khawarizmi. Setelah dua tahun kemudian ayah Ibnu Sina meninggal dunia dan terjadilah kekacauan politik pada badan pemerintahan Nuh bin Manshur (Ridlo & Uluum, 2017).

Ibnu Sina memutuskan untuk pergi dari daerah asalnya karena kondisi politik yang sedang kacau. Ibnu Sina pergi ke sebuah daerah yang bernama Karkang salah satu tempat yang termasuk dalam ibukota al-Khawarizm, dan Ibnu Sina mendapatkan penghormatan serta perlakuan baik dari daerah tersebut. Di kota ini Ibnu Sina banyak bertemu dengan pakar para ilmuwan, yaitu, Abu al-Khair al-Khamar, Abu Sahl Isa bin Yahya al-Masiti al-Jurjani, Abu Rayhan al-Biruni dan Abu Nash al-Iraqi. Kemudian Ibnu Sina melakukan perjalanan lagi ke Nasa, Abiwarud, Syaqa, Jajarin dan ke Jurjan. Kota terakhir yang ditemui Ibnu Sina termasuk kota yang kurang aman, maka selanjutnya Ibnu Sina memutuskan untuk pindah ke kota Rayi dan bekerja dengan seseorang yang bernama As-Sayyidah yang merupakan putera dari Madjid al-Daulah dimana pada waktu itu sedang mengidap penyakit, dan Ibnu Sina pun menolong untuk menyembuhkan penyakitnya (Uluum, 2018).

Setelah beberapa waktu, Ibnu Sina pun menderita penyakit *Colic* (maag kronis), dikarenakan kegigihan Ibnu Sina yang kuat untuk sembuh dari penyakit maka saat itu Ibnu Sina rela meminum obatnya hingga delapan kali dalam sehari. Meski dalam keadaan yang tidak baik dikarenakan penyakit yang dialaminya, Ibnu Sina masih tetap aktif untuk hadir pada sidang-sidang majelis ilmu di Ishfaha. Dikarenakan kondisi sakit yang semakin parah, akhirnya Ibnu Sina mandi dan bertobat pada Allah, dan bersedekah pada kaum fakir dari semua kekayaan yang dimilikinya, memaafkan semua orang yang pernah menyakiti dan berbuat tidak baik terhadap dirinya, membebaskan semua budaknya, membaca al-Qur'an hingga mampu khatam tiga hari sekali, sampai pada akhirnya Ibnu Sina menghembuskan nafas untuk yang terakhir kali. Ibnu Sina pun meninggal pada hari Jum'at bulan Ramadhan tahun 428 H, tepatnya tahun 1037 M, saat Ibnu Sina berusia 58 tahun dan dimakamkan di Hamadan, Iran (Usmani, 2022).

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Ibnu Sina

Pandangan Ibnu Sina yang berhubungan dengan pendidikan adalah pandangannya mengenai filsafat ilmu. Menurut Ibnu Sina, ilmu tergolong menjadi dua bagian yakni ilmu yang kekal (hikmah) dan ilmu yang tak kekal. Ilmu yang kekal jika dilihat dari peranannya sebagai alat dapat disebut logika. Namun, menurut tujuannya, maka ilmu dapat digolongkan menjadi ilmu praktis dan teoritis. Ilmu teoritis meliputi ilmu kealaman, matematika, ilmu ketuhanan, dan ilmu kuli. Sedangkan ilmu yang praktis merupakan ilmu

akhlak, ilmu pengurusan rumah, ilmu pengurusan kota, dan ilmu nabi (*syari'ah*) (Moosa, 2024).

Ibnu Sina dalam pandangannya tentang pendidikan juga menjelaskan mengenai psikologi pendidikan. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui pendidikan anak berhubungan dengan tingkat usia, bakat dan kemauan anak dengan mengetahui latar belakang tingkat perkembangan, sehingga anak akan lebih berhasil dengan bimbingan yang telah diberikan. Kemudian Ibnu Sina menggolongkan tingkat pendidikan menjadi dua aspek yaitu sebagai berikut (Junaedi, 2022):

- a. Tingkat umum. Dalam tingkat ini anak diajarkan untuk dapat belajar mempersiapkan tubuh jasmaninya, jiwa dan akalunya. Pada tingkat ini nantinya anak akan diberikan pelajaran membaca, menulis, al-Qur'an, masalah-masalah penting dalam agama, dan dasar-dasar bahasa.
- b. Tingkat khusus. Dalam tingkat ini anak mempersiapkan diri untuk menuju suatu keahlian yakni anak diajarkan untuk melakukan praktek yang berkaitan dengan keadaan lingkungan. Dikarenakan dengan hanya mempunyai rasa ingin tahu saja tanpa diajarkan terus-menerus akan kurang maksimal. Pada konteks ini Ibnu Sina ingin membimbing menuju keahlian- keahlian serta kemampuan-kemampuan yang cocok dengan bakat dan sesuai pada keinginan peserta didik.

Pembagian tingkatan pendidikan menurut Ibnu Sina dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Pendidikan anak saat awal masa pertumbuhan dapat dilaksanakan dengan berpedoman pada tingkat umum yaitu anak mampu mempersiapkan jasmani, akal, serta jiwanya dan dilanjutkan pada tingkat khusus melalui bimbingan dari pendidik agar anak mampu berkembang sesuai potensi atau kemampuan yang dimilikinya (Uni, 2020).

Tujuan pendidikan anak usia dini tidak terlepas dari pendidikan Islam dalam membentuk akhlak anak. Pendidikan akhlak merupakan hal mendasar dalam merealisasikan pribadi agar tumbuh dan berkembang secara utuh (insan kamil). Pendidikan akhlak yang sempurna adalah dengan memperhatikan pendidikan jasmani, intelektual, dan budi pekertinya. Selain itu, pendidikan akhlak sangat penting karena anak yang mempunyai akhlak baik maka suatu saat nanti akan menjadi contoh atau teladan baik untuk orang lain sehingga mampu membentuk nilai dan adat yang baik juga dilingkungan masyarakat (Soetari, 2014).

Menurut Ibnu Sina, tujuan pendidikan yang paling penting adalah mampu membentuk anak didik agar memiliki akhlak yang mulia. Tingkatan akhlak yang mulia dapat dijelaskan secara luas menyangkut semua aspek dalam kehidupan manusia. Aspek-aspek kehidupan yang menjadi ketentuan agar tercapainya sikap pribadi berakhlak mulia adalah aspek pribadi, aspek sosial, dan aspek spiritual. Dari ketiga aspek tersebut memiliki fungsi secara *komprehensif* dan integral. Tujuan dari pembentukan akhlak yang mulia adalah untuk memperoleh kebahagiaan (*sa'adah*), yang mana kebahagiaan manusia dapat diperoleh secara bertahap (Najib, 2023).

Ibnu Sina menyebutkan bahwa tujuan pendidikan bersifat normatif yang mempunyai tiga fungsi. *Pertama*, tujuan pendidikan menentukan haluan bagi proses pendidikan.

Kedua, tujuan pendidikan bukan hanya menentukan haluan yang dituju tetapi juga sekaligus memberikan rangsangan. *Ketiga*, tujuan pendidikan adalah nilai, jika dipandang bernilai, dan jika diinginkan tentu akan mendorong anak didik untuk mengeluarkan tenaga yang diperlukan untuk mencapainya (Ridlo & Uluum, 2017). Tujuan pendidikan memiliki fungsi agar menjadi ketentuan saat memulai proses pendidikan.

Dari pemikiran tersebut, Ibnu Sina juga mengemukakan bahwa tujuan pendidikan haruslah diarahkan pada pengembangan seluruh potensi yang dimiliki anak didik agar dapat berkembang dengan sempurna, yakni perkembangan intelektual, fisik serta budi pekerti (Iqbal, 2015). Untuk mencapai tujuan pendidikan, anak didik diarahkan untuk mempersiapkan diri agar mampu hidup bermasyarakat secara bersama-sama dan mempunyai kemampuan sesuai dengan bakat serta potensi yang dimilikinya. Maka, dari hal tersebut cara agar dapat menumbuhkan kembangkan potensi intelektual anak didik, anak didik juga harus diajarkan seni dalam kehidupannya. Pendidikan seni yang dimaksud bertujuan agar mampu mengembangkan daya kreativitas anak didik sehingga mampu menjadi manusia yang inovatif dan inovatif (Mustafa, 2022).

Kemudian pada pendidikan jasmani atau perkembangan fisik, yakni menerapkan pembinaan fisik terhadap anak didik seperti memberikan pendidikan olahraga, pola makan sehat, tidur dan menjaga kebersihan dengan tujuan agar anak didik mempunyai pertumbuhan fisik yang sempurna. Dengan pendidikan jasmani yang baik akan memberikan pengaruh positif terhadap kecerdasan otak anak didik. Selain itu, seorang anak juga dapat diberikan pendidikan budi pekerti. Dengan memberikan pendidikan budi pekerti pada anak didik akan berpengaruh positif yakni anak akan mempunyai perilaku sopan santun pada orang sekitarnya dan sehat akan jiwa dalam dirinya.

Mengenai pandangan Ibnu Sina tentang tujuan-tujuan pendidikan tersebut jika dikaitkan satu sama lainnya, maka terlihat bahwa pandangan Ibnu Sina mengenai tujuan pendidikan yaitu bersifat *hirarkis-struktural* (Rasyid, 2019). Dengan arti bahwa selain mempunyai pandangan tentang tujuan yang bersifat universal, juga mempunyai tujuan dengan sifat kurikuler atau berdasarkan bidang studi dan tujuan yang bersifat operasional. Tujuan pendidikan yang dikembangkan oleh Ibnu Sina tersebut dapat terlihat jelas bahwa didasari dengan pandangannya tentang *insan kamil* (manusia yang sempurna). Yakni manusia yang terbimbing semua potensi pada dirinya secara seimbang dan menyeluruh dan terbentuk menjadi manusia yang sempurna.

Hal yang sangat penting dilaksanakan pada sistem pendidikan adalah mengamati tingkat kecerdasan, karakteristik dan bakat-bakat yang sudah dimiliki oleh anak, dan membimbing anak-anak agar dapat menemukan pilihan yang sesuai untuk masa depannya. Apabila anak suka dalam mempelajari suatu ilmu secara intelektual dan ilmiah, maka sebagai seorang pendidik harus mampu mengarahkan anak pada hal tersebut, dan memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mempelajari lebih dalam ilmu yang mereka senangi. Setiap anak memiliki perbedaan dalam mempelajari ilmu pengetahuan, namun suatu ilmu yang disenangi oleh anak dan sesuai dengan bakatnya maka akan membuat anak mudah dalam mempelajarinya.

SIMPULAN

Konsep pendidikan anak usia dini yang dipaparkan oleh Ibnu Sina berkaitan dengan psikologi pendidikan. Pendidikan anak yang berhubungan pada tingkat usia, bakat dan kemauan anak dengan mengetahui latar belakang tingkat perkembangan. Pendidikan anak saat awal masa pertumbuhan dapat dilaksanakan dengan berpedoman pada tingkat umum yaitu anak mampu mempersiapkan jasmani, akal, serta jiwanya dan dilanjutkan pada tingkat khusus melalui bimbingan dari pendidik agar anak mampu berkembang sesuai potensi atau kemampuan yang dimilikinya. Menurut Ibnu Sina pendidikan anak harus diarahkan pada pengembangan seluruh potensi yang dimiliki anak didik agar dapat berkembang dengan sempurna, yakni perkembangan intelektual, fisik serta budi pekerti. Kemudian, tujuan pendidikan yang paling penting adalah mampu membentuk anak didik agar memiliki akhlak yang mulia dan mampu memperoleh kebahagiaan (*sa'adah*).

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, H. (2020). Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research). *Malang: Literasi Nusantara*.
- Asmuni, Y., & Islamiyah, D. (1996). Pengantar Studi Sejarah Kebudayaan Islam dan Pemikiran. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Azimah, M. A. (2018). Konsep Pendidikan Dalam Perspektif Pemikiran Ibnu Sina. *FITRA*, 2(2).
- Gunawan, S. P. I., Simanjuntak, M. A., ST, M. M., Marisa, S., Mukhlis, S. P. I., Surianto, S. P., PMat, M., Dalmi Iskandar Sultani, S. P. I., Syarifuddin, S. P. I., & Napitupulu, D. S. (n.d.). *ANTOLOGI FILSAFAT PENDIDIKAN ISLAM; STUDI TERHADAP PEMIKIRAN IBNU SINA*. Penerbit K-Media.
- Hamhij, M. (2023). *Model Pembelajaran Tahfidz Al-Quran Dalam Meningkatkan Kualitas Hafalan Siswa Di Smpi Al Azhar 3 Bintaro Tangerang Selatan*. Institut PTIQ Jakarta.
- Iqbal, A. M. (2015). *Pemikiran pendidikan Islam: gagasan-gagasan besar para ilmuwan Muslim*. Pustaka Pelajar.
- Janna, S. R. (2013). Konsep Pendidikan Anak Dalam Perspektif Al-Ghazali (Implikasinya Dalam Pendidikan Agama Islam). *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(2), 41–55.
- Junaedi, D. (2022). Pendidikan Islam Perspektif Pemikiran Ibnu Sina. *Tarbiyatu Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 28–42.
- Kurniawan, S., & Mahrus, E. (2011). *Jejak pemikiran tokoh pendidikan Islam: Ibnu Sina, Al-Ghazali, Ibn Khaldun, Muhammad Abduh, Muhammad Iqbal, Hassan al-Banna, Syed Muhammad Naquib al-Attas, KH Ahmad Dahlan, KH Hasyim Asy'ari, Hamka, Basiuni Imran, Hasan Langgulung, Azyumardi Azra*. Ar-Ruzz Media.
- Lexy J. Moleong. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Moosa, E. (2024). Rahman, Fazlur. In *Oxford Research Encyclopedia of Religion*.
- Mubarok, F., Kustini, T., Masitoh, S., Patras, Y. E., & Wulandari, D. (2024). Menafsir Arah Pendidikan Multikultural: Sebuah Pendekatan Teori Belajar Konstruktivistik dalam Perspektif Pendidikan di Indonesia. *JAMP: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 7(1), 37–59.
- Mujiono, D. M. S. (2022). Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini dalam Pendidikan Islam (Al-Qur'an Dan Hadis). *Jambura Early Childhood Education Journal*, 4(2), 207–221.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80.
- Najib, M. N. (2023). Konsep bahagia dalam kitab kimiyaus al-sa'adah karya syekh al-ghazali dan implikasinya terhadap pendidikan islam. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 7330–7335.
- Nata, A. (2000). *Pemikiran para tokoh pendidikan Islam*. RajaGrafindo Persada.
- Rasyid, I. (2019). Konsep pendidikan ibnu sina tentang tujuan pendidikan, kurikulum, metode pembelajaran, dan guru. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 779–790.
- Ridlo, A., & Uluum, S. (2017). *Ibnu Sina Ilmuan, Pujangga, Filsuf Besar Dunia*. Yogyakarta: Penerbit Sociality.

