

Pembelajaran anak usia dini bukan sekadar kegiatan di kelas, melainkan proses menumbuhkan rasa ingin tahu, kemandirian, kreativitas, dan karakter sejak langkah pertama kehidupan. Buku ini hadir sebagai panduan praktis dan inspiratif yang mengajak pembaca memahami beragam model pembelajaran anak usia dini secara utuh, ringan, dan mudah diterapkan.

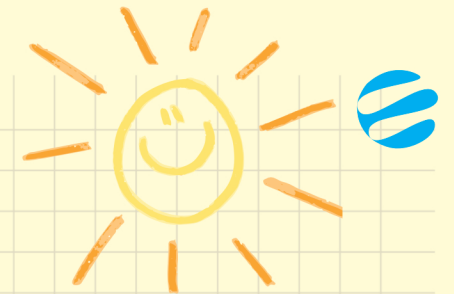
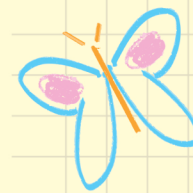
Disusun secara sistematis, buku ini membahas berbagai pendekatan pembelajaran, mulai dari model kelompok, sudut, area, dan sentra, hingga pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning), pembelajaran mendalam (Deep Learning), pembelajaran berbasis bermain (Play Based Learning), tematik terpadu, Montessori, Reggio Emilia, STEAM, serta literasi dan numerasi dini. Tidak hanya itu, buku ini juga mengulas inovasi dan tren pembelajaran PAUD di era digital yang semakin relevan dengan kebutuhan zaman.

Dengan bahasa yang komunikatif dan contoh penerapan yang dekat dengan praktik sehari-hari, buku ini dirancang untuk membantu pendidik PAUD memperkaya strategi mengajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Sebuah referensi yang tidak hanya memberi pemahaman, tetapi juga menyalakan semangat untuk menghadirkan pembelajaran yang bermakna bagi anak usia dini.



Dr. Hibana S. Ag, M. Pd., dkk.

Merancang Pembelajaran Bermakna untuk Anak Usia Dini
Model, Strategi, dan Praktik Transformatif PAUD

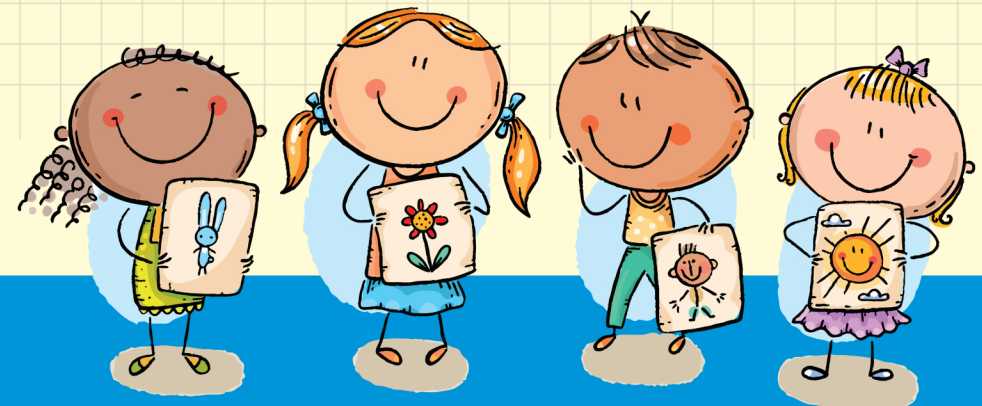


MERANCANG PEMBELAJARAN BERMAKNA

UNTUK

ANAK USIA DINI

Model, Strategi, dan Praktik Transformatif PAUD



Dr. Hibana, M.Pd., Waviq S. Vadilla, S.Pd., Tissani Paramita Nanfitri, S.Pd., Zulfa Khairati, S.Pd.,
Khairatul Nurwanti, S.Pd., Irhamna, S.Pd., Kusifatul Muna, S.Pd., Nurlailatul Nikmah, S.H.,
Febriyanti Aulia Maulida, S.Pd., Elqy Nurdiana, S.Psi., Irisya Nuruliyah, S.Pd., Rani Fitrah Nadillah, S.Pd.,
Dinda Lestari Wibowo, S.Pd., Zavira Nisa Awanda Mulyo, S.Pd., Asiah Ahmad Karim, S.Pd.,
Putri Lolita Harahap, S.Pd., Nurlaila Nilamsari, S.Pd., Sri Kumala Husnah, S.Pd.

Dr. Hibana, M.Pd., Waviq S. Vadilla, S.Pd.,
Tissani Paramita Nanfitri, S.Pd., Zulfa Khairati, S.Pd.,
Khairiatul Nurwanti, S.Pd., Irhamna, S.Pd., Kusifatul Muna, S.Pd.,
Nurlailatul Nikmah, S.H., Febriyanti Aulia Maulida, S.Pd.,
Elqy Nurdiana, S.Psi., Irisya Nuruliyah, S.Pd.,
Rani Fitrah Nadillah, S.Pd., Dinda Lestari Wibowo, S.Pd.,
Zavira Nisa Awanda Mulyo, S.Pd., Asiah Ahmad Karim, S.Pd.,
Putri Lolita Harahap, S.Pd., Nurlaila Nilamsari, S.Pd.,
Sri Kumala Husnah, S.Pd.

MERANCANG PEMBELAJARAN BERMAKNA UNTUK ANAK USIA DINI

Model, Strategi, dan Praktik Transformatif PAUD



PUSTAKA
EGALITER

MERANCANG PEMBELAJARAN BERMAKNA UNTUK ANAK USIA DINI: Model, Strategi, dan Praktik Transformatif PAUD

Penulis:

Dr. Hibana, M.Pd., Waviq S. Vadilla, S.Pd., Tissani Paramita Nanfitri, S.Pd., Zulfa Khairati, S.Pd., Khairiatul Nurwanti, S.Pd., Irhamna, S.Pd., Kusifatul Muna, S.Pd., Nurlailatul Nikmah, S.H., Febriyanti Aulia Maulida, S.Pd., Elqy Nurdiana, S.Psi., Irisya Nuruliyah, S.Pd., Rani Fitrah Nadillah, S.Pd., Dinda Lestari Wibowo, S.Pd., Zavira Nisa Awanda Mulyo, S.Pd., Asiah Ahmad Karim, S.Pd., Putri Lolita Harahap, S.Pd., Nurlaila Nilamsari, S.Pd., Sri Kumala Husnah, S.Pd.

Editor:

Dr. Hibana, M.Pd.

Layout & Desain Cover:

Taufik Abdillah.

Cetakan Pertama: Januari 2026

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Diterbitkan oleh :

CV Pustaka Egaliter

Anggota IKAPI (No. 184/DIY/2023)

Jalan Glagah Sari Gg. Anyelir 101 A,

Warungboto, Umbulharjo, Yogyakarta

E-mail: pustakaegaliter@gmail.com

<https://pustakaegaliter.com/>

ISBN 978-623-185-731-6

viii + 182 halaman

15,5 x 23 cm

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGATAR

Pendidikan anak usia dini merupakan landasan kritis dalam membangun kualitas manusia sejak dini. Pada masa ini, otak anak berkembang pesat dan mereka sangat peka terhadap stimulasi yang diberikan. Pembelajaran yang dirancang dengan tepat akan memberikan dampak jangka panjang terhadap kesiapan belajar, perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan kemampuan dasar anak. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang model pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak menjadi sangat penting bagi pendidik, orang tua, dan semua pihak yang terlibat dalam pendidikan anak.

Buku ini hadir sebagai upaya untuk memberikan panduan praktis dan konseptual mengenai model pembelajaran anak usia dini yang berpusat pada anak, kontekstual, dan bermakna. Prinsip pembelajaran melalui bermain, pendekatan holistik, serta penciptaan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan menjadi fondasi utama yang dijelaskan secara sistematis. Berbagai temuan penelitian terkini juga disajikan untuk memperkuat landasan ilmiah dari setiap model dan pendekatan yang direkomendasikan.