- Rukmana, A. (2013). Ibn Sina Sang Ensiklopedik, Pemantik Pijar Peradaban Islam. *Jakarta: Dian Rakyat*.
- Soetari, E. (2014). Pendidikan karakter dengan pendidikan anak untuk membina akhlak islami. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 8(1), 116–147.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, R. (2021). Konsep Pemikiran Ibnu Sina Tentang Pendidikan. *JOEAI (Journal of Education and Instruct Ion) IPM2KPE*, 4.
- Syukur, Y. (2013). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Ibnu Qayyim Al-Jauziyyah*.
- Ulum, A. R. S. (2018). *Ibnu Sina: Sarjana, Pujangga, Dan Filsuf Besar Dunia Biografi Singkat 980-1037 M*. Anak Hebat Indonesia.
- Uni, S. Q. A. (2020). Analisis Pemikiran Pendidikan Menurut Ibnu Sina dan Kontribusinya Bagi Pendidikan Islam di Era Modern. *Journal of Islamic Education Research*, 1(3), 225–238.
- Usmani, A. R. (2022). *Ensiklopedia Tokoh Muslim*. Mizan Publishing.
- Yuliani, A. R., Muhammad, H. Z., Adrian, A., & Hanif, H. A. (2023). Religius-Rasional Ibnu Sina dan Relevansinya dengan Pendidikan Islam Kontemporer. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 523–548.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Pemanfaatan TikTok dan Dampaknya terhadap Emosi dan Relasi Sosial Anak Usia Dini

Fathan Faris Saputro

Universitas Muhammadiyah Surabaya

fattfaris28@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi yang begitu pesat telah mendorong banyak anak untuk menggunakan ponsel dalam menonton video, di mana TikTok menjadi salah satu platform yang paling digemari. Sebagai media berbasis audio-visual, konten video di TikTok memiliki potensi untuk memengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan TikTok terhadap anak-anak berusia 5–6 tahun di PAUD Percontohan 'Aisyiyah Solokuro. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian mencakup tiga anak, dengan fokus utama pada pengaruh aplikasi TikTok terhadap mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TikTok memiliki dampak positif, seperti memberikan hiburan, meningkatkan rasa percaya diri, dan memfasilitasi interaksi sosial dengan teman sebaya. Namun, ditemukan pula dampak negatif berupa kecenderungan meniru perilaku yang tidak pantas, munculnya sikap agresif, dan kurangnya kemampuan dalam mengelola waktu. Hasil temuan ini mengindikasikan bahwa TikTok memberikan dampak ganda bagi anak-anak, sehingga keterlibatan aktif orang tua dalam membimbing dan mengawasi penggunaan media digital menjadi hal yang penting untuk memastikan perkembangan anak berlangsung secara seimbang.

Kata Kunci: Anak usia dini, dampak media digital, perkembangan sosial-emosional, TikTok.

Abstract

Rapid technological advances have encouraged many children to use mobile phones to watch videos, with TikTok being one of the most popular platforms. As an audio-visual-based media, video content on TikTok has the potential to influence children's social and emotional development. This study aims to analyze the impact of TikTok use on children aged 5–6 years at PAUD Percontohan 'Aisyiyah Solokuro. The approach used is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The subjects of the study included three children, with the main focus on the influence of the TikTok application on them. The results of the study showed that TikTok has a positive impact, such as providing entertainment, increasing self-confidence, and facilitating social interaction with peers. However, negative impacts were also found in the form of a tendency to imitate inappropriate behavior, the emergence of aggressive attitudes, and lack of ability to manage time. These findings indicate that TikTok has a double impact on children, so that active parental involvement in guiding and supervising the use of digital media is important to ensure that children's development takes place in a balanced manner.

Keywords: Early childhood, digital media impact, social-emotional development, TikTok.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan esensial dalam kehidupan manusia yang berfungsi sebagai sarana pembentukan kepribadian secara utuh, mencakup aspek intelektual, emosional, dan spiritual (Sri Yustikia, 2019). UNESCO menekankan bahwa penghormatan terhadap martabat manusia harus menjadi landasan utama dalam praktik pendidikan. Dalam konteks ini, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan krusial dalam menstimulasi dan mengoptimalkan potensi anak sejak masa kelahiran hingga mencapai usia enam tahun. Periode emas (*golden age*) menjadi masa krusial karena anak memiliki kemampuan belajar yang cepat dan mendalam (Sri Yustikia, 2019). Masa ini menjadi landasan penting bagi pembentukan karakter, kepribadian, serta kemampuan kognitif mereka.

Kementerian Pendidikan pun merespons kebutuhan tersebut dengan meluncurkan kebijakan baru, salah satunya Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini bertujuan menjadi alat bantu dalam lembaga pendidikan untuk menghadapi berbagai tantangan dalam sistem pendidikan Indonesia (Ashfarina et al., 2023). Selain itu, kurikulum ini dirancang agar lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik dan masyarakat masa kini. Pendidikan yang adaptif sangat penting di tengah dinamika sosial dan kemajuan teknologi (Saputro, 2024). Dengan demikian, keterlibatan aktif pendidik, dukungan orang tua, serta penerapan kurikulum yang relevan menjadi faktor fundamental dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan pada anak usia dini (Saputro & Surabaya, 2024).

Dengan kemajuan teknologi yang begitu cepat, media sosial kini menjadi bagian yang tidak terelakkan dari rutinitas sehari-hari, termasuk dalam kehidupan anak-anak. Salah satu platform yang paling diminati oleh anak-anak dan remaja adalah TikTok, yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat dan membagikan video pendek dengan beragam fitur yang mendukung kreativitas. Kendati memiliki potensi positif, keberadaan TikTok juga mengandung sejumlah risiko yang dapat memengaruhi proses tumbuh kembang anak. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran tersendiri, terutama bagi anak usia dini yang tengah menjalani masa perkembangan yang sangat sensitif (Munasti et al., 2022).

Penggunaan TikTok oleh anak-anak usia dini menjadi isu penting karena berkaitan langsung dengan perkembangan sosial-emosional mereka. Fenomena ini melibatkan perubahan perilaku sosial, seperti penggunaan bahasa kasar, gangguan konsentrasi belajar, hingga menurunnya kemampuan berinteraksi secara sehat. Anak yang terbiasa dengan TikTok sering menunjukkan perilaku mudah marah atau agresif ketika dilarang menggunakan aplikasi tersebut. Di sisi lain, TikTok juga memiliki potensi mendukung kreativitas anak melalui konten edukatif (Munasti et al., 2022). Namun, hal ini sangat tergantung pada pengawasan dan peran aktif orang tua maupun pendidik.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas pengaruh TikTok terhadap anak, namun masih minim pendekatan yang komprehensif. Beberapa studi menunjukkan adanya dampak negatif terhadap perilaku anak usia sekolah dasar, seperti menurunnya minat belajar dan kurangnya empati sosial (Rahajeng, 2022). Penelitian Hriyah mengungkapkan bahwa anak menjadi lebih emosional ketika dilarang menggunakan perangkat digital. Sementara itu, temuan Endang menunjukkan bahwa anak usia lima hingga sepuluh tahun cenderung meniru perilaku negatif dari video TikTok (Hakim et al., 2025). Oleh sebab itu, diperlukan penelitian yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan TikTok terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini, mengingat betapa krusialnya permasalahan ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak positif dan negatif dari penggunaan TikTok terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini, khususnya pada fase awal pertumbuhan yang sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*). Selain itu, penelitian ini menganalisis hubungan antara jenis konten yang dikonsumsi dengan perubahan perilaku anak usia lima hingga enam tahun (Batoebara, 2020). Tujuan lainnya ialah memberikan rekomendasi praktis bagi orang tua dan pendidik dalam memanfaatkan TikTok secara bijak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang mendalam, berbeda dari studi sebelumnya yang bersifat umum. Dengan pendekatan ini, diharapkan solusi yang lebih menyeluruh dapat dihasilkan untuk pengelolaan TikTok di kalangan anak-anak.

TikTok memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini, baik dalam bentuk dampak yang menguntungkan maupun yang merugikan. Tanpa pengawasan orang tua, anak berisiko mengalami peningkatan perilaku agresif dan penurunan kemampuan bersosialisasi (Kis et al., 2024). Sebaliknya, konten edukatif dari TikTok dapat memberikan manfaat jika digunakan dalam pengawasan yang tepat. Oleh karena itu, penelitian ini menguji hipotesis bahwa penggunaan TikTok secara terarah dapat memberikan kontribusi positif (Devi & Satwika, 2022). Hal ini penting untuk membentuk landasan penggunaan media sosial yang sehat bagi anak-anak.

Penelitian ini mengacu pada teori perkembangan sosial-emosional anak yang dikemukakan oleh Hurlock. Menurut Hurlock, perkembangan ini terjadi melalui proses pengamatan, peniruan, serta interaksi anak dengan lingkungannya. Untuk memperkuat analisis, penelitian ini juga merujuk pada data mutakhir dari jurnal bereputasi tinggi terkait dampak media sosial pada anak (Indanah & Yulisetyaningrum, 2019). Dengan demikian, pendekatan penelitian ini dirancang untuk melengkapi studi terdahulu secara lebih terfokus. Fokus utamanya adalah menelaah pengaruh TikTok secara spesifik terhadap anak usia dini.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih yang bernilai bagi dunia pendidikan serta proses tumbuh kembang anak usia dini. Temuan dari studi ini akan memperkaya data empiris mengenai dampak TikTok terhadap perkembangan sosial dan emosional anak (Deriyanto et al., 2018). Selain itu, temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi orang tua dan pendidik dalam menyusun strategi pengawasan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak. Tidak hanya memberikan sumbangan akademis, penelitian ini juga menawarkan solusi praktis dalam mengelola penggunaan teknologi digital oleh anak (Elsa Totti Bakistuta & Abduh, 2023). Melalui pendekatan ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat diterapkan secara lebih aman dan memberikan dampak positif bagi anak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menggali secara mendalam pengaruh aplikasi TikTok terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini (Sugiyono, 2003). Lokasi penelitian ditetapkan di PAUD Percontohan 'Aisyiyah Solokuro, yang dipilih berdasarkan temuan dari observasi pendahuluan. Lokasi tersebut dinilai relevan karena menunjukkan keterkaitan langsung dengan fenomena yang diteliti. Subjek penelitian adalah anak-anak kelas B, dengan guru dan orang tua sebagai informan utama. Pendekatan ini dipilih untuk memungkinkan diperolehnya informasi yang

mendalam, terperinci, dan menyeluruh mengenai fokus penelitian, yakni dampak TikTok terhadap perkembangan sosial dan emosional anak.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi (Jonathan Sarwono, 2010). Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung perilaku dan interaksi sosial-emosional anak yang terpengaruh oleh konten TikTok. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru dan orang tua untuk memahami pengalaman serta perspektif mereka terhadap fenomena tersebut. Sementara itu, dokumentasi dimanfaatkan sebagai pelengkap, mencakup catatan perkembangan anak, laporan kegiatan di sekolah, serta dokumen relevan lainnya. Data primer diperoleh melalui proses wawancara dan observasi, sedangkan data sekunder dikumpulkan dari dokumen resmi serta berbagai sumber tertulis lain yang relevan sebagai pendukung.

Analisis data dalam penelitian ini merujuk pada model Miles dan Huberman, yang melibatkan empat tahapan secara sistematis. Tahap awal mencakup proses pengumpulan data melalui tiga teknik utama yang telah dijelaskan sebelumnya (Heckman et al., 1967). Langkah berikutnya adalah proses reduksi data, yang bertujuan untuk menyaring dan memusatkan informasi pada hal-hal yang berkaitan langsung dengan tujuan penelitian. Data yang telah terseleksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif guna mempermudah interpretasi dan pemahaman terhadap hasil temuan penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara hati-hati melalui proses verifikasi guna memastikan validitas serta keabsahan temuan (Rangkuti, 2019).

Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran utuh dan mendalam mengenai dampak penggunaan TikTok terhadap anak usia dini. Dengan mengikuti prosedur yang sistematis dan terstruktur, hasil penelitian diharapkan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Analisis dilakukan secara berkelanjutan selama proses penelitian berlangsung agar hasilnya benar-benar mencerminkan kenyataan di lapangan. Keakuratan dan kredibilitas data sangat dijaga agar kesimpulan yang dihasilkan relevan dengan konteks yang diteliti. Oleh karena itu, metode ini dinilai paling sesuai untuk menjawab fokus utama penelitian secara komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan media sosial TikTok membawa beragam dampak, baik yang menguntungkan maupun yang merugikan, bergantung pada bagaimana platform tersebut digunakan. Pengaruh dari platform ini terbukti cukup besar, bahkan dirasakan oleh anak-anak di PAUD Percontohan 'Aisyiyah Solokuro. Temuan ini diperoleh melalui observasi langsung oleh peneliti di lokasi. Peneliti mencermati perilaku anak-anak kelas B selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta saat mereka bermain di luar kelas pada waktu istirahat. Pengamatan difokuskan pada pola interaksi dan perilaku anak, baik saat berada di dalam kelas maupun di lingkungan sekitar sekolah.

Selama proses pembelajaran, sebagian anak masih memperlihatkan perilaku yang sesuai dengan norma, sementara lainnya tampak menirukan gaya atau aksi yang mereka lihat dari konten TikTok. Misalnya, anak meniru gerakan atau gaya bicara seperti yang ada di video TikTok. Fenomena ini menjadi indikasi bahwa TikTok telah memengaruhi perilaku anak-anak. Oleh karena itu, observasi dilakukan secara mendalam untuk menggambarkan dampak yang terjadi.

Peneliti mengidentifikasi adanya pengaruh negatif dari penggunaan TikTok terhadap anak-anak di kelas B. Salah satu contohnya adalah anak sering menyalin lagu dari TikTok lengkap dengan gerakan yang ditiru dari video. Selain itu, saat bermain bersama teman, anak-anak kerap menggunakan bahasa yang kasar. Penggunaan kata-kata tidak pantas ini menjadi perhatian utama dalam observasi sosial emosional. Kebiasaan ini dapat membentuk karakter yang kurang baik jika tidak diawasi secara bijak.

Meskipun demikian, peneliti juga menemukan dampak positif dari aplikasi TikTok di lingkungan PAUD. TikTok dimanfaatkan sebagai media untuk senam bersama anak-anak. Lagu-lagu untuk senam tersebut diambil dari TikTok agar menarik perhatian anak. Hal ini dibenarkan oleh pernyataan Bu Aminatun. Ia menyebutkan bahwa anak-anak sangat antusias mengikuti senam karena lagu-lagunya mereka kenal dari TikTok.

Berikut kutipan dari wawancara dengan Bu Aminatun: *“Kami juga menggunakan aplikasi TikTok sebagai media untuk senam sehat. Lagunya ya kami ambil dari TikTok juga karena anak-anak kan suka lagu-lagu TikTok, jadi mereka sangat bersemangat sekali mengikuti senam.”* Kutipan tersebut menunjukkan bahwa TikTok dapat dimanfaatkan secara kreatif untuk menunjang proses pembelajaran. Platform ini tidak sekadar menjadi sarana hiburan, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi anak dalam melakukan aktivitas fisik. TikTok berpotensi menjadi alat edukatif apabila dimanfaatkan secara bijak dan terarah.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan seorang anak berusia enam tahun, menggunakan bahasa yang ringan dan sederhana agar lebih mudah dipahami. Tujuannya adalah untuk mengetahui persepsi anak terhadap dampak positif TikTok. Anak tersebut menyampaikan bahwa ia menyukai TikTok karena membuatnya merasa senang. Ia juga senang melihat video lucu yang dibuat oleh teman-temannya. Dari pernyataan ini, terlihat bahwa TikTok berperan sebagai media hiburan yang menyenangkan bagi anak.

“Saya senang menonton TikTok karena itu membuat saya bahagia. Saya juga sering melihat video TikTok milik teman-teman saya karena isinya lucu.” TikTok menjadi media hiburan yang menarik karena menyajikan konten komedi dan kreatif. Hal ini dapat memengaruhi suasana hati anak menjadi lebih ceria. Meski demikian, pendampingan tetap diperlukan agar anak terhindar dari paparan konten yang tidak sesuai dengan usianya.

Peneliti turut mengajukan pertanyaan serupa kepada anak lain yang juga berusia enam tahun. Anak tersebut mengungkapkan bahwa ia menyukai TikTok karena senang melihat orang menari. Bahkan, ia terkadang membuat video TikTok bersama teman-temannya. Hal ini mengindikasikan bahwa anak tidak sekadar menjadi penikmat, melainkan juga terlibat secara aktif sebagai kreator konten. TikTok di mata anak menjadi wadah untuk mengekspresikan diri dan bersosialisasi.