Melalui buku ini, penulis berharap dapat mendukung para pendidik dan praktisi PAUD dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Pemahaman tentang teori konstruktivisme, sosiokultural, dan ekologi perkembangan diharapkan dapat membantu guru menciptakan interaksi belajar yang lebih bermakna serta responsif terhadap kebutuhan individual anak.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat ruang untuk penyempurnaan dalam buku ini. Saran dan masukan dari pembaca sangat diharapkan untuk pengembangan lebih lanjut.

Semoga buku ini dapat menjadi inspirasi dan acuan bagi semua yang berkomitmen untuk memajukan kualitas pendidikan anak usia dini di Indonesia, menuju terwujudnya generasi awal yang cerdas, kreatif, dan berkarakter.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGATAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I KONSEP PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI (AUD)	1
A. Konsep Dasar Model Pembelajaran Anak Usia Dini.....	2
B. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Anak Usia Dini	5
C. Daftar Pustaka	8
BAB II MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI (MODEL KELOMPOK, SUDUT, AREA DAN SENTRA)	10
A. Model Kelompok.....	11
B. Model Sudut	13
C. Model Area	17
D. Model Sentra	18
E. Daftar Pustaka	20
BAB III MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL).....	24
A. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)	24
B. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Proyek (Project Based Learning).....	26
C. Karakteristik Utama Model Pembelajaran Proyek (Project Based Learning)	26
D. Implementasi Model Pembelajaran PJBL	28
E. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Proyek (Project Based Learning pada Anak Usia Dini)	31
F. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran PJBL	33
G. Daftar Pustaka	35

BAB IV MODEL PEMBELAJARAN MENDALAM (DEEP LEARNING).....	37
A. Konsep Pembelajaran Deep Learning	38
B. Prinsip Pembelajaran Mendalam	40
C. Penerapan Prinsip Deep Learning	43
D. Implementasi Deep Learning dalam Pembelajaran.....	47
E. Daftar Pustaka	49
BAB V MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BERMAIN (PLAY BASED LEARNING).....	53
A. Pengertian Play Based Learning	54
B. Karakteristik Play Based Learning.....	55
C. Jenis-Jenis Play Based Learning.....	57
D. Kelebihan dan Kekurangan Play Based Learning	61
E. Daftar Pustaka	66
BAB VI MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU UNTUK ANAK USIA DINI.....	69
A. Konsep Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Anak Usia Dini.....	70
B. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu PAUD.....	73
C. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Tematik Terpadu PAUD.....	74
D. Model-model Pembelajaran Tematik Terpadu PAUD 75	
E. Strategi Implementasi Pembelajaran Tematik PAUD dan Tantangan.....	82
F. Daftar Pustaka	85
BAB VII PENGERTIAN PRINSIP UTAMA METODE MONTESSORI DALAM ANAK USIA DINI	88
A. Landasan Teori dan Filosofi	89
B. Prinsip-Prinsip Utama Metode Montessori	90
C. Dampak terhadap Hasil Perkembangan Anak	93
D. Tantangan dan Kritik.....	94
E. Daftar Pustaka	96

BAB VIII MODEL REGIO EMILIA DALAM ANAK USIA DINI	98
A. Prinsip, Karakteristik, serta Implementasi Model Reggio Emilia dalam Kegiatan Pembelajaran Anak Usia Dini.....	99
B. Manfaat dan Dampak Positif Penerapan Model Reggio Emilia terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Lembaga PAUD	102
C. Daftar Pustaka	106
BAB IX MODEL PEMBELAJARAN STEAM UNTUK ANAK USIA DINI	108
A. Model Pembelajaran Steam	112
B. Pengertian Model Pembelajaran STEAM	113
C. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran STEAM	114
D. Karakteristik Utama Model Pembelajaran STEAM.....	117
E. Langkah-Langkah Implementasi Model Pembelajaran STEAM pada Anak Usia Dini	120
F. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran STEAM.....	122
G. Daftar Pustaka	125
BAB X MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI DAN NUMERASI DINI	129
A. Konsep Dasar Model Pembelajaran Literasi dan Numerasi PAUD.....	129
B. Strategi dalam Penerapan Literasi dan Numerasi Pada Anak Usia Dini	130
C. Model Pembelajaran Berbasis Literasi dan Numerasi di PAUD	132
D. Manfaat, Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran Literasi dan Numerasi	134
E. Daftar Pustaka	140

BAB XI MODEL PENDEKATAN FROEBEL TK AISIYIAH BUSTANUL ATHFAL DAN TAMAN INDRIA	142
A. Pengertian Model Pembelajaran Froebel.....	143
B. Tujuan Model Pembelajaran Froebel.....	145
C. Kelebihan Model Pembelajaran Froebel.....	152
D. Kekurangan Model Pembelajaran Froebel	154
E. TK Aisyiyah dan TK Ki Hajar Dewantara	155
F. Daftar Pustaka	161
BAB XII INOVASI DAN TREN MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI ERA DIGITAL	164
A. Perkembangan Inovasi dan Tren Model Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital	166
B. Model Pembelajaran yang Relevan dan Efektif untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Digital.....	168
C. Peran Guru dalam Mengintegrasikan Teknologi ke dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini	171
D. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Digital pada PAUD	174
E. Daftar Pustaka	179

BAB I

KONSEP PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI (AUD)

Pembelajaran Anak Usia Dini (AUD) merupakan fondasi strategis dalam pembangunan kualitas manusia sejak awal kehidupan. Hal ini disebabkan karena pada masa usia dini terjadi perkembangan otak yang sangat pesat sehingga anak sangat peka terhadap stimulasi pendidikan yang diberikan. Pembelajaran yang dirancang secara tepat pada fase ini akan memberikan dampak jangka panjang terhadap kesiapan belajar dan kualitas perkembangan anak di masa depan. Berbagai penelitian mutakhir menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran PAUD berkontribusi signifikan terhadap perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan kemampuan belajar lanjutan anak (OECD, 2020; NAEYC, 2020). Dengan demikian, pembelajaran AUD harus dipahami sebagai investasi pendidikan jangka panjang yang memerlukan perencanaan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran dalam PAUD tidak dapat disamakan dengan model pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar maupun menengah. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang khas, yaitu belajar melalui bermain, pengalaman konkret, dan interaksi sosial yang bermakna. Jika pembelajaran dilakukan dengan pendekatan yang tidak sesuai, anak berpotensi mengalami tekanan belajar dan kehilangan makna belajar. Hasil kajian terkini menegaskan bahwa praktik pembelajaran yang tidak selaras dengan perkembangan anak dapat menghambat motivasi intrinsik dan kesejahteraan belajar anak (Hirsh-Pasek et al., 2020). Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran AUD harus berangkat dari pemahaman yang kuat terhadap karakteristik perkembangan anak.

Bab ini bertujuan mengkaji konsep dan prinsip model pembelajaran Anak Usia Dini sebagai landasan teoretis dan praktis bagi pendidik PAUD. Pemahaman yang komprehensif terhadap konsep dan prinsip ini penting agar guru mampu merancang pembelajaran yang berpusat pada anak, kontekstual, dan bermakna. Kajian-kajian terbaru dalam pendidikan anak usia dini menekankan bahwa pemahaman guru terhadap prinsip pembelajaran menjadi faktor kunci keberhasilan implementasi kurikulum PAUD (UNESCO, 2021). Dengan demikian, bab ini diharapkan menjadi pijakan konseptual dalam pengembangan model pembelajaran AUD yang berkualitas.

A. Konsep Dasar Model Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Pengertian Model Pembelajaran AUD

Model pembelajaran Anak Usia Dini merupakan kerangka konseptual yang digunakan untuk mengorganisasikan pengalaman belajar anak secara sistematis. Model pembelajaran membantu guru mengarahkan tujuan, proses, dan lingkungan belajar agar sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Tanpa model pembelajaran yang jelas, proses pembelajaran berpotensi berjalan sporadis dan kurang terarah. Penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang terstruktur namun fleksibel berpengaruh positif terhadap kualitas interaksi belajar anak di PAUD (Siraj et al., 2020). Oleh karena itu, model pembelajaran AUD berfungsi sebagai pemandu praktik pedagogis yang bermakna.