Kutipan dari anak tersebut sebagai berikut: *“Saya senang menonton TikTok karena suka melihat orang-orang menari. Saya juga sesekali membuat video TikTok bersama teman-teman saya.”* Pernyataan ini menunjukkan bahwa anak memanfaatkan TikTok sebagai sarana untuk berkumpul dan berkreasi bersama teman. Aktivitas ini juga berpotensi mempererat hubungan sosial di antara mereka. Namun, penting untuk menjamin bahwa konten yang dibuat selaras dengan nilai-nilai yang benar serta sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menyimpulkan bahwa secara keseluruhan perkembangan sosial-emosional anak di PAUD tersebut masih tergolong baik. Meskipun

demikian, terdapat beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian lebih, khususnya terkait penggunaan bahasa atau tutur kata. Beberapa anak mulai meniru kata-kata kasar dari konten TikTok. Hal ini menjadi perhatian penting dalam upaya pembentukan karakter anak. Peneliti pun mewawancarai Bu Musyarofah untuk memperkuat temuan tersebut.

Berikut kutipan dari Bu Musyarofah: *“Pengaruh media sosial TikTok terhadap anak-anak saat ini sangat besar, terutama bagi mereka yang berusia lima tahun ke atas. Pada usia ini, anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan mana perilaku yang layak ditiru dan mana yang seharusnya dihindari. Sebagai seorang pendidik yang telah lama mengajar di lingkungan ini, saya melihat dengan jelas perbedaan perilaku antara anak-anak zaman sekarang dan anak-anak pada masa lalu.”* Dari pernyataan tersebut, terlihat adanya pergeseran perilaku anak akibat pengaruh media sosial. Guru menyadari bahwa kehadiran pendamping memiliki peran krusial dalam membantu menyaring konten yang diakses oleh anak.

Peneliti turut mewawancarai tiga orang tua dari anak yang menjadi subjek penelitian. Wawancara pertama dilakukan bersama Ibu Z, yang merupakan orang tua dari subjek pertama. Ibu Z mengungkapkan bahwa anaknya menjadi malas dan lebih sulit dikendalikan setelah menggunakan TikTok. Ia juga menyebut bahwa anaknya lebih sering berkata kasar. Baik di rumah maupun di luar, anaknya menunjukkan sikap yang kurang sesuai.

Kutipan Ibu Z sebagai berikut: *“Aplikasi TikTok ini berdampak negatif. Anak saya lebih cenderung malas dalam melakukan sesuatu, dan sikapnya sulit dikontrol. Anak tersebut tampak menunjukkan sikap yang lebih dewasa dari usianya dan kerap melontarkan kata-kata kasar, baik di lingkungan rumah maupun di luar. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan TikTok memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Oleh karena itu, peran orang tua dalam mengatur durasi penggunaan gawai menjadi sangat penting untuk mencegah anak dari paparan yang berlebihan.*

Wawancara berikutnya dilakukan dengan Ibu T, orang tua dari subjek kedua. Ia menyampaikan bahwa anaknya sering secara spontan meniru gerakan atau lagu dari TikTok. Anak cenderung mengalokasikan lebih banyak waktu untuk bermain gadget dibanding berinteraksi dengan teman sebayanya. Anak cenderung lebih tertarik pada tren viral dan informasi terbaru yang belum tentu sesuai dengan tingkat usianya. Kondisi ini mencerminkan adanya ketidakseimbangan dalam aspek sosial kehidupan anak.

Kutipan Ibu T sebagai berikut: *“Anak saya sering secara spontan menirukan gerakan atau bernyanyi, serta cenderung menghabiskan waktu untuk aktivitas yang kurang bermanfaat. Ia lebih akrab dengan tren viral dan informasi terkini. Selain itu, anak saya lebih sering menggunakan gadget dibandingkan berinteraksi atau bermain bersama teman-temannya.”* Penggunaan TikTok secara berlebihan membuat anak kehilangan waktu berharga untuk bersosialisasi. Maka dari itu, orang tua disarankan menetapkan aturan penggunaan gadget dan tetap mendampingi anak dalam aktivitas harian.

Wawancara terakhir dilakukan dengan Ibu G, orang tua dari subjek ketiga. Ia menyampaikan bahwa anaknya justru terlihat lebih ceria dan aktif setelah menggunakan TikTok. Anak sering menari dan menghibur keluarga dengan joget TikTok. Ia juga lebih mudah bersosialisasi dengan teman-temannya dan senang berbagi cerita. Aktivitas ini memperkuat hubungan sosial anak dengan lingkungan sekitar.

Berikut kutipan dari Ibu G: *“Anak saya lebih senang dan sering menghibur saya dengan jogetnya. Ia juga mudah bermain dengan temannya dan suka berbagi cerita tentang apa yang ia lihat. Ia sering bermain dan membuat konten TikTok bersama teman-temannya.”* Pernyataan ini mengindikasikan bahwa TikTok juga dapat berdampak baik jika penggunaannya diarahkan secara positif. Orang tua tetap perlu mendampingi agar anak tidak terjebak pada kecanduan atau konten yang tidak sesuai. TikTok dapat menjadi sarana untuk menyalurkan bakat dan mempererat hubungan sosial anak.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan dampak TikTok pada tiga subjek yang diamati. Subjek pertama menunjukkan kecenderungan menjadi malas dan lebih sering berkata kasar. Subjek kedua lebih tertarik pada gadget dibanding berinteraksi dengan teman. Sementara itu, subjek ketiga mengalami perkembangan positif dalam kemampuan bersosialisasi. Oleh karena itu, dampak TikTok sangat bergantung pada pola penggunaan serta peran pendamping dari orang tua dan guru.

Kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama dalam pembentukan emosi anak. Di sinilah anak pertama kali belajar mengenali, merasakan, dan menanggapi perasaannya sendiri. Peran orang tua sangat krusial dalam mengawal tumbuh kembang emosional anak. Dalam hal ini, tanggung jawab pembentukan karakter tidak dapat sepenuhnya diserahkan kepada pihak lain. Orang tua harus terlibat secara aktif agar anak tumbuh menjadi pribadi yang sehat secara sosial dan emosional.

Perkembangan Sosial Emosional Anak

1. Menyalurkan Emosi dan Memahami Ekspresi Orang Lain dengan Tepat

Kemampuan anak dalam mengekspresikan emosi, pikiran, dan perilaku sangat dipengaruhi oleh pengalaman mereka, termasuk interaksi dengan media digital seperti TikTok. Hasil wawancara dengan seorang wali murid mengungkapkan bahwa: *“Perilaku anak saya semenjak menggunakan TikTok berubah; ia jadi sering melawan dan mudah marah saat saya menyuruhnya melakukan sesuatu.”* Pernyataan ini mengindikasikan adanya pengaruh negatif dari penggunaan TikTok terhadap pengendalian emosi anak. Anak menjadi lebih mudah tersulut emosi, cenderung menunda perintah orang tua, dan menunjukkan perilaku agresif. Temuan ini mendukung teori perkembangan anak yang menyatakan bahwa stimulus eksternal, seperti media sosial, dapat memengaruhi cara anak mengekspresikan diri serta berinteraksi dalam lingkungan sosial (Nurasyiah & Atikah, 2023).

2. Berperilaku Simpati dan Empati terhadap Orang Lain

Simpati dan empati merupakan keterampilan sosial penting yang memungkinkan anak memahami serta merespons perasaan dan kebutuhan orang lain. Penggunaan perangkat digital secara berlebihan, terutama aplikasi seperti TikTok, dapat menurunkan sensitivitas anak terhadap lingkungan sekitarnya. Salah satu orang tua menyatakan: *“Ketika bermain HP, anak saya cenderung mengabaikan saya dan tidak peduli terhadap adiknya yang ingin ikut bermain.”* Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam dunia digital membuat mereka cenderung bersikap masa bodoh dan kurang responsif terhadap interaksi sosial langsung. Hasil temuan ini sejalan dengan pandangan para ahli psikologi yang menyatakan bahwa ketergantungan terhadap teknologi dapat menghambat perkembangan empati serta menurunkan kualitas interaksi antarpribadi, khususnya dalam lingkup keluarga (Cahyono, 2018).

3. Peningkatan Rasa Percaya Diri dan Keberanian Anak dalam Berbagai Lingkungan

Rasa percaya diri merupakan komponen penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak, yang dapat dipengaruhi oleh berbagai aktivitas harian, termasuk keterlibatan mereka dalam penggunaan media sosial. Salah satu orang tua menyebutkan bahwa: *“Sejak menggunakan TikTok, anak saya jadi lebih percaya diri, berani menari bersama teman-temannya, dan suka berbagi cerita tentang apa yang ia lihat.”* Hasil ini menunjukkan bahwa TikTok bisa menjadi wadah positif bagi anak untuk mengekspresikan diri dan memperluas interaksi sosial. Jika digunakan secara bijak, platform digital semacam ini dapat mendukung pertumbuhan rasa percaya diri dan keberanian anak dalam berkomunikasi. Pandangan ini sejalan dengan teori media baru yang menyebutkan bahwa media digital memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan sosial apabila digunakan secara positif dan dengan pengawasan yang tepat (Syahraini et al., 2024).

Dampak Dualistik Penggunaan TikTok terhadap Aspek Sosial dan Emosional Anak

Perkembangan sosial dan emosional anak meliputi keterampilan dalam mengendalikan serta mengungkapkan berbagai emosi, baik yang bersifat positif maupun negatif, sekaligus membangun hubungan yang sehat dan produktif dengan orang-orang di sekitarnya. Berdasarkan teori *stimulus-organism-response* (SOR) yang dikemukakan oleh Hovland, aplikasi TikTok dapat dianalisis sebagai stimulus (S) yang memengaruhi organisme (O), yaitu anak sebagai pengguna, dengan respons (R) berupa perubahan perilaku sosial dan emosional. Penelitian ini mengungkapkan bahwa aplikasi TikTok menimbulkan berbagai pengaruh terhadap aspek sosial-emosional anak, mencakup dampak yang bersifat positif maupun negatif. Dampak tersebut tergantung pada frekuensi, durasi, serta isi konten yang dikonsumsi anak melalui platform tersebut. Oleh sebab itu, peran aktif orang tua dan pendidik sangat penting dalam mengawasi aktivitas anak saat berinteraksi dengan media digital.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan TikTok memengaruhi kemampuan anak dalam mengenali dan mengekspresikan emosi. Beberapa orang tua melaporkan perubahan perilaku berupa peningkatan kecenderungan melawan, mudah marah, serta menunda tugas ketika diminta melakukan sesuatu. Seorang responden menyebutkan bahwa anaknya menjadi lebih sering marah dan tidak lagi patuh sejak aktif menggunakan TikTok. Temuan ini mengindikasikan bahwa konten yang disajikan di TikTok dapat menjadi stimulus negatif yang memicu respons emosional yang kurang sehat. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian Sintia yang menunjukkan bahwa paparan media secara berkelanjutan dapat memicu munculnya perilaku agresif pada anak (Nurhayati & Budi Setyani, 2021).

Selain itu, penggunaan TikTok secara berlebihan juga berdampak pada penurunan kemampuan anak dalam menunjukkan simpati dan empati terhadap orang lain. Anak-anak cenderung mengabaikan perkataan orang tua dan tidak merespons interaksi dengan anggota keluarga, seperti ajakan bermain dari adik mereka. Salah satu orang tua menyampaikan bahwa anaknya lebih memilih bermain TikTok daripada memperhatikan lingkungan sekitarnya. Situasi ini mencerminkan menurunnya sensitivitas sosial, yang merupakan elemen krusial dalam perkembangan emosional anak. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Hasibuan, yang menyatakan bahwa tingginya intensitas penggunaan perangkat digital dapat mengurangi kemampuan anak dalam memahami isyarat sosial (Puspitasari et al., 2017).

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan adanya dampak positif dari penggunaan TikTok, terutama dalam meningkatkan rasa percaya diri anak. Salah satu orang tua menyatakan bahwa anaknya menjadi lebih percaya diri, berani menari bersama teman-temannya, dan lebih terbuka saat bercerita tentang konten yang dilihat di TikTok. Fakta ini mengindikasikan bahwa TikTok memberikan peluang bagi anak-anak untuk menyalurkan ekspresi diri serta berinteraksi secara kreatif dan imajinatif. Apabila dimanfaatkan dengan bijak, platform ini dapat mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional anak. Temuan dalam penelitian ini selaras dengan pendapat Eka yang menegaskan bahwa penggunaan media digital secara positif mampu meningkatkan kepercayaan diri pada anak (Agustin et al., 2021).

Penelitian ini memberikan sumbangsih yang berarti dalam memperluas pemahaman mengenai peran aplikasi TikTok sebagai stimulus yang memengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak melalui beragam respons perilaku yang ditampilkan. Selain mengukuhkan relevansi teori SOR, temuan ini juga menunjukkan bahwa anak, sebagai organisme, merespons konten digital berdasarkan persepsi dan interpretasi pribadi mereka terhadap rangsangan yang diterima. Temuan ini menegaskan bahwa tidak semua dampak dari media sosial bersifat negatif, namun penggunaannya perlu diarahkan agar lebih konstruktif. Oleh karena itu, keterlibatan orang tua dan pendidik dalam mengawasi serta membimbing anak dalam memilih konten dan mengelola waktu penggunaan sangatlah penting. Dengan pendampingan yang tepat, media sosial seperti TikTok dapat berfungsi sebagai sarana pengembangan diri, bukan sebagai hambatan bagi pertumbuhan sosial dan emosional anak.

Penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan TikTok memberi dampak pada aspek sosial emosional anak, yang terlihat dari tiga indikator pokok. Ketiga indikator tersebut meliputi kemampuan mengekspresikan diri, perilaku simpati dan empati terhadap orang lain, serta rasa percaya diri dalam lingkungan sosial. TikTok sebagai media digital memberikan stimulus yang beragam dan berpengaruh terhadap respons emosional dan sosial anak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa anak-anak memberikan respons yang beragam terhadap aplikasi ini, bergantung pada seberapa sering dan sebaik apa kualitas interaksi yang mereka lakukan. Oleh sebab itu, pengaruh TikTok terhadap anak perlu dicermati dengan saksama oleh orang tua maupun pendidik.

1. Mengekspresikan Diri dan Menenal Ekspresi Orang Lain

Penggunaan TikTok berdampak pada kemampuan anak dalam mengekspresikan emosi, pemikiran, dan perilaku secara tepat. Sayangnya, sebagian besar pengaruh tersebut bersifat negatif. Hasil wawancara dengan Ibu Aminatun mengungkapkan bahwa sebagian besar anak cenderung lebih senang menghabiskan waktu menonton TikTok dibandingkan belajar, bermain bersama teman, atau membantu orang tua. Aplikasi ini menjadi sumber distraksi yang kuat karena secara terus-menerus menampilkan konten yang menarik dan menimbulkan kecanduan. Fenomena ini selaras dengan teori Stimulus-Organism-Response (SOR), yang menjelaskan bahwa rangsangan seperti TikTok dapat memengaruhi perubahan perilaku anak menuju arah yang kurang produktif.

2. Berperilaku Simpati dan Empati terhadap Orang Lain

Indikator kedua adalah kemampuan anak menunjukkan simpati dan empati terhadap lingkungan sekitarnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang terlalu sering menggunakan TikTok cenderung mengabaikan komunikasi dengan orang tua dan saudara. Salah satu responden, Ibu Musyarofah, menyatakan bahwa anak-anak tampak kecanduan

TikTok hingga melalaikan waktu belajar dan jarang berinteraksi dengan keluarga. Mereka lebih fokus pada layar ponsel dibandingkan merespons ajakan berbicara atau bermain..

3. Bersikap Berani dan Percaya Diri di Lingkungan Sosial

Meski banyak dampak negatif ditemukan, TikTok juga memberikan efek positif dalam hal membangun kepercayaan diri anak. Berdasarkan wawancara, Ibu Aminatun mengungkapkan bahwa beberapa anak menjadi lebih percaya diri dalam mengekspresikan bakat seperti menari, bernyanyi, bahkan membuat konten dakwah. Mereka juga lebih terbuka dalam berbagi cerita kepada teman-teman tentang pengalaman mereka di TikTok. Dengan kata lain, aplikasi ini memberi ruang bagi anak untuk tampil di hadapan publik dan memperkuat hubungan sosial.