Dalam konteks PAUD, model pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi lebih menekankan pada proses belajar anak. Proses belajar yang berkualitas memungkinkan anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, refleksi

sederhana, dan interaksi sosial. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa anak adalah pembelajar aktif yang membangun makna melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan belajar. Bukti empiris menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman meningkatkan keterlibatan dan rasa ingin tahu anak usia dini (Pyle et al., 2022). Dengan demikian, model pembelajaran AUD harus menempatkan proses sebagai inti pembelajaran.

Model pembelajaran AUD juga merefleksikan filosofi pembelajaran yang berpusat pada anak. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi belajar kondusif, bukan sebagai pusat informasi. Pendekatan ini memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, mengambil inisiatif, dan mengembangkan kemandirian belajar. Studi mutakhir menegaskan bahwa praktik pembelajaran yang berpusat pada anak berdampak positif terhadap perkembangan sosial-emosional dan regulasi diri anak usia dini (Howard et al., 2021). Oleh karena itu, model pembelajaran AUD harus dirancang untuk mendukung peran aktif anak dalam belajar.

2. Karakteristik Model Pembelajaran AUD

Model pembelajaran AUD memiliki karakteristik utama berupa pendekatan holistik dan terpadu. Pembelajaran tidak memisahkan aspek perkembangan anak secara terpisah, melainkan mengintegrasikan nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, dan seni dalam satu pengalaman belajar. Pendekatan holistik diperlukan karena perkembangan anak berlangsung secara simultan dan saling memengaruhi. Penelitian lima tahun terakhir menunjukkan bahwa pembelajaran terpadu lebih efektif dalam mendukung perkembangan menyeluruh anak dibandingkan

pembelajaran yang terfragmentasi (Drake & Reid, 2020). Dengan demikian, model pembelajaran AUD harus dirancang secara integratif.

Karakteristik lain dari model pembelajaran AUD adalah pembelajaran melalui bermain. Bermain merupakan konteks alami belajar anak yang memungkinkan anak belajar tanpa tekanan. Melalui bermain, anak mengembangkan kemampuan berpikir, berbahasa, bersosialisasi, dan mengelola emosi secara bersamaan. Kajian empiris terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain yang terencana mampu meningkatkan kualitas belajar dan kesejahteraan anak usia dini (Zosh et al., 2022). Oleh karena itu, bermain harus diposisikan sebagai strategi utama dalam model pembelajaran AUD.

Selain itu, model pembelajaran AUD bersifat kontekstual dan berbasis pengalaman nyata. Anak belajar secara optimal ketika pengalaman belajar dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan terdekatnya. Pendekatan kontekstual membantu anak membangun makna dan memahami dunia secara lebih konkret. Studi terbaru mengungkapkan bahwa pembelajaran kontekstual meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan anak usia dini (Fleer et al., 2021). Dengan demikian, model pembelajaran AUD perlu mengaitkan kegiatan belajar dengan konteks nyata anak.

3. Landasan Teoretis Model Pembelajaran AUD

Model pembelajaran AUD berlandaskan pada teori konstruktivisme yang memandang anak sebagai pembangun pengetahuan aktif. Anak belajar melalui interaksi dengan lingkungan fisik dan sosial, bukan melalui penerimaan informasi secara pasif. Pendekatan ini relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang

membutuhkan pengalaman konkret. Penelitian terkini dalam pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa pendekatan konstruktivistik meningkatkan kualitas proses belajar dan pemahaman anak (Fleer, 2020). Oleh karena itu, teori konstruktivisme menjadi landasan penting dalam pengembangan model pembelajaran AUD.

Selain itu, teori sosiokultural menekankan peran interaksi sosial dalam pembelajaran anak. Anak belajar melalui kolaborasi dengan guru dan teman sebaya yang lebih kompeten. Dukungan yang diberikan secara bertahap membantu anak mencapai kemampuan yang lebih tinggi. Bukti empiris lima tahun terakhir menunjukkan bahwa interaksi sosial yang berkualitas dalam pembelajaran PAUD berkontribusi terhadap perkembangan bahasa dan fungsi eksekutif anak (Van Oers & Poland, 2021). Dengan demikian, model pembelajaran AUD harus memfasilitasi interaksi sosial yang bermakna.

Teori ekologi perkembangan juga menjadi landasan penting dalam pembelajaran AUD. Perkembangan anak dipengaruhi oleh berbagai sistem lingkungan, mulai dari keluarga, sekolah, hingga budaya dan kebijakan. Oleh karena itu, model pembelajaran AUD perlu mempertimbangkan konteks sosial dan budaya anak. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa keterlibatan keluarga dan komunitas memperkuat efektivitas pembelajaran PAUD (UNICEF, 2022). Dengan demikian, model pembelajaran AUD harus bersifat kontekstual dan inklusif.

B. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Berpusat pada Anak

Prinsip berpusat pada anak menegaskan bahwa anak merupakan subjek utama dalam proses pembelajaran. Anak

memiliki hak untuk terlibat aktif sesuai dengan minat, kebutuhan, dan tahap perkembangannya. Pendekatan ini mendorong pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi anak. Penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa pembelajaran berpusat pada anak meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif anak usia dini (OECD, 2021). Oleh karena itu, model pembelajaran AUD harus menempatkan anak sebagai pusat pembelajaran.

2. Belajar Melalui Bermain

Belajar melalui bermain merupakan prinsip fundamental dalam pembelajaran AUD. Bermain memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan diri secara bebas. Aktivitas bermain yang dirancang dengan baik memungkinkan anak mencapai tujuan perkembangan tanpa tekanan akademik. Bukti empiris terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain berdampak positif terhadap perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak (Zosh et al., 2022). Dengan demikian, bermain harus menjadi inti dalam model pembelajaran AUD.

3. Holistik dan Terintegrasi

Prinsip holistik menekankan bahwa seluruh aspek perkembangan anak harus dikembangkan secara seimbang dan terpadu. Pembelajaran yang terintegrasi membantu anak memahami keterkaitan antar pengalaman belajar. Penelitian mutakhir menunjukkan bahwa pendekatan holistik dalam PAUD mendukung perkembangan anak secara lebih optimal dibandingkan pendekatan parsial (Drake & Reid, 2020). Oleh karena itu, model pembelajaran AUD harus dirancang secara holistik.

4. Sesuai Tahap Perkembangan Anak

Prinsip kesesuaian perkembangan menuntut agar pembelajaran dirancang sesuai dengan kemampuan dan kesiapan anak. Pembelajaran yang tidak sesuai tahap perkembangan berpotensi menimbulkan stres dan hambatan belajar. Kajian lima tahun terakhir menegaskan bahwa praktik pembelajaran yang selaras dengan perkembangan anak meningkatkan kesejahteraan dan efektivitas belajar anak usia dini (Howard et al., 2021). Dengan demikian, model pembelajaran AUD harus mempertimbangkan perbedaan individual anak.

5. Lingkungan Belajar yang Aman dan Menyenangkan

Lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan merupakan prasyarat utama pembelajaran AUD. Lingkungan yang positif mendukung rasa aman emosional dan keberanian anak untuk bereksplorasi. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa iklim kelas yang hangat dan suportif berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini (UNESCO, 2021). Oleh karena itu, model pembelajaran AUD harus menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.

Model pembelajaran Anak Usia Dini (AUD) merupakan kerangka fundamental yang memandu proses pembelajaran agar selaras dengan karakteristik, kebutuhan, dan tahap perkembangan anak. Bab ini telah menguraikan konsep dasar, karakteristik, landasan teoretis, serta prinsip-prinsip utama yang mendasari pengembangan model pembelajaran AUD. Pemahaman yang mendalam terhadap prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak, belajar melalui bermain, holistik dan terintegrasi, sesuai tahap perkembangan, serta penciptaan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan, menjadi kunci keberhasilan penyelenggaraan PAUD yang berkualitas.