Penelitian ini dilaksanakan pada tiga peserta didik kelas B di PAUD Percontohan 'Aisyiyah Solokuro, dan menyoroti pentingnya keterlibatan orang tua dalam mengawasi penggunaan TikTok oleh anak. Dengan pengawasan yang tepat, anak dapat diarahkan untuk menggunakan aplikasi secara bijak dan memperoleh manfaat positif darinya. Pengawasan ini bertujuan meminimalkan risiko yang muncul, seperti malas belajar atau hilangnya rasa tanggung jawab. Pendekatan yang tepat juga berkontribusi pada pengembangan kemampuan sosial anak melalui tayangan yang mendidik. Oleh sebab itu, kolaborasi antara pendidik dan orang tua sangat dibutuhkan untuk menghadapi situasi ini secara bijak.

Berdasarkan hasil penelitian, dampak penggunaan TikTok pada anak dapat diamati dari indikator sosial emosional seperti ekspresi diri, simpati, empati, serta kepercayaan diri. Dalam hal mengekspresikan diri, ditemukan bahwa banyak anak mengabaikan aktivitas penting hanya demi menonton konten. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Musyarofah, anak-anak sering kali meninggalkan kewajiban belajar, bermain, dan membantu orang tua karena terlalu fokus pada TikTok. Kondisi ini menunjukkan adanya penurunan tanggung jawab yang perlu segera ditanggulangi. Keterlibatan pendidik dan orang tua dalam membimbing anak sangat penting untuk memastikan bahwa penggunaan TikTok tidak menghambat proses tumbuh kembang mereka.

Dampak lainnya terlihat pada berkurangnya empati dan simpati anak terhadap orang-orang di sekitarnya. Anak-anak tampak lebih tertarik dengan layar ponsel dibandingkan membangun komunikasi langsung dengan keluarga. Salah satu informan menyatakan bahwa anak menjadi lebih cuek dan sulit diajak bicara setelah terlalu sering menggunakan TikTok. Kurangnya interaksi langsung ini membuat anak kehilangan kesempatan untuk belajar merespons emosi orang lain dengan tepat. Oleh karena itu, pengaruh negatif TikTok dalam hal ini memerlukan intervensi dari lingkungan keluarga dan sekolah.

Walaupun demikian, TikTok tetap memiliki dampak positif, terutama dalam meningkatkan keberanian serta kepercayaan diri anak-anak. Pengguna aplikasi ini biasanya lebih percaya diri untuk beraksi, seperti berjoget bersama teman atau berbagi cerita tentang video yang mereka tonton. Ibu Aminatun menyampaikan bahwa TikTok mendorong anak-anak untuk menunjukkan potensi diri mereka secara kreatif. Bahkan, beberapa konten yang ditampilkan anak memiliki nilai positif seperti pesan moral atau keagamaan. Ini menunjukkan bahwa TikTok dapat menjadi sarana ekspresi yang memperkuat kepercayaan diri anak dalam berbagai konteks sosial.

Oleh karenanya, TikTok memberikan efek positif dan negatif pada perkembangan sosial emosional anak, termasuk peningkatan kepercayaan diri, akses informasi yang luas, dan

hiburan yang menghibur. Sementara itu, dampak negatifnya meliputi penurunan motivasi belajar, pengabaian tanggung jawab, perilaku agresif, serta kecanduan layar. Karena itu, keterlibatan orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengawasi dan membimbing penggunaan TikTok, agar aplikasi tersebut dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan anak. Dengan pendekatan yang bijak, anak akan terbantu dalam memanfaatkan aplikasi ini secara maksimal dan sesuai kebutuhan perkembangan mereka.

Berdasarkan teori Stimulus-Organism-Response (SOR), TikTok berperan sebagai stimulus yang memberikan pengaruh melalui berbagai konten yang dikonsumsi anak. Cara anak merespons rangsangan bergantung pada makna yang mereka berikan, baik itu positif maupun negatif. Dengan demikian, TikTok sebagai media sosial bisa menjadi media edukasi dan ekspresi, sekaligus berisiko menghambat perkembangan apabila tidak digunakan secara bijak. Dalam hal ini, keterlibatan orang dewasa, khususnya orang tua dan guru, sangat menentukan arah penggunaan media digital oleh anak. Melalui pengawasan yang konsisten, TikTok dapat digunakan sebagai media yang mendukung penguatan perkembangan sosial dan emosional anak secara konstruktif.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan analisis terkait penggunaan aplikasi TikTok terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5–6 tahun di PAUD Percontohan ‘Aisyiyah Solokuro menunjukkan bahwa platform tersebut memberikan pengaruh yang meliputi aspek positif dan negatif. Besarnya dampak tersebut sangat tergantung pada pola pemakaian dan tingkat pengawasan orang tua. Temuan ini bersifat kontekstual, disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik anak-anak di lokasi studi, sehingga tidak dapat digeneralisasi tanpa memperhatikan perbedaan lingkungan dan budaya. Dampak positif yang ditemukan meliputi peningkatan rasa percaya diri dan kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan teman sebaya. Selain itu, TikTok juga berperan sebagai media hiburan yang mampu menarik minat anak-anak.

Namun, di balik dampak positif tersebut, TikTok juga membawa sejumlah pengaruh negatif terhadap anak. Beberapa di antaranya meliputi kemalasan dalam belajar, kecenderungan menunda aktivitas penting, serta meningkatnya penggunaan bahasa yang tidak pantas. Aplikasi ini juga dapat mengganggu kemampuan anak dalam mengelola waktu dan menyelesaikan tanggung jawab harian. Ketika penggunaan tidak diawasi dengan baik, anak menjadi lebih mudah teralihkan dari kegiatan yang bermanfaat. Oleh karena itu, pengaruh negatif TikTok perlu diantisipasi secara serius oleh orang tua dan pendidik.

Temuan penelitian ini menyoroti betapa pentingnya keterlibatan aktif orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak-anak saat menggunakan TikTok. Pendampingan yang tepat dapat meminimalkan pengaruh negatif sekaligus mengoptimalkan sisi positif dari aplikasi tersebut. Orang tua diharapkan tidak hanya membatasi akses, tetapi juga turut mendampingi anak dalam memilih konten yang sesuai. Di sisi lain, lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab dalam memberikan literasi digital kepada anak dan keluarganya. Sinergi yang baik antara lingkungan keluarga dan sekolah menjadi elemen utama dalam membangun suasana yang mendukung tumbuh kembang anak di tengah kemajuan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S., Deliana, N., & Bara, J. B. (2021). Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Dampak Cyberbullying Terhadap Kesehatan Mental Anak. *Kolaborasi Resolusi Konflik*, 6, 19–26. <http://jurnal.unpad.ac.id/jkrk/article/view/53281>
- Ashfarina, I. N., Soedjarwo, S., & Wijayati W, D. T. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1355–1364. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.442>
- Batoebara, M. U. (2020). Aplikasi Tik-Tok Seru-Seruan Atau Kebodohan. *Network Media*, 3(2), 59–65. <https://doi.org/10.46576/jnm.v3i2.849>
- Cahyono, A. S. (2018). Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak. *Publiciana*, 89–99.
- Deriyanto, D., Qorib, F., Komunikasi, J. I., Tribhuwana, U., & Malang, T. (2018). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *Jisip*, 7(2), 77. www.publikasi.unitri.ac.id
- Devi, N. T., & Satwika, Y. W. (2022). Studi Fenomenologi: Dampak Aplikasi Tiktok Terhadap Remaja Akhir Shopee Affiliates. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(6), 209–220. <https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/368>
- Elsa Totti Bakistuta, & Abduh, M. (2023). Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Tindak Tutur Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1201–1217. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6243>
- Hakim, M. N., Sbe, W., Kh, U., & Chalim, A. (2025). *Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Tiktok terhadap*. 4(1), 13–26. <https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.79>
- Heckman, J. J., Pinto, R., & Savelyev, P. A. (1967). Bab VI. Prosedur Penelitian. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Indanah, & Yulisetyaningrum. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221–228.
- Jonathan Sarwono. (2010). Memadu Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis*, vol.9(2), 119–132.
- Kis, M., Fitriani, W., & Irawati, M. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Pada Remaja: A Systematic Literature Review. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 5(1), 227–238. <https://doi.org/10.31943/counselia.v5i1.90>
- Munasti, K., Purnama, S., Winarti, W., Mutmainnah, M., Nessa, R., Fitriani, D., Abd Aziz, U. Bin, Saptiani, S., Rosmiati, R., & Rahmi, R. (2022). Aplikasi TikTok sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7153–7162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2981>
- Nurasyah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Nurhayati, N., & Budi Setyani, I. G. A. W. (2021). Trauma Masa Anak-Anak Dan Perilaku Agresi. *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, 2(3), 164. <https://doi.org/10.24014/pib.v2i3.13917>
- Puspitasari, C. D., Susilaningsih, E. Z., Kp, S., & Kep, M. (2017). *Intensitas menonton tayangan kekerasan di media sosial internet dengan perilaku agresif anak sekolah di SD Negeri 1 Tirtomoyo*. http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/52734%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/52734/11/NASKAH_PUBLIKASI.pdf
- Rahajeng, R. S. (2022). Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Kabupaten Magetan. *Repository of Muhammadiyah University of Ponorogo*, 2022, 40.
- Rangkuti, A. N. (2019). *METODE PENDIDIKAN PENELITIAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*.
- Saputro, F. F. (2024). Pengaruh Media Sosial Instagram dalam Membentuk Konsep Diri Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 214–223. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/view/563>
- Saputro, F. F., & Surabaya, U. M. (2024). *Realisasi Pendidikan Karakter Melalui Kepanduan Hizbul*. 7(2), 106–115. <https://doi.org/10.62750/staika.v7i2.112>
- Sri Yustikia, N. W. (2019). Pentingnya Sarana Pendidikan Dalam Menunjang Kualitas Pendidikan Di

- Sekolah. *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.25078/gw.v4i2.1053>
- Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*.
- Syahraini, K., Zakariah, A., & Novita. (2024). Peran Media Sosial terhadap Perilaku Peserta Didik di Era Globalisasi. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(4), 118–128.

Implementasi Metode Bermain Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di BA Al-Fajar Balenrejo

Aulia Singa Zanki¹, Eka Saptaning Pratiwi²

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STIT Muhammadiyah Bojonegoro^{1,2}

singokaliyogo@gmail.com¹, saptaningmaarif@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain warna dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di BA Al-Fajar Balenrejo. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 24 anak Kelompok A, terdiri dari 15 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, persentase ketuntasan anak mencapai 41,6%. Setelah diterapkan metode bermain warna pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 70,8%. Pada siklus II, ketuntasan mencapai 87,5%, melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain warna efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di BA Al-Fajar Balenrejo.

Kata Kunci: *Bermain Warna; Kemampuan Kognitif; Anak Usia Dini.*

Abstract

This research aims to examine the implementation of the color play method in improving early childhood cognitive abilities at BA Al-Fajar Balenrejo. This study employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 24 children in Group A, consisting of 15 girls and 9 boys. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative approaches. The findings revealed an improvement in children's cognitive abilities from the pre-cycle to the second cycle. In the pre-cycle, the percentage of mastery was 41.6%. After implementing the color play method in cycle I, the percentage increased to 70.8%. In cycle II, mastery reached 87.5%, exceeding the predetermined success indicator of 75%. Thus, it can be concluded that the color play method is effective in enhancing early childhood cognitive abilities at BA Al-Fajar Balenrejo.

Keywords: *Color Play; Cognitive Abilities; Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan periode penting dalam perkembangan manusia karena pada rentang usia ini berbagai aspek perkembangan berlangsung secara pesat, termasuk perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam menerima dan mengolah informasi, mengenali hubungan antarbenda, mengelompokkan, membandingkan, mengenali pola, serta menyelesaikan permasalahan sederhana. Perkembangan kemampuan tersebut membutuhkan stimulasi yang diberikan melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Perkembangan kognitif anak usia dini dipengaruhi oleh lingkungan dan proses stimulasi yang diberikan, sehingga kegiatan pembelajaran perlu dirancang secara menyenangkan, terstruktur, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir (Rohmah, 2025). Dengan demikian, pembelajaran anak usia dini tidak cukup hanya berorientasi pada penyampaian pengetahuan, tetapi perlu memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan anak aktif mengeksplorasi lingkungannya.

Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan objek menjadi penting karena anak usia dini belajar melalui pengalaman konkret. Dalam proses pembelajaran, anak perlu memperoleh kesempatan untuk mengamati, mencoba, membandingkan, mengelompokkan, dan menemukan hubungan sederhana antara objek yang ditemuinya. Penelitian mengenai perkembangan kognitif anak menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang dirancang secara terstruktur dapat menjadi salah satu strategi untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan berpikir anak. Model pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan aktivitas konstruktif, edukatif, dan permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Aktivitas yang digunakan dalam model tersebut antara lain melibatkan konsep warna, bentuk, angka, urutan, dan klasifikasi (Tatminingsih, 2019).

Bermain memiliki posisi penting dalam pembelajaran anak usia dini karena memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang aktif dan menyenangkan. Melalui bermain, anak dapat melakukan eksplorasi, mengambil keputusan sederhana, mencoba berbagai kemungkinan, serta memperoleh pengalaman dari hasil tindakannya. Kajian sistematis Nafisah, Mirawati, dan Asriadi (2026) menunjukkan bahwa *play-based learning* yang terstruktur dapat mendukung perkembangan kognitif anak, khususnya kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Kajian tersebut juga menunjukkan bahwa peran pendidik dan ketersediaan media bermain menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan stimulasi kognitif anak.

Salah satu bentuk aktivitas bermain yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi kognitif adalah bermain warna. Warna merupakan konsep yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak dan dapat ditemukan pada berbagai benda di lingkungan sekitar. Kegiatan bermain warna dapat dilakukan melalui aktivitas mengenali dan menyebutkan warna, mencocokkan warna, mengelompokkan benda berdasarkan warna, membandingkan warna, menyusun pola, serta mencampurkan warna untuk menghasilkan warna baru. Aktivitas tersebut memungkinkan anak menggunakan kemampuan mengamati, membedakan, mengklasifikasikan, dan membuat hubungan sederhana berdasarkan karakteristik objek.

Kegiatan eksperimen warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna. Penelitian tersebut menggunakan desain penelitian tindakan kelas dan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak setelah kegiatan eksperimen dilakukan dalam beberapa siklus. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman langsung dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan warna dapat memberikan stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak (Sumarsih, Nuralina, dan Astuti, 2018).

Temuan yang lebih spesifik juga ditunjukkan oleh (Susanti dan Yasniar, 2022) melalui penelitian tindakan kelas pada anak kelompok A. Eksperimen pencampuran warna memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenali, menyebutkan, menunjuk, dan mengelompokkan warna primer maupun sekunder. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal warna dari 43,3% pada siklus I menjadi 95,53% pada siklus II. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas yang melibatkan anak secara langsung dalam eksplorasi warna dapat menjadi pengalaman belajar yang mendukung perkembangan kemampuan kognitif.

Penelitian mengenai media dan permainan berbasis warna juga memperlihatkan bahwa aktivitas mencocokkan dan mengelompokkan warna dapat digunakan untuk memberikan stimulasi kognitif. Prasetya et al. (2023) melalui pengembangan *Color Vision Busy Book* menggunakan aktivitas mencocokkan, mencari kesamaan, dan mengelompokkan objek berdasarkan warna. Aktivitas tersebut dirancang sesuai dengan kemampuan anak usia 3–6 tahun dan menunjukkan bahwa warna dapat dimanfaatkan sebagai dasar aktivitas permainan yang melibatkan proses pengamatan dan pengelompokan.