Implementasi model pembelajaran AUD yang efektif memerlukan komitmen dan kreativitas pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan berdampak positif bagi perkembangan anak secara menyeluruh. Dengan berlandaskan pada teori konstruktivisme, sosiokultural, dan ekologi perkembangan, pendidik diharapkan mampu menciptakan praktik pembelajaran yang tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga sosial-emosional, fisik-motorik, bahasa, serta nilai moral dan seni.

Pengembangan dan penerapan model pembelajaran AUD harus terus didukung oleh kajian empiris terkini, pelatihan guru yang berkelanjutan, serta kolaborasi yang erat antara keluarga, sekolah, dan komunitas. Dengan demikian, investasi pendidikan pada usia dini dapat memberikan fondasi yang kuat bagi pertumbuhan dan kesiapan belajar anak menuju kehidupan yang lebih baik di masa depan.

C. Daftar Pustaka

- Drake, S. M., & Reid, J. L. (2020). Integrated curriculum in early childhood education: A systematic review. *Early Childhood Education Journal*, 48(5), 569–580.
- Fleer, M. (2020). Re-imagining play spaces in early childhood education: Supporting children's development through constructivist approaches. *International Journal of Early Years Education*, 28(3), 213–228.
- Fleer, M., Gomes, J., & March, S. (2021). Contextual learning in early childhood settings: A cultural-historical perspective. *Early Child Development and Care*, 191(7-8), 1136–1152.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Hadani, H. S., Golinkoff, R. M., Clark, K., Donohue, C., & Wartella, E. (2020). *A whole new world: Education meets the metaverse*. Brookings Institution.
- Howard, S. J., Vasseleu, E., Neilsen-Hewett, C., & de Rosnay, M.

- (2021). Child-centered practices and early childhood education outcomes: A meta-analysis. *Early Childhood Research Quarterly*, 56, 1–12.
- National Association for the Education of Young Children (NAEYC). (2020). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8* (4th ed.).
- OECD. (2020). *Early learning matters*. OECD Publishing.
- Pyle, A., DeLuca, C., & Danniels, E. (2022). A scoping review of play-based learning in early childhood education. *Review of Education*, 10(1), e3312.
- UNESCO. (2021). *Global education monitoring report 2021/2: Non-state actors in education*. UNESCO Publishing.
- UNICEF. (2022). *Family and community engagement in early childhood education: A global review*. UNICEF.
- Van Oers, B., & Poland, M. (2021). Social interaction and executive function development in early childhood education. *European Early Childhood Education Research Journal*, 29(4), 487–502.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2022). Learning through play: A review of the evidence. *The Lego Foundation*.

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI (MODEL KELOMPOK, SUDUT, AREA DAN SENTRA)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) saat ini berada dalam dinamika perubahan kebijakan, kurikulum, dan praktik pedagogis yang menuntut inovasi serta adaptasi. Masa usia dini dikenal sebagai masa emas (*golden age*), di mana anak memiliki potensi luar biasa untuk menyerap berbagai stimulasi dari lingkungannya. Oleh sebab itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, dan spiritual anak. Model pembelajaran yang diterapkan di PAUD Indonesia cukup beragam, antara lain model kelompok, area, sudut, dan sentra, yang masing-masing memiliki karakteristik dan keunggulan dalam mendukung perkembangan anak (Yuniatari, 2020).

Model kelompok menekankan pada kegiatan belajar secara klasikal dan berfokus pada interaksi sosial anak. Model area memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan sesuai minatnya pada area tertentu, sehingga menumbuhkan kemandirian dan rasa tanggung jawab (Sumiyati, Masruri, & Maemonah, 2020). Model sudut mengorganisasi kelas menjadi beberapa sudut aktivitas, di mana anak dapat mengeksplorasi keterampilan sesuai kebutuhan perkembangan (Wardhani & Surtikanti, 2019). Sementara itu, model sentra menekankan pembelajaran berbasis pengalaman langsung dengan prinsip *beyond center and circle time* (BCCT), yang terbukti mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan anak jika dilaksanakan dengan baik

(Julaiha & Malik, 2024; Munar, Hibana, & Surahman, 2023).

Seiring perkembangan zaman, penerapan model pembelajaran di PAUD tidak bisa dipisahkan dari tantangan kontemporer seperti diferensiasi kebutuhan anak, integrasi pendekatan STEAM, keterbatasan sarana, serta pengaruh digitalisasi terhadap pola bermain anak. Oleh karena itu, guru perlu memiliki pemahaman mendalam agar mampu memilih atau mengombinasikan model pembelajaran sesuai dengan kondisi kelas dan karakteristik anak. Penelitian terbaru menegaskan bahwa kombinasi model sentra dan lingkaran efektif dalam meningkatkan multiple intelligences anak usia dini, sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial yang dibutuhkan di era saat ini (Werdiningsih & Ahmadi, 2023). Dengan demikian, kajian tentang model kelompok, area, sudut, dan sentra menjadi penting sebagai referensi dalam mengembangkan praktik pembelajaran PAUD yang relevan, adaptif, dan berkualitas.

A. Model Kelompok

Model pembelajaran kelompok merupakan salah satu pendekatan penting dalam pendidikan anak usia dini yang menekankan kegiatan belajar secara bersama-sama dalam kelompok kecil. Pada praktiknya, anak dibagi ke dalam beberapa kelompok beranggotakan 3–6 orang, kemudian mereka diarahkan untuk menyelesaikan tugas, permainan, atau proyek secara kolaboratif. Melalui cara ini, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga belajar mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, dan komunikasi. Menurut Yus (2011), pembelajaran kelompok memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bertanggung jawab, menghargai pendapat orang lain, serta berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Secara teoretis, model ini berakar pada pandangan sosial-konstruktivisme Vygotsky, yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial. Anak dapat mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi ketika bekerja bersama teman sebaya dalam zona

perkembangan proksimal (ZPD).

Guru maupun teman sebaya dapat berperan sebagai pemberi scaffolding yang membantu anak memahami konsep atau menyelesaikan tugas yang awalnya sulit untuk dilakukan sendiri (Vygotsky, 1978). Dengan demikian, pembelajaran kelompok bukan hanya melatih keterampilan akademik, tetapi juga memperkuat nilai gotong royong dan kepedulian sosial. Penelitian Rahma (2025) menegaskan bahwa anak-anak yang terlibat dalam aktivitas kelompok menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan kognitif dan bahasa, karena mereka lebih banyak berinteraksi, bertanya, dan mengemukakan pendapat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Putri (2023) yang menemukan bahwa model kelompok di PAUD mampu meningkatkan kemampuan sosialisasi anak, rasa percaya diri, serta keterampilan menyelesaikan konflik secara positif. Dalam kehidupan sehari-hari, contoh penerapan model kelompok dapat terlihat dalam kegiatan kelas PAUD ketika guru memberikan tugas membuat kolase. Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, masing-masing kelompok diberi kertas, lem, dan potongan gambar. Mereka bekerja sama menempelkan gambar sesuai tema, misalnya “hewan di kebun binatang”.

Proses diskusi mengenai siapa yang menempel gambar tertentu, siapa yang memberi warna, atau siapa yang menyiapkan lem merupakan bagian dari latihan kerja sama. Melalui kegiatan ini, anak belajar mengatur peran, menghargai giliran, serta menyelesaikan tugas bersama. Contoh lain adalah saat anak bermain peran dalam kelompok kecil, misalnya bermain “pasar-pasaran”. Anak-anak saling membagi peran menjadi penjual, pembeli, dan kasir. Aktivitas ini tidak hanya mengembangkan imajinasi, tetapi juga menumbuhkan pemahaman tentang peran sosial di masyarakat. Dengan demikian, model pembelajaran kelompok tidak hanya memiliki dasar teoritis yang kuat, tetapi juga relevan dalam melatih keterampilan sosial dan kehidupan sehari-hari anak.

B. Model Sudut

Model pembelajaran sudut merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk belajar dekat dengan kehidupan sehari-hari. Model ini bersumber pada teori pendidikan dan perkembangan Montessori. Model pembelajaran ini menyediakan sudut- sudut kegiatan yang menjadi pusat kegiatan pembelajaran berdasarkan pada minat anak. Alat-alat dan media yang disediakan juga harus bervariasi mengingat minat anak yang beragam. Media dan alat-alat tersebut juga harus sering diganti dan diperbaharui disesuaikan dengan tema dan subtema yang dibahas. Pada model ini program pembelajaran difokuskan pada lima hal, yakni: (1) Praktik kehidupan. (2) Pendidikan kesadaran sensori. (3) Seni berbahasa. (4) Matematika dan bentuk geometris. (5) Budaya (Yusuf, 2018: 2). Dalam menerapkan model sudut, ruangan pembelajaran ditata secara fungsional bagi anak, yang memungkinkan anak bekerja, bergerak, dan berkembang secara bebas. Kondisi ruangan dan peralatan disesuaikan dengan ukuran anak. Bahan dan alat main diatur dalam rak-rak yang mudah dijangkau anak. Ruang kelas ditata indah dan menarik bagi anak karena pada usia awal rasa estetika mulai berkembang. Tersedia buku-buku yang dapat diambil anak kapan saja. Penerapan model ini dibagi menjadi lima sudut (Yusuf, 2018: 3-6), seperti sebagai berikut:

1. Sudut Latihan Kehidupan Praktis (*Practical Life Corner*)

Di sudut ini anak-anak diberi kesempatan untuk meniru apa yang dilakukan oleh orang dewasa di sekitar mereka setiap hari. Misalnya, mereka menyapu, mencuci, memindahkan suatu barang dengan berbagai alat yang berbeda (sendok, sumpit dan lain- lain), membersihkan kaca, membuka dan menutup kancing atau resleting, membuka dan menutup botol/kotak/kunci, mengelap gelas

yang sudah dicuci dan sebagainya. Melalui berbagai aktivitas yang menarik ini, anak-anak diajarkan untuk membantu diri mereka sendiri (*selfhelp*), berkonsentrasi dan mengembangkan kebiasaan bekerja dengan baik.

2. Sudut Sensorik

Sudut sensorik mengembangkan sensitivitas penginderaan anak, yakni penglihatan, pendengaran, pembau, perabaan, dan pengecapan. Di sudut sensorik kegiatan berfokus pada pengenalan benda seperti berbagai perbedaan warna, merasakan berat ringan, berbagai bentuk dan ukuran, merasakan tekstur halus dan kasar, tinggi-rendah suara, berbagai bebauan dari berbagai benda, dan mengecap berbagai rasa dari benda yang dijumpai sehari-hari.

3. Sudut Matematika (Pre Math and Perception Corner)

Pada sudut ini matematika diperkenalkan kepada anak-anak melalui konsep-konsep matematika yang jelas dan menarik mulai dari hal yang konkret hingga abstrak. Anak-anak belajar memahami konsep dasar kuantitas/jumlah dan hubungannya dengan lambang-lambang serta mempelajari angka-angka yang lebih besar dan operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian secara alami. Selain itu, di sudut ini anak dapat belajar matematika melalui pengukuran, seperti mengukur jarak, mengukur literan, dan mengukur besar kecil.

4. Sudut Bahasa (Language and Vocabulary Corner)

Sudut ini anak-anak belajar mendengar dan menggunakan kosakata yang tepat untuk seluruh kegiatan, mempelajari namanama susunan, bentuk geometris, komposisi, tumbuh-tumbuhan, dan sebagainya. Selain itu, anakanak mulai diperkenalkan tentang komposisi/susunan

kata, kalimat, dan cerita.

5. Sudut Kebudayaan (Culture and Library Corner)

Di sudut ini anak-anak diperkenalkan mempelajari Geografi, Sejarah, ilmu tentang tumbuh-tumbuhan dan ilmu pengetahuan yang sederhana. Anak-anak belajar secara individual, kelompok, dan diskusi mengenai dunia sekitar mereka pada saat ini dan masa

lalu. Pengenalan akan tumbuh-tumbuhan dan kehidupan binatang seperti juga pengalaman sederhana untuk mengetahui lebih jauh tentang ilmu pengetahuan alam. Selain itu, anak-anak pun diperkenalkan tentang masakan khas daerah melalui kegiatan memasak.

Sudut-sudut di atas saling berkaitan dan dibuka secara bersamaan setiap harinya. Anak-anak dibolehkan untuk memilih sudut mana yang paling diminatinya. Mereka dapat berpindah ke sudut lainnya dengan tidak mewajibkan untuk menguasai sudut sensorik dan kemampuan di sudut sebelumnya. Sudut latihan kehidupan praktis merupakan fondasi yang mendasar bagi sudut yang lain. Artinya, anak usia yang lebih muda lebih banyak bermain di dua sudut tersebut. Sepanjang hari di sekolah diperkenalkan pula aktivitas-aktivitas yang memungkinkan anak-anak menikmati dan mengembangkan keahlian dan kepekaan sosial mereka. Di Indonesia ditambahkan dengan sudut ketuhanan untuk mengenalkan nilai-nilai dan kegiatan praktis kegiatan agama.

Berikut merupakan langkah-langkah kegiatan model pembelajaran sudut.

a. Kegiatan Awal ($\pm$ 30 menit)

Kegiatan yang dilaksanakan adalah bernyanyi, berdoa, mengucapkan salam, membicarakan tema/sub tema, diskusi

kegiatan yang akan dilaksanakan, melakukan kegiatan fisik/ motorik.

b. Kegiatan Inti ($\pm$ 60 menit) secara individual di sudut-sudut kegiatan

Sebelum melakukan kegiatan inti, guru bersama anak membicarakan tugas-tugas yang diprogramkan di sudut-sudut kegiatan. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan di setiap sudut kegiatan yang diprogramkan.

Sudut yang dibuka setiap hari disesuaikan dengan indikator yang dikembangkan dan sarana/alat pembelajaran yang ada. Kemudian anak dibebaskan untuk memilih sudut kegiatan yang disukai sesuai dengan minatnya. Anak dapat berpindah sudut kegiatan sesuai dengan minatnya tanpa ditentukan oleh guru dan guru hanya memberi motivasi.

c. Istirahat/Makan ($\pm$ 30 menit)

Kegiatan makan bersama menanamkan pembiasaan yang baik, misalnya mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, berbagi bekal dengan teman, membereskan dan merapikan alat-alat makan dan sebagainya. Setelah kegiatan makan selesai, waktu yang tersedia dapat digunakan untuk bermain di dalam atau di luar kelas.

d. Kegiatan Akhir ($\pm$ 30 menit)

Kegiatan akhir dilaksanakan secara klasikal, misalnya dengan bercerita, bernyanyi, gotong royong memberikan kelas, diskusi kegiatan sehari yang telah dilakukan, informasi kegiatan esok hari, berdoa, dan mengucapkan salam.

C. Model Area

Model pembelajaran Area merupakan model yang berlandaskan pada Area (Minat), di mana model ini memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk memilih atau melaksanakan kegiatan sendiri sesuai minat yang dimiliki. Dengan pendekatan pembelajaran di area ini, anak akan lebih menikmati proses belajar, tanpa adanya tekanan belajar bagi mereka. Pada model pembelajaran di area ini, anak dapat mempelajari lebih dari satu materi, contohnya 20 menit berfokus pada area berhitung, 10 menit di area pasir/air, dan 30 menit di area seni serta motorik halus. Secara langsung guru dapat mengamati minat/bakat anak terhadap pembelajaran yang sedang dilakukan, contohnya jika anak menghabiskan waktu lebih lama di area seni dibanding dengan area lainnya, maka kemungkinan ada bakat/minat anak dalam seni.

Dalam model ini, anak diberi kesempatan untuk memilih/melaksanakan aktivitasnya sendiri sesuai dengan minatnya. Model ini berfokus pada prinsip:

1. Menyediakan pengalaman belajar untuk setiap anak.
2. Membimbing anak dalam membuat pilihan dan keputusan melalui aktivitas di zona yang telah disediakan.