Selain itu, penelitian Wewenti, Suyatmin, dan Kartini (2022) menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang melibatkan warna dapat memberikan pengalaman bertahap dalam perkembangan kognitif anak. Melalui kegiatan bermain lari krayon, anak belajar memilih warna, menunjukkan warna yang dimaksud, dan menyebutkan nama warna. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang menggabungkan aktivitas fisik dan pengenalan warna dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif bagi anak.

Penelitian yang secara langsung membahas metode bermain warna juga telah dilakukan oleh Amini (2025). Hasil penelitian tindakan kelas tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak setelah penerapan metode bermain warna, yaitu dari 50% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan bermain warna dapat digunakan sebagai salah satu alternatif stimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Namun, penelitian tersebut lebih menekankan peningkatan kemampuan kognitif secara umum melalui aktivitas bermain warna.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa aktivitas warna telah banyak digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal warna, kemampuan klasifikasi, maupun aspek kognitif anak. Namun, masih terdapat ruang untuk memperluas penerapan bermain warna sebagai aktivitas pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada kemampuan menyebutkan warna. Penelitian sebelumnya cenderung menggunakan eksperimen pencampuran warna, media permainan tertentu, atau aktivitas pengenalan warna. Sementara itu, penerapan bermain warna yang mengintegrasikan kegiatan mengenali, mencocokkan,

mengelompokkan, membandingkan, mengenali pola, melakukan eksplorasi pencampuran warna, serta menyelesaikan masalah sederhana dalam satu rangkaian tindakan pembelajaran masih perlu dikaji lebih lanjut.

Kesenjangan tersebut menjadi semakin relevan ketika dikaitkan dengan kondisi pembelajaran di lembaga PAUD. Setiap lembaga memiliki karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, media, dan strategi pembelajaran yang berbeda sehingga penerapan suatu metode perlu dikaji secara kontekstual. Penelitian tindakan kelas dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana metode bermain warna diterapkan, bagaimana respons anak selama kegiatan, serta bagaimana perubahan kemampuan kognitif terjadi setelah tindakan diberikan secara bertahap.

Kondisi tersebut ditemukan pada hasil observasi awal di BA Al-Fajar Balenrejo. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan beberapa warna. Anak juga belum konsisten dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna serta masih membutuhkan bantuan guru ketika melakukan kegiatan klasifikasi sederhana. Selain itu, pembelajaran yang didominasi penjelasan guru dan pengerjaan lembar kerja sederhana membuat sebagian anak mudah kehilangan perhatian dan kurang aktif mengikuti kegiatan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman lebih konkret, aktif, dan menyenangkan agar anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan kognitif melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik belajarnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, metode bermain warna dipandang relevan untuk digunakan sebagai alternatif tindakan pembelajaran. Aktivitas bermain warna memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan benda, mengamati karakteristik warna, melakukan pengelompokan, mencocokkan objek, membandingkan, serta melakukan eksplorasi terhadap perubahan warna. Dengan demikian, bermain warna tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep warna, tetapi juga dapat digunakan untuk memberikan stimulasi terhadap proses kognitif yang lebih luas.

Penelitian ini memiliki kontribusi pada penerapan bermain warna sebagai aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman konkret dengan stimulasi kemampuan kognitif anak. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menitikberatkan pada kemampuan mengenal warna atau penggunaan media tertentu, penelitian ini mengembangkan aktivitas bermain warna melalui beberapa bentuk kegiatan, yaitu mengelompokkan benda sesuai warna, tebak warna, mencocokkan gambar dengan benda nyata, eksperimen mencampur warna, membuat karya seni sederhana, serta permainan kelompok berbasis warna. Rangkaian kegiatan tersebut dirancang untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan mengenali, membedakan, mengklasifikasikan, membandingkan, mengenali pola, dan menyelesaikan masalah sederhana.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain warna dalam pembelajaran anak usia dini di BA Al-Fajar Balenrejo serta menganalisis peningkatan kemampuan kognitif anak setelah penerapan metode tersebut. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui proses penerapan

metode bermain warna dan perubahan kemampuan kognitif anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis bermain warna. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam mengembangkan pembelajaran yang aktif, konkret, dan menyenangkan serta memberikan bukti empiris mengenai pemanfaatan bermain warna sebagai salah satu strategi stimulasi kemampuan kognitif anak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Pemilihan PTK didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penerapan metode bermain warna. PTK merupakan penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara sistematis sehingga proses dan hasil pembelajaran dapat meningkat (Arikunto, 2012).

Model PTK Kemmis dan McTaggart dilaksanakan secara siklikal yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang sampai indikator keberhasilan penelitian tercapai. Apabila hasil refleksi pada suatu siklus menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum terpenuhi, maka tindakan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di BA Al-Fajar Balenrejo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu pada bulan Februari sampai Maret 2025. Subjek penelitian adalah anak Kelompok A yang berjumlah 24 anak, terdiri atas 15 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan warna, mengelompokkan benda berdasarkan warna, serta menyelesaikan tugas klasifikasi sederhana. Kondisi tersebut menjadi dasar penerapan metode bermain warna sebagai tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan identifikasi terhadap permasalahan pembelajaran berdasarkan hasil observasi awal. Selanjutnya, peneliti menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode bermain warna sebagai tindakan perbaikan. Kegiatan perencanaan meliputi penyusunan modul atau rencana pembelajaran, penyiapan media dan bahan bermain warna, penyusunan lembar observasi, penentuan indikator kemampuan kognitif yang diamati, serta penyiapan dokumentasi penelitian.

Indikator kemampuan kognitif yang diamati meliputi: (1) kemampuan mengenali dan membedakan warna, (2) kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan warna, (3) kemampuan mencocokkan dan membandingkan objek berdasarkan warna, (4) kemampuan mengenali pola sederhana, dan (5) kemampuan menyelesaikan masalah sederhana melalui

aktivitas bermain warna.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pada siklus I, kegiatan bermain warna difokuskan pada aktivitas yang bersifat konkret dan sederhana, yaitu mengelompokkan benda berdasarkan warna, permainan tebak warna, dan mencocokkan gambar dengan warna yang sesuai. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, menyebutkan, memilih, dan mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik warna.

Pada siklus II, kegiatan dikembangkan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Aktivitas bermain warna dibuat lebih variatif dan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi secara lebih aktif. Kegiatan meliputi eksperimen mencampur warna untuk menghasilkan warna baru, membuat karya seni sederhana berbasis warna, serta permainan kelompok yang melibatkan aktivitas mengidentifikasi, mengelompokkan, membandingkan, dan mengikuti pola warna. Pengembangan kegiatan pada siklus II dimaksudkan untuk meningkatkan keterlibatan anak sekaligus memberikan tantangan kognitif yang lebih kompleks.

3. Tahap Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data mengenai perkembangan kemampuan kognitif anak dan keterlaksanaan kegiatan bermain warna. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan kognitif penelitian. Peneliti mengamati respons, keterlibatan, kemampuan anak dalam melakukan aktivitas klasifikasi dan perbandingan, serta kemampuan anak menyelesaikan tugas yang diberikan selama kegiatan bermain warna.

Penilaian perkembangan kemampuan anak menggunakan empat kategori, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Penggunaan kategori tersebut disesuaikan dengan karakteristik penilaian perkembangan anak usia dini.

4. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan setelah seluruh kegiatan pada setiap siklus selesai. Data hasil observasi dianalisis untuk mengetahui tingkat ketercapaian indikator kemampuan kognitif anak. Peneliti bersama guru mengevaluasi kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan, respons anak selama kegiatan, serta kendala yang ditemukan selama pembelajaran. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah tindakan perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya dan untuk menyusun perbaikan tindakan pada siklus selanjutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan kognitif anak selama mengikuti kegiatan bermain warna. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan proses pelaksanaan tindakan dan perkembangan hasil kegiatan anak. Instrumen utama penelitian berupa lembar observasi kemampuan kognitif anak yang disusun berdasarkan indikator penelitian. Setiap indikator dinilai menggunakan empat kategori perkembangan, yaitu BB, MB, BSH, dan BSB. Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran pada setiap siklus sehingga perkembangan kemampuan anak dapat dibandingkan antara kondisi awal, siklus I, dan siklus II.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase ketercapaian kemampuan kognitif anak pada setiap siklus. Persentase ketercapaian dihitung dengan membandingkan jumlah anak yang telah mencapai kategori perkembangan yang ditetapkan dengan jumlah seluruh subjek penelitian.

Rumus persentase ketercapaian adalah:

$$P = (f/N) \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase Ketercapaian

F= Jumlah Anak yang Mencapai Ketercapaian

N= Jumlah Seluruh Anak

Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, keterlibatan anak, respons anak terhadap kegiatan bermain warna, serta perubahan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, catatan selama kegiatan, dan dokumentasi.

Indikator Keberhasilan

Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak setelah penerapan metode bermain warna dan sekurang-kurangnya 75% dari jumlah anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada indikator kemampuan kognitif yang ditetapkan. Indikator keberhasilan tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah tindakan pada siklus berikutnya masih diperlukan atau penelitian dapat dihentikan. Perbandingan hasil pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II digunakan untuk melihat perubahan kemampuan kognitif anak setelah penerapan metode bermain warna.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di BA Al-Fajar Balenrejo, Kecamatan Balen, Kabupaten Bojonegoro, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah anak Kelompok A yang berjumlah 24 anak, terdiri atas 15 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan metode

bermain warna sebagai tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif yang diamati meliputi kemampuan mengenali dan membedakan warna, mengelompokkan benda berdasarkan warna, mencocokkan dan membandingkan objek, mengenali pola sederhana, serta menyelesaikan masalah sederhana melalui aktivitas bermain warna.

Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melaksanakan observasi awal untuk mengetahui kondisi kemampuan kognitif anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenali dan mengelompokkan warna masih belum optimal. Dari 24 anak, hanya 10 anak (41,6%) yang mampu mengenali warna dasar dengan baik, sedangkan 14 anak (58,4%) masih mengalami kesulitan dalam membedakan dan menyebutkan warna secara tepat.

Kesulitan tidak hanya terlihat dalam kemampuan menyebutkan nama warna, tetapi juga ketika anak diminta mengelompokkan benda berdasarkan warna. Beberapa anak masih membutuhkan bantuan guru untuk menentukan kelompok benda yang sesuai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan klasifikasi sederhana yang menjadi bagian dari perkembangan kognitif anak masih perlu diberikan stimulasi secara lebih intensif. Selain kemampuan kognitif, observasi juga menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam pembelajaran masih rendah. Ketika kegiatan dilakukan menggunakan lembar kerja, sebagian anak mudah kehilangan perhatian dan kurang menunjukkan antusiasme. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas:

“Anak-anak kalau belajar lewat LKA cepat bosan, apalagi kalau hanya diminta mewarnai. Mereka lebih senang kalau ada permainan atau aktivitas bergerak. Banyak yang belum hafal nama warna, terutama warna sekunder seperti ungu dan oranye.”

Hasil pra-siklus tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk menerapkan metode bermain warna sebagai tindakan perbaikan pembelajaran.

Siklus I

Pada siklus I, kegiatan bermain warna diarahkan pada pengalaman konkret yang relatif sederhana. Anak dilibatkan dalam kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan warna, permainan tebak warna menggunakan kartu, serta mencocokkan gambar berwarna dengan benda nyata yang terdapat di lingkungan kelas.

Penerapan kegiatan tersebut menunjukkan perubahan positif pada keterlibatan dan kemampuan anak. Anak terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena kegiatan dilakukan dalam bentuk permainan. Berdasarkan hasil observasi, jumlah anak yang mencapai kriteria ketuntasan meningkat menjadi 17 anak atau 70,8%, sedangkan 7 anak atau 29,2% masih memerlukan bimbingan.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain warna mulai memberikan stimulasi terhadap kemampuan anak dalam mengenali, membedakan, dan mengelompokkan objek berdasarkan warna. Namun, beberapa anak masih mengalami kesulitan ketika berhadapan dengan warna sekunder dan ketika kegiatan membutuhkan kemampuan mengingat serta membedakan warna secara lebih cepat. Respons positif anak terhadap

kegiatan juga terlihat dari wawancara singkat setelah pembelajaran. Salah satu anak menyatakan:

“Aku suka main tebak warna, seru. Kalau cepat-cepat aku jadi bisa hafal merah sama kuning.”

Guru juga menyampaikan bahwa kegiatan bermain membuat anak lebih fokus, meskipun masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam memahami proses pencampuran warna.

“Anak-anak terlihat lebih fokus kalau ada permainannya. Tapi masih ada beberapa anak yang bingung kalau warna dicampur.”

Berdasarkan hasil refleksi, kegiatan pada siklus I telah menunjukkan peningkatan, tetapi indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena persentase ketuntasan baru mencapai 70,8%. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan meningkatkan variasi aktivitas dan memberikan pengalaman eksplorasi yang lebih kompleks.

Siklus II

Pada siklus II, kegiatan bermain warna dikembangkan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Anak tidak hanya melakukan pengenalan dan pengelompokan warna, tetapi juga diberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi dan menemukan konsep melalui pengalaman langsung. Kegiatan meliputi eksperimen mencampur warna, membuat karya seni sederhana menggunakan cap tangan berwarna, dan permainan kelompok mencari benda sesuai warna yang ditentukan guru.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan kemampuan yang lebih baik dibandingkan siklus I. Jumlah anak yang mencapai kriteria ketuntasan meningkat menjadi 21 anak atau 87,5%, sedangkan 3 anak atau 12,5% masih memerlukan bimbingan lebih lanjut. Anak juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyebutkan warna sekunder dan memahami hubungan antara warna yang dicampurkan dengan warna yang dihasilkan.

Kegiatan eksperimen memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk mengamati perubahan warna. Salah satu anak menyampaikan:

“Kalau dicampur jadi warna baru, asyik. Tadi merah sama biru jadi ungu.”

Selain kemampuan kognitif, perubahan juga terlihat pada keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Anak lebih aktif bertanya, mencoba, dan mengikuti instruksi permainan. Informasi dari orang tua juga menunjukkan adanya transfer pengalaman belajar ke lingkungan rumah. Salah satu orang tua menyampaikan:

“Sekarang anak saya di rumah sering cerita kalau warna bisa dicampur jadi warna baru. Dia juga lebih cepat mengenali warna baju sendiri.”

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain warna tidak hanya menghasilkan perubahan selama pembelajaran berlangsung, tetapi juga mendorong anak untuk menggunakan konsep warna dalam situasi kehidupan sehari-hari.

Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak

Perkembangan kemampuan kognitif anak dari kondisi awal hingga siklus II dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak pada Setiap Tahap

Tahap	Anak Mencapai Ketuntasan	Anak Belum Mencapai Ketuntasan	Persentase Ketuntasan
Pra-Siklus	10	14	41,6%
Siklus I	17	7	70,8%
Siklus II	21	3	87,5%

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak secara bertahap. Pada kondisi awal, persentase ketuntasan hanya mencapai 41,6%. Setelah penerapan metode bermain warna pada siklus I, persentase tersebut meningkat menjadi 70,8%, atau mengalami peningkatan sebesar 29,2 poin persentase. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, persentase ketuntasan kembali meningkat menjadi 87,5%, atau meningkat sebesar 16,7 poin persentase dibandingkan siklus I. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan sebesar 45,9 poin persentase dari kondisi pra-siklus sampai siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75% telah tercapai pada siklus II. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Peningkatan kemampuan kognitif anak dari 41,6% pada pra-siklus menjadi 87,5% pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan metode bermain warna dapat menjadi strategi pembelajaran yang mendukung stimulasi kognitif anak usia dini. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari kemampuan anak menyebutkan warna, tetapi juga dari kemampuan mengelompokkan, mencocokkan, membandingkan, mengenali pola, dan memahami hubungan sederhana melalui aktivitas bermain.