Model pembelajaran yang berfokus pada area minat ini melibatkan tiga tahap, yaitu awal, inti, dan akhir (Hijriati, 2017):

1. Kegiatan pengantar disampaikan oleh guru secara keseluruhan, termasuk salam pembuka, penugasan, karya yang dihasilkan, dan demonstrasi kinerja.
2. Aktivitas utama berlangsung selama sekitar 60 menit, dengan jeda atau waktu makan selama 30 menit,
3. Kegiatan penutup terdiri dari bercerita, bernyanyi, dan berdoa dalam durasi 30 menit yang dilakukan secara klasikal.

Desain pembelajaran area :



Sumber : PAUD Jateng

Dalam Model pembelajaran area ini, guru perlu menyiapkan sarana dan prasarana yang baik dan kreatif agar dapat menarik minat anak untuk belajar. Alat dan bahan disiapkan sesuai dengan tema dan sub tema (Latif, 2019). Contohnya, di area drama, guru menyiapkan boneka tangan untuk anak bercerita dengan menggunakan boneka tersebut. Sementara itu, di area sains, guru menyiapkan eksperimen sederhana untuk anak-anak prasekolah, seperti sawi warna-warni, gunung berapi, dan mengenal rasa dengan menyiapkan gula, garam, serta kopi. Di dalam area juga harus terdapat guru yang mengawasi dan mengarahkannya.

D. Model Sentra

Model pembelajaran sentra atau lebih dikenal dengan istilah Beyond Centres and Circle Time (BCCT) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran anak usia dini yang menekankan kegiatan bermain di berbagai sentra yang dipersiapkan secara khusus oleh guru. Sentra-sentra tersebut antara lain sentra balok, sentra seni, sentra bahan alam, sentra persiapan (keaksaraan), dan sentra bermain peran. Setiap sentra dilengkapi dengan alat permainan edukatif (APE) yang disesuaikan dengan tema, kebutuhan perkembangan, dan minat anak (Oktaria, 2020).

Landasan teori model sentra bersumber dari pandangan Piaget tentang perkembangan kognitif dan Vygotsky mengenai zone of proximal development (ZPD). Piaget menekankan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, sehingga pembelajaran harus berbasis pengalaman konkret. Anak belajar melalui eksplorasi, manipulasi benda, dan bermain aktif. Vygotsky menambahkan bahwa interaksi sosial dan dukungan dari guru maupun teman sebaya akan membantu anak mencapai kemampuan baru melalui mekanisme scaffolding (Vygotsky, 1978; Rahman dkk., 2022). Keunikan model sentra terletak pada adanya pijakan pembelajaran yang dilakukan guru, yaitu pijakan sebelum bermain, pijakan saat bermain, dan pijakan setelah bermain. Guru memfasilitasi anak untuk memahami aturan main, mendampingi anak saat mengeksplorasi permainan, serta mengajak anak melakukan refleksi melalui kegiatan circle time. Dengan demikian, kegiatan bermain tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sebagai media untuk mengembangkan aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, moral-agama, dan seni secara holistik (Putri, 2023). Dalam kehidupan sehari-hari, penerapan model sentra dapat dilihat misalnya saat guru menyiapkan sentra balok.

Anak diberi kesempatan membangun menara, rumah, atau jembatan dengan balok kayu. Selama bermain, guru mendampingi dengan pertanyaan sederhana seperti, “Bagaimana caranya supaya bangunannya tidak roboh?” atau “Apa yang terjadi kalau kita menambah balok di atasnya?” Pertanyaan ini merangsang kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta keterampilan motorik anak. Contoh lain adalah sentra bermain peran dengan tema “rumah sakit”. Anak-anak saling membagi peran sebagai dokter, perawat, pasien, atau keluarga pasien. Aktivitas ini melatih empati, komunikasi, serta pemahaman peran sosial di masyarakat. Setelah kegiatan selesai, guru memandu refleksi melalui circle time, misalnya dengan bertanya, “Bagaimana rasanya menjadi pasien?” atau “Mengapa dokter harus membantu orang sakit?” Pertanyaan ini

mengasah kemampuan reflektif sekaligus menanamkan nilai moral. Dengan demikian, model sentra bukan hanya memberikan ruang bermain yang menyenangkan, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran yang efektif, sistematis, dan berlandaskan teori perkembangan anak. Keunggulannya terletak pada kemampuannya mengintegrasikan semua aspek perkembangan secara terpadu dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak.

Model pembelajaran area, sentra, kelompok, dan klasikal masing-masing menawarkan kontribusi yang saling melengkapi. Pembelajaran area memberi ruang bagi anak untuk belajar secara mandiri dan mengikuti minatnya, sehingga mendorong tumbuhnya kemandirian dan kreativitas. Pembelajaran sentra membantu anak memahami konsep secara lebih mendalam melalui kegiatan bermain yang terfokus dan terstruktur. Sementara itu, pembelajaran kelompok berperan dalam mengembangkan kemampuan sosial, kerja sama, dan komunikasi antaranak. Adapun pembelajaran klasikal tetap memiliki peran strategis dalam membangun kebiasaan bersama, memperkuat nilai-nilai disiplin, serta menyatukan perhatian anak dalam kegiatan tertentu.

Melalui pemanfaatan berbagai model pembelajaran tersebut secara seimbang dan kontekstual, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman, menyenangkan, dan menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, baik kognitif, sosial-emosional, bahasa, maupun motorik. Buku ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik, calon guru, dan pemerhati pendidikan anak usia dini dalam memahami pentingnya penerapan model pembelajaran yang berpusat pada anak, sekaligus menjadi panduan reflektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga pendidikan anak prasekolah.

E. Daftar Pustaka

Al-Mamari, A., Rashid, A., & Hassan, M. (2025). Early Childhood Development and Education: A Cross-Cultural Perspective.

Muscat: Oman Academic Press.

- Alfina Lailan. (2017). “Model Pembelajaran Sentra Pendidikan Anak Usia Dini”, Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan. Vol. 10, No. 2, Hal 196-199
- Anita Yus. (2011). Model Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Fitri, A. N., Steffani, C., & Afifah, S. (2022). Mengenal Model PAUD Beyond Centre And Circle Time (BCCT) Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 4(2), 72-78
- Hasanah, L., Nur Alfilail, S., Rahmawati, R., Khairunnisa, A., Munawaroh, S., & Studi Pendidikan, P. (n.d.). *Ragam Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Pelaksanaan Model Pembelajaran Area Di Paud Putra Harapan Kalidengen Kecamatan Temon Kabupaten Kulon Progo Yogyakarta. Early Childhood: Jurnal Pendidikan, 5(2), 213-222.
- Hijriati, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 3(1), Hal 84.
- Latif, M. A. (2019). Model Pembelajaran Area Pada Pendidikan Inklusif Anak Usia 5- 6 Tahun Di Lembaga Early Childhood Care And Development Resource Center (ECCDRC) Yogyakarta. Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 1(1), 1-7.
- Mestika Zed, (2008). Metode Penelitian Kepustakaan (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia)
- Mukhtar Latif. (2016). Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori & Aplikasi. Jakarta: Prenada Media.
- Munarmi, I., & Damri, D. (2023). Pelaksanaan Model Pembelajaran Sentra Untuk Anak Berkebutuhan Khusus. Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus, 11(2), 190-195.
- Ningrum, Y. H. C. (2021). Identifikasi Penataan Ruang Kelas Yang Digunakan Di Taman Kanak-Kanak Gugus III Kecamatan

- Umbulharjo Yogyakarta. Pendidikan Guru PAUD S-1, 10(2), 83-95.
- Ningrum, Y. H. C. (2021). Identifikasi Penataan Ruang Kelas Yang Digunakan Di Taman Kanak-Kanak Gugus III Kecamatan Umbulharjo Yogyakarta. Pendidikan Guru PAUD S-1, 10(2), 83-95.
- Nurani, L., & Pratiwi, F. (2024). Children's Character Learning Model Based on Local Wisdom in Play Centers. *International Journal of Early Childhood Studies*.
- Nurani, L., & Pratiwi, F. (2024). Children's Character Learning Model Based on Local Wisdom in Play Centers. *International Journal of Early Childhood Studies*.
- Oktaria, R. (2020). Model Pembelajaran Sentra: Teori, Praktik Implementasi, dan Contoh Penelitian di Lembaga PAUD. Bandar Lampung: Unila Press.
- Oktaria, R. (2020). Model Pembelajaran Sentra: Teori, Praktik Implementasi, dan Contoh Penelitian di Lembaga PAUD. Bandar Lampung: Unila Press.
- Putri, M. S. (2023). Model Pembelajaran Sentra dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Putri, M. S. (2023). Model Pembelajaran Sentra dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*.
- R. Abidin, dkk. (2018). Metode Pembelajaran Anak Usia Dini. Surabaya: UMSurabaya Press.
- Rahma, A. (2025). Enhancing Early Childhood Cognitive Development melalui Model Kelompok. *Journal of Childhood Development*, 12(1), 23–34.
- Rahman, A., dkk. (2022). Implementation of the PAUD Learning Model Based on Centers and Circle Time. *Contemporary Journal of Applied Sciences*, 6(1), 12–22.
- Rahman, Mhd. Habibu dkk. (2019). Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini: Teori dan Implementasi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Renti Oktaria. (2020). Model Pembelajaran Sentra: Teori, Praktik

- Implementasi, dan Contoh Penelitian di Lembaga PAUD. Bandar Lampung: Unila Press.
- Santrock, J. W. (2023). *Children: Developmental Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Syafnita, & Tisna, R. (2023). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Padang: Pustaka Nusantara.
- Syamsuardi Dan Hajerah. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Pada Taman KanakKanak Kota Makassar. *Jurnal CARE*, 5(2), 1.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wahyuni, A. dkk. (2021). Implementation of A Role-Playing Central Learning Model in Character Building. *Journal of Early Childhood Education Development (JOYCED)*.
- Yuniatari, Y. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kelompok, Sudut, Area, Dan Sentra Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Islamic Edukids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 35-57
- Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf Farida Dkk., (2018), *Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

BAB III

MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL)

A. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)

Model pembelajaran merupakan suatu teknik yang dipilih oleh guru pada proses kegiatan pembelajaran untuk membuat suasana belajar lebih efektif dan menyenangkan. Menurut Priansa dan Ani model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model dapat dipahami juga sebagai gambaran tentang keadaan sesungguhnya. (Priansa & Ani, 2015).

Adapun Abidin menyatakan model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu (Abidin & Yunus, 167). Berkenaan dengan hal tersebut, Piaget dalam Mulyasa mengatakan bahwa kita tidak dapat mengajarkan tentang suatu konsep pada anak secara verbal, tetapi kita dapat mengajarkannya jika menggunakan metode yang didasarkan pada aktivitas anak. (Mulyasa, 2012).

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau tugas kompleks sebagai sarana untuk mencapai kompetensi. Proyek tersebut dirancang berdasarkan pertanyaan atau masalah menantang yang membutuhkan investigasi mendalam (Menurut Thomas, 2000). Menurut Wena, pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan

keaktivitas melalui pengalaman belajar langsung dalam bentuk proyek nyata, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih bermakna (Wena, 2011). PjBL adalah model pembelajaran yang menekankan aktivitas belajar peserta didik melalui sebuah proyek untuk menghasilkan produk nyata. Pembelajaran ini melibatkan perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek, sehingga membangun keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi (Hosnan, 2014).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai Langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kelompok yang diperlukan siswa dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Proses inquiri dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (a guiding question) dan membimbing siswa dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. PJBL merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha siswa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Menurut Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 metode proyek merupakan Proyek merupakan suatu tugas yang terdiri atas rangkaian kegiatan yang diberikan oleh pendidik kepada anak, baik secara individu maupun secara berkelompok dengan menggunakan objek alam sekitar maupun kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek adalah suatu Teknik pembelajaran yang mengajak siswa belajar dari pengalaman nyata dimana pembelajaran yang di lakukan dalam bentuk proyek yang bertujuan untuk menghasilkan produk nyata.

B. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Proyek (Project Based Learning)

Pelaksanaan metode pembelajaran proyek harus memperhatikan kemampuan individual anak dalam kelompok, bahan ajar tidak lepas dari kehidupan sehari-hari, pengembangan kreativitas, aktivitas, dan pengalaman anak. Hardini dan Dewi dalam (Nurul Amelia & Nadia Aisyah, 2021). menyebutkan beberapa prinsip metode pembelajaran proyek, yaitu:

1. Prinsip Sentralis
Proyek menjadi inti dari kegiatan pembelajaran, bukan hanya tambahan atau pengayaan.
2. Prinsip Pertanyaan Pendorong (Driving Question)
Kegiatan belajar dimulai dari pertanyaan yang menantang dan bermakna untuk dipecahkan.
3. Prinsip Investigasi Konstruktif
Peserta didik melakukan penyelidikan, riset, dan eksplorasi untuk menemukan jawaban.
4. Prinsip Otonomi
Siswa diberikan kebebasan untuk mengatur, mengelola, dan menyelesaikan proyek secara mandiri maupun kelompok.
5. Prinsip Realistik
Proyek harus kontekstual, nyata, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari agar lebih bermakna bagi siswa.

Dari penjabaran prinsip-prinsip pembelajaran proyek di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran proyek merupakan pembelajaran yang sentral bukan hanya praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari. Selain itu, pembelajaran ini juga mendorong siswa menumbuhkan kemandiriannya dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari.

C. Karakteristik Utama Model Pembelajaran Proyek (Project Based Learning)

Model pembelajaran merupakan komponen penting dalam

kegiatan belajar, hal ini karena tidak semua karakteristik dari model pembelajaran tersebut cocok dengan karakteristik yang dimiliki siswa. Karakteristik pembelajaran berbasis proyek menurut Sutirman yaitu meliputi isi, kegiatan, kondisi dan hasil yang dijelaskan sebagai berikut (Sutirman, 2013):

1. Karakteristik aspek isi meliputi: masalah disajikan dalam bentuk keutuhan yang kompleks, siswa menemukan hubungan antar ide secara indiscipliner, siswa berjuang mengatasi ambiguitas, dan menjawab pertanyaan yang nyata dan menarik perhatian siswa.
2. Karakteristik aspek kegiatan meliputi: siswa melakukan investigasi selama periode tertentu, siswa diharapkan pada suatu kesulitan, pencarian sumber dan pemecahan masalah, siswa membuat hubungan antar ide dan memperoleh keterampilan baru, siswa menggunakan perlengkapan alat sesungguhnya, dan siswa menerima feedback tentang gagasan dari orang lain.
3. Karakteristik aspek kondisi meliputi: siswa berperan sebagai masyarakat pencari dan melakukan latihan kerjanya dalam konteks sosial, siswa mempraktikkan perilaku manajemen waktu dalam melaksanakan tugas secara individu maupun kelompok, siswa mengarahkan kerjanya sendiri dan melakukan kontrol belajarnya, siswa melakukan simulasi kerja profesional.
4. Karakteristik aspek hasil meliputi: siswa menghasilkan produk intelektual yang kompleks sebagai hasil belajarnya, siswa terlibat dalam melakukan penilaian diri, siswa bertanggungjawab terhadap pilihannya dalam mendemonstrasikan kompetensi mereka, dan siswa memperagakan kompetensi nyata mereka.

Karakteristik dari model pembelajaran berbasis proyek yaitu: Melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, Adanya penelitian pada prosesnya., Dilaksanakan berdasarkan kebutuhan

dan minat siswa. Diakhiri dengan sebuah produk (nurul amelia & nadia aisyah, 2021).

D. Implementasi Model Pembelajaran PJBL

Implementasi PJBL pada anak usia dini dibagi menjadi 3, diantaranya:

1. Pembelajaran Proyek Total untuk Anak Usia Dini

Bentuk ini menghendaki setiap bidang studi/pengembangan melebur menjadi satu menunjukkan keterkaitan dalam bidang studi lain membentuk satu kesatuan yang utuh (Sudjiono, 103:2009). Implementasi pembelajaran proyek total pada anak usia dini terdapat pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik diajarkan pada anak usia dini karena pada dasarnya anak usia dini masih melihat segala sesuatu sebagai satu kesatuan (*holistik*) perkembangan fisiknya tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan mental, sosial dan emosional. Prinsip pemilihan tema merupakan wahana yang berisikan bahan bahan yang perlu dikembangkan lebih lanjut oleh guru menjadi program pengembangan yang operasional.