Temuan penelitian dapat dijelaskan melalui karakteristik perkembangan kognitif anak pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan simbol dan representasi untuk memahami lingkungan, tetapi proses berpikirnya masih sangat terbantu oleh pengalaman konkret. Kegiatan bermain warna menyediakan objek yang dapat diamati dan dimanipulasi secara langsung sehingga konsep yang dipelajari tidak hanya diterima melalui penjelasan verbal guru. Ketika anak mengelompokkan balok merah dengan benda merah lainnya, misalnya, anak melakukan proses identifikasi dan klasifikasi berdasarkan atribut tertentu. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman awal terhadap proses berpikir logis.

Peningkatan yang terjadi pada siklus I juga menunjukkan pentingnya mengubah pembelajaran yang sebelumnya cenderung menggunakan lembar kerja menjadi aktivitas yang lebih aktif dan interaktif. Anak tidak hanya duduk mengerjakan tugas, tetapi bergerak, mengamati, memilih, mencocokkan, dan memberikan respons terhadap permainan. Kondisi tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar melalui tindakan langsung.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Skene et al. (2022) yang melalui systematic

review dan meta-analysis terhadap 39 penelitian menemukan bahwa *guided play* memiliki manfaat terhadap beberapa aspek pembelajaran anak dibandingkan instruksi langsung, termasuk kemampuan matematika awal, pengetahuan bentuk, dan *task switching*. Para peneliti menekankan bahwa kegiatan bermain yang efektif memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, tetapi tetap memberikan ruang bagi anak untuk berpartisipasi secara aktif dan memperoleh pengalaman bermain.

Dalam penelitian ini, prinsip tersebut tampak pada perubahan kegiatan dari sekadar mengenali warna pada siklus I menjadi kegiatan eksplorasi warna pada siklus II. Guru tidak hanya meminta anak menyebutkan warna, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan percobaan mencampurkan warna dan mengamati hasilnya. Aktivitas tersebut membuat anak berperan sebagai pelaku pembelajaran sehingga proses memperoleh pengetahuan berlangsung melalui pengalaman langsung.

Hasil siklus II juga menunjukkan bahwa variasi dan tingkat tantangan aktivitas berpengaruh terhadap kualitas keterlibatan anak. Pada siklus I, kegiatan masih berfokus pada pengenalan, pencocokan, dan pengelompokan warna. Pada siklus II, aktivitas diperluas menjadi eksperimen mencampur warna, kegiatan seni, dan permainan kelompok. Perubahan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan proses kognitif yang lebih kompleks, seperti memprediksi hasil pencampuran, mengamati perubahan, membandingkan hasil, dan menghubungkan pengalaman sebelumnya dengan hasil yang diperoleh.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa bermain dalam pembelajaran anak usia dini sebaiknya tidak diposisikan sebagai aktivitas pengisi waktu, tetapi sebagai pengalaman belajar yang memiliki tujuan perkembangan yang jelas. Kajian sistematis terbaru mengenai *play-based learning* juga menunjukkan bahwa permainan yang terstruktur dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik anak, terutama ketika guru dan media bermain memberikan stimulasi yang tepat.

Dari perspektif pembelajaran, keberhasilan tindakan dalam penelitian ini juga tidak dapat dilepaskan dari peran guru dalam memberikan stimulasi dan pendampingan. Guru memberikan instruksi, pertanyaan, contoh, dan umpan balik selama anak melakukan aktivitas. Pendampingan tersebut membantu anak yang mengalami kesulitan untuk tetap terlibat dalam kegiatan tanpa mengambil alih seluruh proses penyelesaian tugas. Dengan demikian, metode bermain warna dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai kegiatan bermain yang terarah (*guided play*) daripada bermain bebas.

Perubahan perilaku belajar anak juga menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Pada kondisi pra-siklus, anak cenderung mudah bosan ketika pembelajaran menggunakan lembar kerja. Setelah kegiatan bermain warna diterapkan, anak menunjukkan antusiasme, keberanian bertanya, dan keterlibatan yang lebih tinggi. Wawancara dengan guru, anak, dan orang tua memperkuat temuan observasi tersebut. Meskipun demikian, data wawancara dalam penelitian ini berfungsi sebagai data pendukung untuk menjelaskan proses perubahan, sedangkan kesimpulan mengenai peningkatan kemampuan kognitif terutama didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan pada setiap tahap penelitian.

Peningkatan dari 41,6% menjadi 87,5% juga menunjukkan bahwa tindakan yang

dilakukan secara reflektif dari satu siklus ke siklus berikutnya memberikan hasil yang lebih baik. Siklus II tidak sekadar mengulang kegiatan pada siklus I, tetapi merupakan hasil perbaikan berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Anak yang masih mengalami kesulitan membedakan warna pada siklus I diberikan pengalaman yang lebih konkret melalui eksperimen dan permainan kelompok pada siklus II. Pola tersebut sesuai dengan karakteristik PTK yang menggunakan hasil observasi dan refleksi sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain warna berpotensi meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, terutama pada kemampuan mengenali dan membedakan warna, mengelompokkan benda, mencocokkan dan membandingkan objek, mengenali pola sederhana, serta menyelesaikan masalah sederhana. Namun, kesimpulan tersebut perlu dipahami dalam konteks penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada satu kelompok anak di satu lembaga. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digunakan untuk menggeneralisasi efektivitas metode bermain warna pada seluruh anak usia dini, tetapi dapat menjadi bukti empiris kontekstual mengenai penerapan kegiatan bermain warna sebagai alternatif stimulasi kognitif di BA Al-Fajar Balenrejo.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya melibatkan 24 anak pada satu kelompok di satu lembaga sehingga hasilnya bersifat kontekstual. Kedua, penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga peningkatan yang terjadi tidak dapat sepenuhnya dipisahkan dari faktor lain yang mungkin memengaruhi perkembangan anak. Ketiga, durasi penelitian relatif singkat sehingga penelitian belum dapat menggambarkan keberlanjutan kemampuan anak dalam jangka panjang. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan subjek yang lebih beragam, menggunakan instrumen penilaian yang lebih terstandar, serta mempertimbangkan desain komparatif untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai pengaruh kegiatan bermain warna terhadap perkembangan kognitif anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, penerapan metode bermain warna menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak Kelompok A di BA Al-Fajar Balenrejo. Peningkatan terlihat secara bertahap dari kondisi pra-siklus dengan persentase ketuntasan sebesar 41,6%, meningkat menjadi 70,8% pada siklus I, dan mencapai 87,5% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian sebesar 75% telah tercapai pada siklus II. Kegiatan bermain warna memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas yang melibatkan proses mengenali, membedakan, mengelompokkan, mencocokkan, membandingkan, serta memecahkan masalah sederhana. Variasi kegiatan berupa pengelompokan benda, tebak warna, pencocokan warna, eksperimen pencampuran warna, kegiatan seni, dan permainan kelompok juga mendorong keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode bermain warna dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek dan konteks penelitian yang hanya dilakukan pada satu kelompok di satu lembaga. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aktivitas bermain warna untuk menstimulasi aspek

perkembangan anak lainnya, seperti bahasa, motorik, dan sosial-emosional, serta melibatkan subjek yang lebih beragam dan periode penelitian yang lebih panjang agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, N. (2025). Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui metode bermain warna pada anak usia dini. *Lentera Anak*, 6(1). <https://doi.org/10.34001/jla.v6i1.7916>.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka cipta.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Khoirotin, K., Yusuf, H., & Rohmah, L. (2024). Systematic literature review: Efektivitas model *play-based learning* dalam pengembangan kognitif anak usia dini. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v5i2.7425>
- Lestari, D. (2019). Pengaruh Bermain Warna terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2).
- Nafisah, S. K., Mirawati, M., & Asriadi, M. A. (2026). Improving aspects of early childhood cognitive development through play based learning in Indonesia: A systematic literature review. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9(2).
- Nafisah, S. K., Mirawati, M., & Asriadi, M. A. (2026). Improving aspects of early childhood cognitive development through play based learning in Indonesia: A systematic literature review. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9(2), 489–499. <https://doi.org/10.31004/aulad.v9i2.1401>.
- Prasetya, R. D., Salsabillah, S., Susanto, E. T., & Jayadi, N. (2023). Deteksi dini buta warna pada anak dengan mainan *Color Vision Busy Book*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2496>.
- Pratiwi, R. (2020). Eksplorasi Warna dalam Pembelajaran Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.
- Rohmah, U. (2025). Perkembangan dan pendidikan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5918>.
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development*. New York: McGraw-Hill.
- Sari, M. (2021). Bermain Warna untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(1).
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sumarsih, S., Nurmalina, N., & Astuti, A. (2018). Meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal warna dengan metode eksperimen. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.8>.
- Susanti, R. A., & Yasniar. (2022). Meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini melalui eksperimen warna di kelas A TK Mekar Sari Lombok Timur. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif stimulasi kemampuan kognitif melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>.
- Wewenti, W., Suyatmin, S., & Kartini, K. (2022). Analisis perkembangan kognitif anak usia

dini dengan bermain lari krayon di PAUD Mutiara Hati Kelakik. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1–5.
<https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v1i2.797>.

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Deep Learning* pada Pendidikan Anak Usia Dini

Rahma Widia Wati¹

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Raden Mas Said Surakarta⁽¹⁾

rahmawidyawati5@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji penggunaan media pembelajaran yang tepat pada *pendekatan deep learning* di PAUD, dengan tujuan untuk meninggalkan metode konvensional yang monoton bagi anak usia dini. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman mendalam yang berfokus pada *6C competencies* dan pengembangan kompetensi holistik anak. Dengan menggunakan metode studi pustaka kualitatif, penelitian ini menganalisis berbagai sumber literatur untuk mengidentifikasi media yang efektif dalam pembelajaran *deep learning* pada PAUD. Hasil menunjukkan bahwa media realia, media visual, media audio, dan media audio-visual dapat mendukung pembelajaran *deep learning* yang berorientasi pada *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Media ini tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menarik bagi anak, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep, stimulasi imajinasi, berpikir kritis, kreatif, dan interaksi sosial. Penggunaan media yang sesuai dalam pembelajaran berbasis *deep learning* dapat mengoptimalkan potensi perkembangan anak usia dini di era modern.

(Times New Roman, 11, reguler, spasi 1, antara 3-5 kata kunci,urut abjad)

Kata Kunci: Deep Learning, Media Pembelajaran, Pendidikan Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to examine the use of appropriate learning media in the deep learning approach in early childhood education, with the goal of moving away from conventional, monotonous methods for young children. This approach emphasizes deep understanding focused on 6C competencies and the development of children's holistic competencies. Using a qualitative literature review method, this study analyzes various literature sources to identify effective media for deep learning in early childhood education. The results indicate that realia media, visual media, audio media, and audio-visual media can support deep learning oriented toward mindful learning, meaningful learning, and joyful learning. These media not only create engaging learning experiences for children but also enhance conceptual understanding, stimulate imagination, foster critical and creative thinking, and promote social interaction. The appropriate use of media in deep learning-based education can optimize the developmental potential of young children in the modern era.

Keywords: Deep Learning, Early Childhood Education, Learning Media

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan yang ditunjukkan untuk anak-anak usia 2-6 Tahun, sebelum anak memasuki sekolah dasar. Dalam PAUD anak dibina dan diawasi untuk melihat perkembangan dan pertumbuhan mereka. PAUD adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai

dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh (Arifudin, 2021). Usia PAUD dijuluki sebagai masa keemasan (*Golden Age*). Disebut dengan waktu emas berhubung di masa ini lebih dari 100 milyar sel otak baik untuk dirangsang sehingga kapabilitas seorang anak bisa meningkat secara maksimal (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Pada masa keemasan, anak usia dini akan menjadi lebih aktif dan penuh dengan rasa ingin tahu, sehingga diperlukan prinsip belajar yang tidak menentang dengan karakteristiknya.

Pendekatan pembelajaran anak usia dini tidak boleh sembarangan dilakukan. Diperlukan pendekatan yang berorientasi pada anak, berpusat pada anak, dan dilakukan dengan belajar sambil bermain. Pendekatan yang hanya berorientasi pada hasil berupa Lembar kerja anak (LKA) ataupun hafalan tidak konkret dengan perkembangan anak. Anak-anak sering diajak mengingat huruf, angka, atau lagu-lagu tertentu tanpa adanya proses berpikir reflektif, eksploratif, atau keterkaitan konsep yang kontekstual. Pada masa ini anak seharusnya didorong untuk berpikir aktif dan kreatif, mengeksplorasi, dan mendalam bagi anak. Metode pembelajaran konvensional sering kali tidak mampu beradaptasi dengan pola belajar unik anak-anak, sehingga berpotensi menghambat eksplorasi dan perkembangan mereka. Selain itu, terbatasnya penggunaan media pembelajaran juga menjadi kendala dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Hal ini menuntut pendekatan baru yang dapat mengatasi tantangan ini secara holistik. Stimulasi yang diberikan kepada anak haruslah dengan cara yang tepat, sehingga perkembangan dan pertumbuhan anak dapat teroptimalisasi dengan baik sesuai harapan yang diinginkan (Jf & Azmi, 2022). Apapun yang diperoleh anak saat ini akan berguna untuk masa depan anak.

Salah satu pendekatan terbaru yang mulai diperkenalkan di Indonesia adalah *deep learning* atau yang disebut pembelajaran mendalam, yang menekankan pemahaman mendalam terhadap konsep dan keterampilan (Sabila, 2025). Pembelajaran mendalam merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*) melalui olah pikir (intelektual), olah hati (etika), olah rasa (estetika), dan olah raga (kinestetik) secara holistik dan terpadu (Siti et al., 2024). Sesuai dengan hal yang ingin diraih untuk anak *deep learning* menghadirkan suasana belajar sesuai permendikbud No. 16/ 2022 suasana belajar interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang bagi anak, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik (menteri pendidikan, kebudayaan, riset, 2022).

Deep learning menekankan pada anak untuk belajar menganalisis dengan kritis, menautkan sesuatu yang sudah terjadi dengan hal baru yang dialaminya, dan belajar melalui benda nyata atau konkret. Sehingga dalam pembelajaran *deep learning* anak akan terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran, anak juga menunjukkan pemahaman yang baik, dan memiliki motivasi yang tinggi, serta kemampuan menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatnya (Diputera, 2024). Dengan memanfaatkan *deep learning*, guru dapat menghadirkan metode pembelajaran yang lebih adaptif dengan berbagai media yang lebih interaktif, seperti aplikasi berbasis kecerdasan buatan yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan

emosional anak. *Deep learning* memungkinkan berbagai strategi yang mendalam dan menarik bagi anak usia dini, yang terdiri dari beberapa proses untuk mempelajari representasi atau perkembangan anak sesuai dengan tingkat abstraksi yang beragam yang kemudian dituangkan ke dalam asesmen. Pendekatan ini telah secara dramatis meningkatkan standar pembelajaran anak usia dini terkini dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media seperti pengenalan suara (audio), pengenalan objek (visual), suara dan objek (audio-visual), benda-benda yang melatih motorik (loose-part) dan banyak jenis media lainnya (Lecun et al., 2016). *Deep learning* diartikan sebagai temuan struktur yang kompleks dalam kumpulan data besar dengan menggunakan berbagai media untuk menunjukkan bagaimana anak harus berkembang baik kognitif, afektif, dan psikomotoriknya yang akan digunakan untuk menilai dan menghitung perkembangan yang terjadi pada anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran berbasis deep learning dan media pendukung yang efektif bagi pendidikan anak usia dini. Tujuan lainnya adalah untuk mengidentifikasi bagaimana *deep learning* ini dapat diterapkan dalam konteks PAUD. Penelitian ini akan memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi modern ke dalam pembelajaran PAUD. Dengan memadukan strategi pembelajaran berbasis *deep learning* dan media teknologi yang sesuai, diharapkan tercipta pendekatan pembelajaran yang inovatif dan inklusif dalam PAUD. Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi akademik tetapi juga memiliki implikasi praktis yang signifikan, yaitu membantu guru dan pembuat kebijakan merancang kurikulum yang selaras dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis studi pustaka. Studi pustaka adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan menghimpun sumber kepustakaan dari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan sumber-sumber lainnya. Studi pustaka dilakukan dengan cara pengolahan data dan pengutipan referensi untuk ditampilkan sebagai temuan penelitian, yang kemudian di abstraksikan untuk mendapat kesimpulan, dan dapat menghasilkan suatu pengetahuan untuk ditarik kesimpulan (Darmalaksamana, 2025).

Dalam praktiknya, penelitian ini diawali dengan mengidentifikasi dan mengumpulkan literatur yang relevan dengan topik. Kemudian, data akan diolah menjadi serangkaian tahapan dari pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses pengutipan dari referensi yang ditemukan akan dilakukan sebagai acuan untuk menyusun tulisan. Hasil temuan kemudian di satukan yang akan dirumuskan menjadi kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan *Deep Learning*

Deep learning merupakan pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya menekankan makna dan juga hubungan antar konsep yang komprehensif. Dalam proses pembelajaran ini, siswa dituntut untuk terlibat tidak hanya secara kognitif nya saja, tetapi juga

terlibat secara emosional (Rahman & Cahyawati, 2025). Penerapan *deep learning* dalam PAUD secara signifikan dapat membantu anak dalam meningkatkan partisipasi, mengintegrasikan suatu pengetahuan, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata, serta menanamkan pola pikir pembelajaran sepanjang hayat. Hal ini membuat anak siap dalam mempersiapkan diri menghadapi tantangan global demi kesuksesan di masa depan (Diputera, 2024).

Pada jenjang PAUD *deep learning* diterapkan untuk mengembangkan sensorik dan motorik dengan pembelajaran yang mengutamakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan eksploratif dengan cara bermain sambil belajar melalui aktivitas permainan yang mendidik, aktivitas berbasis proyek, dan interaksi sosial. Anak PAUD perlu mengembangkan kemampuan fondasi spiritual, emosional, sosial, kognitif, motorik, dan karakter yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga implementasi *deep learning* di PAUD difokuskan pada kemampuan fondasi tersebut.

Pendekatan *deep learning* dalam penerapannya merujuk pada suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemahaman yang bermakna bagi anak, keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan pembelajar yang mampu berpikir secara mendalam, bukan sekadar menghafal fakta atau informasi (Fullan et al., 2018). Contoh penerapan *deep learning* untuk pendidikan anak usia dini dapat dilakukan melalui proyek eksplorasi sains sederhana. Misalnya, guru dapat mengajak anak-anak menanam kacang dalam pot kecil dan mengamati pertumbuhannya selama beberapa minggu. Selama proses ini, anak-anak didorong untuk membahas kebutuhan tanaman untuk tumbuh, seperti air, sinar matahari, dan tanah. Mereka juga didorong untuk mencatat perubahan harian dalam bentuk gambar atau cerita pendek. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya memahami konsep pertumbuhan tanaman tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman dunia nyata.

Pada penerapannya *deep learning* berfokus pada *six (6) Cs competencies* atau 6 profil lulusan yang menjadi target kelulusan siswa. *Six (6) Cs competencies* ini meliputi, *character* (karakter), *communication* (komunikasi), *creativity* (kreativitas), *critical thinking* (berpikir kritis), *collaboration* (kolaborasi), dan *citizenship* (kewarganegaraan). Namun, di Indonesia sendiri terdapat 8 dimensi profil lulusan yang menjadi acuan dalam menerapkan *deep learning* diantaranya, keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME (karakter), komunikasi, kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, kewarganegaraan, kemandirian, dan kesehatan (Nuriah et al., 2025). Dalam konteks pendidikan Indonesia, mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam dan profil lulusan 8 dimensi memberikan orientasi yang lebih kontekstual dan relevan untuk mendukung pembelajaran secara keseluruhan.

Sebagai contoh, pengembangan keimanan dan dan ketakwaan kepada kepada Tuhan YME dapat dilakukan melalui kegiatan kegiatan berbasis nilai-nilai religius, seperti berbagi, menghormati sesama, dan menjaga lingkungan. Sementara itu, aspek kemandirian dan kesehatan difasilitasi melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan pengelolaan diri, seperti

menjaga kebersihan, memilih makanan sehat, serta melatih pengambilan keputusan yang bijak. Untuk mencapai delapan profil lulusan, terdapat juga prinsip-prinsip dalam penerapan *deep learning* pada PAUD yang harus dilaksanakan yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*.

1. *Mindful learning*

Pembelajaran *mindful* adalah pendekatan yang bergantung pada konteks terhadap ide (Davenport & Pagnini, 2016). Meskipun pemikiran bersifat sempit, namun hal ini memainkan peran vital dalam kemampuan kita untuk mengorganisir, memprioritas, dan mengambil keputusan ke dalam pemikiran lain (Hogan, 2012).

Mindful learning merupakan pembelajaran bermakna yang berdasarkan kesadaran diri atau *spiritual competencies*. Dalam *mindful learning* siswa diajak dengan kesadaran penuh, siswa harus hadir secara fisik dan mental, serta tidak terganggu oleh pikiran lain. Dengan *mindful learning* anak-anak diajak untuk terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga bukan sekedar menghafal materi, tetapi juga memahami, merasakan, dan merefleksikan pengalaman belajar anak secara utuh. Contohnya adalah kegiatan menanam tanaman bersama, anak akan lebih mungkin mengembangkan keterampilan sosial yang baik, membangun kepercayaan diri, dan belajar bagaimana menghadapi situasi baru dengan lebih percaya diri (Khairani & Lubis, 2025).

2. *Meaningful learning*

Meaningful learning merupakan pembelajaran bermakna yang berdasarkan kontekstual atau sesuai dengan kehidupan nyata. Pembelajaran *meaningful learning* dalam pembelajaran *deep learning* didefinisikan sebagai pembelajaran yang bertujuan untuk membangun pengetahuan berdasarkan sebuah pengalaman, perasaan, dan interaksi siswa dengan siswa lainnya. (Vargas-hernández & Vargas-gonzález, 2022) Dalam menerapkan *meaningful learning* anak diajak untuk belajar secara mendalam melalui keterlibatan intelektual, berpikir kritis, dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Meaningful learning sejalan dengan sebuah pendekatan konstruktivisme, yang menyatakan bahwa anak harus mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman nyata mereka, dan kemudian melakukan koneksi yang bermakna antara pengalaman baru dan pengetahuan yang sudah diperoleh sebelumnya. (Magister et al., 2021) Anak dapat menggunakan apa yang sudah mereka ketahui untuk menemukan ide baru dan menemukan solusi atas masalah. Anak dapat mencapai kemajuan yang nyata dalam pendidikan yang telah diperoleh dengan cara menghubungkan, yang kemudian kaitkan pemahaman tersebut kedalam kehidupan nyata mereka.

3. *Joyful learning*

Joyful learning dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menyenangkan secara fisik, sosial, dan budaya. *Joyful learning* didefinisikan sebagai emosi yang hidup, dimana ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran mereka dapat mengekspresikan kegembiraan pada saat belajar. (Wafiroh et al., 2023) Sehingga dalam hal ini anak akan lebih minat, tertarik, dan senang dalam melakukan kegiatan pembelajaran. *Joyful learning* dapat diterapkan dengan cara membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak hanya berpusat pada teori, melainkan anak diajak untuk belajar secara langsung sambil bermain. Misalnya pada pembelajaran pengenalan hewan cacing, anak diajak untuk melihat,

memegang, meraba, dan bermain dengan cacing secara langsung, sehingga tidak hanya menggunakan gambar dan tulisan saja. Joyful learning bertujuan untuk menciptakan minat dan keseriusan siswa dalam kegiatan belajar yang dikemas dengan cara yang menyenangkan.

Media Pembelajaran dalam *Deep Learning*

Media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan sebuah informasi ke penerima informasi atau singkatnya adalah sebuah perantara. Media pembelajaran adalah perantara atau alat yang membawa sebuah pesan untuk disampaikan kepada siswa oleh pendidik untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Media secara umum dapat berupa materi, kejadian, ataupun manusia dengan menyampaikan suatu pesan informasi yang kemudian disampaikan seseorang untuk memperoleh pengetahuan (Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, 2022). Media berfungsi untuk mendukung proses belajar mengajar agar materi yang dipelajari dapat dipahami oleh anak didik dengan baik (Dewi K, 2017). Perlu digaris bawahi bahwa media pembelajaran anak usia dini harus sesuai dengan karakteristik anak, dimana anak sebagai pembelajar yang aktif haruslah belajar dengan aktif dan tidak hanya terpacu pada guru. Pemilihan media memiliki kriteria khusus, media yang digunakan haruslah aman dan sesuai dengan kematangan usia anak, sehingga media yang diberikan dapat sejalan dengan perkembangan dan pemahaman anak usia dini. Media diharapkan dapat menjadi stimulan yang sesuai dengan usia anak, karenanya media harus disusun dengan mempertimbangkan fase perkembangan yang sedang dilalui anak. Media pembelajaran untuk anak usia dini sangatlah luas, bukan hanya media buatan akan tetapi juga semua benda apaun yang didalamnya memiliki nilai edukasi.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini mampu memberikan dampak positif pada kegiatan pembelajaran (Dewi K, 2017). Media mampu membuat pembelajaran menjadi lebih kondusif, lebih menarik bagi anak, interaktif, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menyenangkan. Dalam kegiatan *deep learning*, media menjadi hal yang paling penting dalam proses pembelajaran. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mendampingi anak ketika melakukan stimulan, sehingga dalam hal ini diperlukan berbagai media penunjang untuk proses pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan untuk meningkatkan 6 aspek perkembangan anak dan mencapai 8 profil lulusan. Dalam implementasiannya, media yang dapat digunakan dalam *deep learning* mencakup media realia, media sintetik, media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia interaktif.

1. Media realia (konkret)

Media realia atau yang biasa disebut dengan media konkret adalah media yang menggunakan benda-benda nyata dari lingkungan sekitar anak, sehingga anak dapat belajar secara langsung menggunakan panca indra mereka (Liah Rosdiani Nasution, Ema Puspitasari, Siti Umayah, 2025). Media ini dapat melatih anak untuk mengeksplorasi dan memahami dunia sekitarnya dengan cara yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Keuntungan dari digunakannya media ini adalah anak

dapat memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman dengan objek secara langsung. Selain itu dengan media ini anak-anak dapat mengingat lebih dalam dari objek yang mereka pelajari. Misalnya, dalam pengenalan sebuah hewan cacing, guru membawakan cacing beserta tanah dan tumbuhan sebagai tempat tinggalnya, anak diminta mengamati secara mandiri bagaimana bentuk, tekstur, warna, dari seekor cacing, dan bagaimana cacing itu dapat hidup didalam tanah. Hal ini membuat anak dapat berpikir secara kritis, mandiri, kreatif, dan komunikatif.

Media realia dapat digunakan pada berbagai tema, dan digunakan sebagai pengenalan suatu subjek baru. Contoh lain dalam penerapannya adalah, melalui kegiatan seni peran anak-anak dapat memainkan peran dengan benda aslinya, seperti seorang anak menjadi petani buah maka anak dapat menggunakan kostum dan property nyata seperti seorang petani buah. Realia memberikan banyak arti nyata kepada anak-anak yang sebelumnya hanya pernah mendengar atau melihat gambarnya saja. Media realia tidak dapat digantikan oleh benda buatan atau suatu peristiwa yang diceritakan dari satu mulut ke mulut (Apriyansyah, 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa media realia harus dapat dilihat, didengar, diraba, dicium, dan dirasakan (jika makanan).

Terdapat tiga macam media realia yang dapat digunakan pada pembelajaran *deep learning* yaitu realia non-modifikasi, realia modifikasi, dan sampel (Lestari & Mustika, 2014).

a. Realia non-modifikasi.

Media nyata yang tidak dimodifikasi artinya benda nyata yang sebagaimana adanya tanpa adanya tambahan atau perubahan dari benda tersebut. Benda ini bukanlah benda buatan atau tiruan, tidak diperkecil ataupun diperbesar. Contohnya adalah tanaman, hewan, air, tanah, dan benda alami lainnya.

b. Realia modifikasi.

Media nyata yang telah dimodifikasi menjadi lebih kecil atau lebih besar, yang termasuk ke-dalam miniature atau potong-potongan dari benda aslinya. Contohnya adalah potongan buah, potongan daun, tumpukan kerikil.

c. *Specimen* (sampel).

Sampel atau yang biasa dikenal sebagai contoh dari suatu benda dari kelompok tertentu, biasanya dikategorikan sebagai sebuah benda yang sama. Sebuah sampel bisa dimodifikasi ataupun tidak dimodifikasi. Contohnya adalah botol, box, kertas, dll.

Jenis media realia yang umumnya digunakan dalam paud adalah loose part. Loose part adalah media nyata yang mudah dibawa, dipindahkan, dimanipulasi, dll. Loose part terdapat loose part alam dan buatan, loose part alam contohnya adalah biji-bijian, daun-daunan, bebatuan atau kerikil, dll. Sedangkan loose part buatan terdapat kancing, manik-manik, tutup botol, potongan plastic, dll. Media realia dapat mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran pada anak usia dini (Puspaardini et

al., 2019). Dengan menggunakan berbagai benda nyata, pesan yang disampaikan dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan berarti bagi anak dalam kegiatan belajar mengajar.

Kriteria media realia yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini harus tepat dengan aspek perkembangan anak dan tujuan pembelajaran. Tatacara menggunakan media realia cukup sederhana (Setyawati, 2024). Pertama, sediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan tema atau bahan ajar. Kedua, gunakan bahan nyata tersebut ke dalam pembelajaran untuk memperoleh pengalaman langsung yang dikemas secara menarik dan menyenangkan. Ketiga, ajak anak untuk mengamati secara langsung benda tersebut, ajak anak untuk berdiskusi bersama-sama. Dan terakhir ajak anak untuk menyimpulkan terhadap hasil pengamatan dari benda-benda tersebut.

2. Media visual

Media visual adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui indra penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual (Dewi K, 2017). Media visual merupakan media yang berupa gambar yang dapat dilihat oleh indera penglihatan. Dalam *deep learning*, media visual dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini secara menyenangkan dan mudah dipahami. Penggunaan media ini dapat meningkatkan daya khayalan atau imajinasi mereka dan penghayatan dalam konsep-konsep tema yang diajarkan (Sidiq et al., 2025). Sehingga media visual dapat meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan tingkat berpikir kritis anak.

Menggunakan media visual dalam pembelajaran mendalam memiliki keunggulan penting. Anak-anak akan tertarik dengan gambar, atau poster yang ditampilkan secara menarik, dan penuh warna, sehingga media ini dapat meningkatkan daya serap belajar anak. Media visual membantu anak untuk memperoleh informasi secara cepat dan baik (Indah Herawati, 2023). Media audio visual dapat mempermudah anak untuk memahami konsep-konsep abstrak (Apriliani, 2021). Konsep abstrak seperti angka, huruf, dan berbagai bentuk dua dimensi, dapat secara mudah dimahaminya anak dengan menggunakan media visual. Selain itu media visual dapat meningkatkan kreativitas, komunikasi, dan imajinasi anak secara aspek kognitif dan Bahasa.

Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran PAUD terbukti efektif meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Indrawati, 2024). Gambar, kartu, ataupun poster berwarna-warni dapat menarik perhatian anak yang interaktif. Anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung dan visual, sehingga media ini dapat membantu mereka membangun sebuah konsep-konsep abstrak menjadi sesuatu yang konkret. Selain itu, media visual juga dapat meningkatkan interaksi dan diskusi diantara anak-anak. Mereka bisa aktif bertanya, berbagi pendapat, dan menceritakan apa yang mereka lihat, yang pada akhirnya dapat memperkaya kosakata, keterampilan sosial, dan berpikir kritis. Media visual tidak hanya menjadi alat bantu ajar, tetapi juga jembatan yang menghubungkan anak dengan materi pembelajaran secara bermakna dan menyenangkan.

Jenis media visual yang umumnya digunakan dalam PAUD dapat berupa gambar printed, gambar layar monitor, kartu kata, kartu huruf, kartu angka, puzzle, dan gambar-gambar lainnya. Jenis media ini digunakan sesuai dengan tema atau bahan ajar yang diajarkan pada hari itu, sehingga dijadikan sebagai alat yang fleksibel untuk aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mudah dimengerti anak. Dan anak-anak dapat menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar.

3. Media audio

Istilah "audio" berasal dari kata "audiable" dalam Bahasa latin yang berarti suara yang dapat didengar oleh manusia (Wahyuni et al., 2022). Media audio adalah alat yang digunakan untuk menyampaika pesan dalam bentuk suara yang kemudian dapat didengarkan oleh manusia melalui indra pendengaran atau telinga. Media audio dalam pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan suatu informasi atau materi melalui suara. Media audio hanya menyampaikan melalui suara saja, sehingga dapat digunakan ketika tema pembelajaran tertentu, seperti menyimak sebuah dongeng, menari, dan bernyanyi.

Dalam pembelajarn *deep learning* media audio dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media audio memiliki manfaat yang signifikan pada pembelajaran anak usia dini, anak tidak hanya belajar menyimak dan mendengarkan, tetapi juga berpikir kritis, imajinatif, dan kreatif dari hal sudah mereka dengar. Media audio juga mendorong anak untuk kolaboratif dan komunikatif melalui sebuah diskusi sederhana dikelas. Penggunaan media audio yang dikemas secara menyenangkan dalam proses pembelajarn PAUD dapat meningkatkan minat siswa, membangkitkan rasa ingin tahu dan memotivasi anak untuk belajar (Mufarikha Mufarikha & Susi Darihastining, 2022). Tak hanya itu media audio juga meningkatkan aspek sosial dan emosional anak, dimana anak dapat belajar menghargai dengan mendengarkan secara khidmat.

Sebagai media yang digunakan pada pembelajaran PAUD, media audio memiliki banyak manfaat, di antaranya: (Wahyuni et al., 2022)

- a. Media audio dapat meningkatkan day imajinasi anak. Misalnya, ketika anak mendengarkan sebuah lagu atau cerita tentang burung, anak akan berimajinasi seekor burung yang cantik di pikiran mereka.
- b. Media audio dapat memusatkn perhatian anak usia dini. Melalui sebuah bunyi yang dikemas secara menyenangkan anak-anak dapat berpusat pada kata-kata, dan arti dari bunyi yang disampaikan.
- c. Media audio dapat meningkatkan keaktifan anak dalam proses pembelajaran. Misalnya, siputarkan sebuah audio "berputar-berputar lalu melompat" anak akan secara aktif mengikuti perintah dari kata itu melalui gerakan.
- d. Media audio dapat membantu anak untuk memahami materi. Dengan media yang disampaikan melalui suatu bunyi anak-anak dapat memahami suatu pembelajaran atau materi secara nyata dan mudah dicerna.

- e. Media audio dapat mengembangkan sosial-emosional anak. Dalam hal ini, media audio mampu membantu anak untuk membangun kondisi yang lebih baik, terutama dalam sikap menghargai atau menyimak.

Penggunaan media audio pada PAUD tentunya diperlukan persiapan dan perlu diperhatikan. Dalam pemanfaatannya, aspek yang perlu diperhatikan adalah menyesuaikan audio sesuai tema atau topik dan perkembangan peserta didik, berikan audio sesuai dengan usia mereka. Hindarilah kata-kata kasar pada audio yang akan disampaikan ke anak, karena sikap anak usia dini adalah meniru, maka berikan suara atau bunyi yang baik dan benar. serta, pilihlah audio yang menarik dan tidak monoton bagi anak usia dini.

Dalam proses penerapannya dapat menggunakan suatu model ADDIE, yaitu adalah suatu desain dasar untuk memperlihatkan prosedur perkembangan sebuah desain media secara sederhana. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Suparti & Susanti, 2017). Dengan demikian, penerapan model ADDIE dalam pembelajaran *deep learning* dapat memberikan alur yang sistematis dan terarah bagi pendidik dalam merancang suatu kegiatan. Melalui *Analysis*, pendidik dapat mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik anak. Pada tahap *Design*, pendidik dapat merancang audio yang sesuai dengan perkembangan anak. Pada tahap *Development* atau pengembangan, dapat difokuskan untuk tahap pembuatan dan penyempurnaan media audio. Pada tahap *Implementation*, tahap yang paling penting yaitu penyampaian audio sebagai pembelajaran. Dan tahap *Evaluation*, tahap yang tak kalah penting untuk menilai efektivitas tercapainya tujuan pembelajaran, dan berikan pertanyaan kepada siswa setelah menyampaikan audio sebagai tindak lanjut atau evaluasi.

Media audio dalam pembelajaran anak usia dini dapat dikemas dalam bentuk kaset audio atau VCD audio. Media audio dapat diputar atau ditampilkan melalui TV, laptop, *tape recorder*, *VCD player*, *Speaker*, dll. Dengan alat bantu itu pendidik dapat menyampaikan audio dengan mudah. Misalnya dalam kegiatan menari "potong bebek angsa", pendidik hanya perlu menyiapkan sebuah audio dari laptop atau handphone yang kemudian disambungkan dalam speaker Bluetooth, ajaklah anak untuk menari dan bersenang-senang. Selain alat-alat elektronik, media audio juga dapat menggunakan alat musik buatan untuk mengenal nada. Misalnya, kegiatan mengenal nada dan irama dengan botol kaca dan sendok. Hal ini dapat menambah kreativitas siswa.

4. Media audio-visual

Media audio-visual adalah penggabungan antara media audio dan media visual, artinya media audio-visual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar. Media audio-visual dapat dilihat dan didengarkan menggunakan indra penglihatan dan pendengaran. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik, karena mengandung kedua jenis unsur media (Marlianingsih, 2016). Media-audio visual dalam pembelajaran adalah media yang dapat didengar dan dilihat untuk menyampaikan pesan atau materi melalui gambar dan suara. Dalam pendidikan anak

usia dini media audio-visual dapat dikemas berupa animasi atau kartun. Media audio-visual meningkatkan presentasi hasil belajar siswa 50% lebih baik daripada pembelajaran yang dilakukan secara konvensional atau bahkan pembelajaran secara otodidak (Wahyuningsih et al., 2014).

Media audio-visual dapat mengaktifkan indra pendengaran dan penglihatan anak sekaligus, sehingga dapat meningkatkan kemampuan alat indra penglihatan dan pendengaran (Saragih et al., 2024). Media audio-visual yang digunakan pada pendidikan anak usia dini dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan menangkap informasi yang disampaikan. Dalam pelaksanaannya, media audio-visual dapat meningkatkan tingkat berpikir kritis anak ketika anak menangkap isi atau makna video. Anak tidak hanya sekedar menerima informasi, tetapi juga diajak untuk berinteraksi secara aktif pada pembelajaran melalui media audio-visual. Proses ini dapat merangsang kemampuan kognitif mereka, dan mendorong anak untuk aktif dalam menganalisis, dan membandingkan suatu objek dalam video, serta menginterpretasi pesan yang disampaikan. Penggunaan media audio-visual yang tepat akan melatih kemampuan berpikir kritis anak sejak dini, sebagai persiapan mereka untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan aktif di masa depan.

Dalam implementasi media audio-visual tentunya diperlukan persiapan yang mendalam, mulai dari fasilitas dan alat, materi yang disampaikan, serta tempat dan suasana yang mendukung (Saragih et al., 2024). Fasilitas dan alat yang dapat digunakan beragam, seperti laptop, komputer, TV, speaker, layar proyektor (LCD), DVD, dll. sesuai dengan materi yang disampaikan. Persiapkan juga anak yang sudah siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, untuk menarik perhatian mereka buatlah video dengan gambar kartun atau animasi yang penuh warna, meriah, dan menyenangkan (Suryani & Seto, 2020). Perlu diperhatikan dalam pembuatan video yang ditampilkan pada pembelajaran PAUD haruslah sesuai dengan usianya, tidak mengandung sara, ataupun pornografi. Tempat dan suasana yang mendukung juga diperlukan dalam proses pembelajaran, sediakan tempat yang nyaman, dan aman sehingga anak dapat belajar dengan tenang.

Media audio-visual dapat membantu guru dalam penyampaian pembelajaran, sehingga anak dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Wahyuningsih et al., 2014). Media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak usia dini dengan memperhatikan suatu tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan media audio-visual guru dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Perpaduan antara suara, musik, gambar bergerak, dan teks yang menarik dapat memicu rasa ingin tahu anak usia dini, dan membantu anak dalam mengaitkan konsep abstrak dengan visual. Media audio-visual yang cocok ditampilkan pada pembelajaran PAUD adalah kartun, video dokumenter alam atau hewan, video pembelajaran kreatif dengan musik, dan Gerakan, video edukatif mengenal angka, huruf, warna, benda, dll., tayangan seni musik dan tari, pertunjukan boneka, dan video kunjungan virtual. Media audio-visual dapat ditampilkan sesuai minat belajar anak, dan juga sesuai dengan tema pembelajaran yang disampaikan (Aulia & Anwar, 2023).

SIMPULAN

Deep learning merupakan pendekatan pembelajaran di PAUD yang berfokus pada pemahaman mendalam, bukan hanya sekadar hafalan. Fokus utamanya adalah mengembangkan delapan dimensi profil lulusan di Indonesia. Implementasiannya didasarkan pada tiga prinsip utama yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *meaningful learning*. Untuk mendukung keberhasilan *deep learning* di PAUD diperlukan media pembelajaran yang memadai dan menyenangkan bagi anak, media pembelajaran seperti media realia, media visual, media audio, dan media audio-visual. Keseluruhan media ini, jika digunakan dengan tepat dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu anak untuk mencapai tujuan perkembangan yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, R. R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf
- Apriliani, novi endah. (2021). *PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK PADA PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) NURUL JADID SEPANDE SIDOARJO*.
- Apriyansyah, C. (2018). Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Penggunaan Media Realia. *Jurnal Audi*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.33061/ad.v3i1.2069>
- Arifudin, O. (2021). *Konsep Paud* (1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Aulia, L., & Anwar, K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Pai Dan Budi Pekerti Peserta Didik Kleas 5 Di Sdn Wringinjajar 3. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 2(1), 454–463.
- Darmalaksamana, W. (2025). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan Wahyudin. *Pres-Print Digital Library*, 27–36. https://doi.org/10.1142/9789819814664_0002
- Davenport, C., & Pagnini, F. (2016). Mindful learning: A case study of langerian mindfulness in schools. *Frontiers in Psychology*, 7(SEP), 1–5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01372>
- Dewi K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489/1173>
- Diputera, A. M. (2024a). *Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Meaningful , Mindful dan Joyful : Kajian Melalui Filsafat Pendidikan. December*. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v10i2.67168>
- Diputera, A. M. (2024b). *Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Meaningful , Mindful dan Joyful : Kajian Melalui Filsafat Pendidikan. JURNAL BUNGA RAMPAI USIA EMAS, 10(December), 108–120*. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v10i2.67168>

- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). Deep Learning: Engage the World Change the World. In *Engage*.
- Hogan, M. J. (2012). Mindfulness and Mindlessness. *Encyclopedia of Social Psychology*, 43–49. <https://doi.org/10.4135/9781412956253.n340>
- Indah Herawati. (2023). Penerapan Media Visual Untuk Memudahkan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Pernik*, 6(2), 83–87. <https://doi.org/10.31851/pernik.v6i2.13672>
- Indrawati. (2024). Pengembangan Media Visual Untuk Pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, 909–917.
- Jf, N. Z., & Azmi, K. (2022). Strategi pembelajaran aktif pada anak usia dini. *BUHUTS AL-ATHFAL*, 2(1).
- Khairani, A. R., & Lubis, S. I. A. (2025). EFEKTIVITAS PENERAPAN MINDFUL PARENTING DALAM MENGATASI PADA ANAK USIA DINI. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 71–90. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v9i2.28897> EFEKTIVITAS
- Lecun, Y., Bengio, Y., & Hinton, G. (2016). Deep learning. *Nature*, 29(7553), 1–73. <http://deeplearning.net/>
- Lestari, N., & Mustika, E. (2014). Pengaruh penggunaan media realia terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan [The effect of the use of realia media on student learning activeness in natural science]. *Pedagogik/Pedagogic*, 2(2), 1–8. <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/1240>
- Liah Rosdiani Nasution, Ema Puspitasari, Siti Umayah, N. M. (2025). *Pemanfaatan Media Realia sebagai Pengganti Media Konvensional dalam Pembelajaran*. 01, 17–25.
- Magister, P., Dasar, P., & Surakarta, U. M. (2021). *Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di SD Negeri Sumogawe 01 Kab . Semarang*. 3(2).
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133–140.
- Menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik indonesia. (2022). *STANDAR PROSES PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH*.
- Mufarikha Mufarikha, & Susi Darihastining. (2022). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Media Audio. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 1(2), 30–53. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v1i2.106>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nuriah, Y., Utomo, S., Suhartawan, B., & Kastella, L. S. (2025). *Sosialisasi dan Penyegaran pada Implementasi Pembelajaran Mendalam Bagi Guru YPKP Sentani Jayapura*. 4(2), 119–127.
- Puspaardini, P., Ibrahim, N., Zubaidi, M., & Syahputra, H. (2019). Media Realia Dalam Mengenalkan Kosakata Anak Kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 6(1), 63–80. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/index>

- Rahman, T., & Cahyawati, I. D. (2025). *Optimalisasi Penerapan Pembelajaran Berbasis Deep Learning pada*. 69–76.
- Sabila, D. K. (2025). *Mengenal Deep Learning : Konsep Dasar Dan Aplikasinya Dalam Pendidikan Understanding Deep Learning : Basic Concepts and Its Applications in Education*. 6(2), 437–442.
- Saragih, A. A., Suryani, I., & Sitorus, A. S. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Menumbuhkan Sikap Sosial, Jujur, dan Tanggung Jawab untuk Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 115–122. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.600>
- Setyawati, D. E. (2024). Penerapan Media Konkret untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dalam Proses Pembelajaran. *Sekar: Indonesian Journal of Community ...*, 1(1), 8–14. <https://press.kuninstitute.id/index.php/sekar/article/view/10%0Ahttps://press.kuninstitute.id/index.php/sekar/article/download/10/15>
- Sidiq, N. J., Islami, A. N. M., Rusliana, F., Manga, D., & Hasmawaty. (2025). The Importance of Using Visual Media in Improving Understanding of Religious Values in Early Childhood. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(3), 488–504. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1504>
- Siti, N., Saadah, N., Anggraeni, R., Solihah, R., & Ropiah, S. (2024). *Innovation in Deep Learning and Its Application in Education : An Analysis of Literature Research*. 1(1).
- Suparti, Nf., & Susanti, M. (2017). Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 101. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v5n2.p101--114>
- Suryani, L., & Seto, S. B. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 900–908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601>
- Vargas-hernández, J. G., & Vargas-gonzález, O. C. (2022). Strategies for meaningful learning in higher education José. *Journal of Research in Instructional*, 2(1), 47–64.
- Wafiroh, T., Setiawan, E., & Dewi, M. S. (2023). Implementasi Pembelajaran Menyenangkan (Joyfull Learning) Dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Ta Al Kautsar Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(Depdiknas 2014), 10. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Wahyuni, S., Rapi, M., & Qaddafi, M. (2022). Pengembangan media audio untuk pembelajaran PAUD. *Allaudin*, 10(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Wahyuningsih, M. goretti sri, Mudjiman, H., & Haryanto, S. (2014). Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus di SMPN 3 Bawen). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 79–92. <https://www.neliti.com/id/publications/141592/penerapan-media-audio-visual-dalam-pembelajaran-bahasa-inggris-studi-kasus-di-sm#cite>