Implementasi pembelajaran proyek total pada pembelajaran tematik anak Usia dini dapat dicontohkan sebagai berikut:

Tema	Telekomunikasi
Bahasa	Tanya jawab mengenai alat-alat komunikasi
Kognitif	Bermain peran yang melibatkan alat telekomunikasi (telepon)
Jasmani	Lomba mencari gambar telpon (desain permainan sirkuit)

Seni Membuat alat komunikasi (telpon) dari karton maupun kertas)

2. Pembelajaran Proyek Parsial/Bagan untuk Anak Usia Dini

Pembelajaran proyek parsial/bagan pada anak usia dini, dalam bentuk penggabungan antara bidang studi/pengembangan yang berdiri sendiri dengan bidang studi yang saling berhubungan. Bidang studi yang berdiri sendiri diberikan dengan model pembelajaran yang lama (biasa) sedangkan bidang studi yang berhubungan diberikan dengan bentuk proyek (Sudjiono, 104:2009). Berikut ini adalah contoh kegiatan proyek pada anak usia dini. Misalkan dengan penemuan tema atau topik tema “makanan dan minuman”, guru beserta anak melakukan eksplorasi dari hasil ide-ide atau pertanyaan yang muncul dari anak lalu dari pertanyaan tersebut disusunlah rencana kegiatan dalam penyusunan ini dilakukan antar guru dan anak agar mereka terlibat dan merasa memiliki atas proyek yang akan dijalankan, penyusunan ini berkaitan dengan jadwal kegiatan yang dilakukan. Tahap selanjutnya adalah melaksanakan rencana kegiatan yang telah dibuat kedalam kegiatan yang dilakukan oleh siswa, dalam pelaksanaan kegiatan tersebut peran guru sebagai mentor dan mengamati terjadinya proses kegiatan sangat diperlukan. Dalam pelaksanaan ini maka penilaian sudah dapat dilakukan. Dan tahap terakhir yang dilakukan adalah ringkasan pengalaman sebagai puncak dari kegiatan proyek, pada kegiatan ini hasil produk yang dihasilkan pada kegiatan sebelumnya dapat digunakan sebagai atribut atau alat yang akan digunakan pada kegiatan puncak proyek tema.

**Implementasi Pengembangan Proyek
tema: Makanan dan Minuman
proyek tema: Restoran**



Gambar gelaran sentra bermain “Fun cooking”
Pengembangan Proyek tema (Sudjiono (31:2014))

Keterangan:

Kegiatan minggu ke I: Alat makan

Jenis kegiatan (disusun berdasarkan RPPH): menghias meja makan, toples ajaib, kantong pintar, big book, gelas cantik

Kegiatan minggu ke II: Kegiatan restoran

Jenis kegiatan (disusun berdasarkan RPPH): daftar menuku, clemek flannel, sop buah warna-warni, gerakan khas profesi

Kegiatan minggu ke III: Makanan dan minuman

Jenis kegiatan (disusun berdasarkan RPPH): my ice cream, drawn and card, tebak nama buah, gerak huruf, cake to moom.

Kegiatan minggu ke IV: Profesi di restoran

Jenis kegiatan (disusun berdasarkan RPPH): master cheft, bernyanyi dan menari, tebak profesi, bernyanyi dan menari, master cheft) Puncak tema (dijalankan dalam 1 hari): Restoran
Hasil karya yang telah dibuat pada kegiatan minggu 1- minggu

ke 4 dikumpulkan pada puncak tema dapat digunakan untuk kegiatan bermain peran makro dengan tema “restoran” Kegiatan puncak proyek tema dapat digunakan sebagai alat dokumentasi dan evaluasi untuk kegiatan selanjutnya.

3. Pembelajaran Proyek Okasional

Bentuk pembelajaran proyek okasional pada anak usia dini hanya dilakukan pada saat kegiatan-kegiatan tertentu saja yang memungkinkan dilaksanakan pembelajaran proyek, baik secara total maupun parsial. Proyek okasional dapat dilakukan dalam satu bulan sekali, pertengahan semester atau satu semester sekali. Implementasi pembelajaran proyek okasional pada anak usia dini dalam pembelajaran mengenal tema alam sekitarku, dengan sub tema tanaman, maka pembelajaran pengenalan tanaman dapat dilakukan dengan cara membuat proyek dengan judul “*gardening project*”. Anak-anak melakukan kegiatan berkebun mulai dari menanam, memanen dan mengolah hasil kebun yang telah dilakukan, atau alternatif lain anak dapat melakukan karya wisata dengan mengunjungi tempat-tempat tertentu.

E. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Proyek (Project Based Learning pada Anak Usia Dini)

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam pendekatan proyek yaitu memilih topik, eksplorasi, rencana kegiatan, ringkasan pengalaman.

1. Memilih topik

Topik harus sesuatu yang konkrit dan dekat dengan lingkungan anak. Topik dalam pendekatan proyek harus konkret, dekat dengan pengalaman pribadi anak, menarik, penting untuk anak-anak, padat dalam arti potensial secara emosional dan intelektual sehingga anak memperoleh

pengalaman yang kaya dan dapat dilakukan dalam jangka panjang. Guru dan anak dapat mendiskusikan topik dan mencapai kesepakatan bersama.

2. Eksplorasi

Setelah topik proyek dipilih bersama, langkah selanjutnya yaitu melakukan eksplorasi. Anak dirangsang untuk mengungkapkan berbagai pertanyaan, komentar dan ide-ide yang berkaitan dengan topik yang telah dipilih. Guru bersama anak mencatat hasil eksplorasi anak dalam bentuk ide-ide, pertanyaan dan komentar yang telah disampaikan dari hasil diskusi.

3. Rencana kegiatan/pengorganisasian

Tahap ini merupakan tahap ide-ide dan pertanyaan anak-anak dikembangkan menjadi kegiatan belajar untuk mengeksplorasi lebih lanjut. Pada tahap ini terjadi refleksi dan pengulangan, anak-anak dipandu untuk memperoleh pengalaman yang lebih mendalam mengenai topik yang dipilih. Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktifitas dalam menyelesaikan proyek. Aktifitas pada tahap ini antara lain: 1) Membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek, 2) Membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek, 3) Membawa peserta didik agar merencanakan rencana yang baru, 4) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu acara.

4. Pelaksanaan kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dapat dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan sebagai mentor dalam aktifitas siswa.

Agar mempermudah proses monitoring dibuat sebuah rubric yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting, akhir dari kegiatan ini maka diperoleh penilaian dari kegiatan yang telah dilaksanakan.

5. Ringkasan pengalaman

Di dalam ringkasan pengalaman maka terdapat proses evaluasi. Tahap ini merupakan tahap puncak dari seluruh rangkaian pengalaman anak dalam mengeksplorasi topic pembahasan. Guru melakukan evaluasi bersama anak-anak, mempertimbangkan apa yang dipelajari dan apa yang akan dicapai . evaluasi yang dilakukan bukan menilai hasil anak namun evaluasi terhadap proses pembelajaran dan kendala-kendala yang dihadapi anak selama proses tersebut.

F. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran PJBL

1. Kelebihan

Beberapa kelebihan Projek Based Learning (PJBL) diantaranya yaitu:

- a. Meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan motoric halus. Penelitian Irayana dan Assyauqi (2004) menegaskan bahwa PJBL mampu menumbuhkan kreativitas anak secara signifikan disbanding metode konvensional
- b. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, seperti yang diungkapkan oleh Handayani dan Sinaga (2024) bahwa penerapan PJBL pada anak usia dini meningkatkan kemampuan berpikir kritis seperti keterampilan bertanya, memberi alasan dan memecahkan masalah sederhana. Anak juga akan lebih percaya diri dan terarah dalam proses pembelajarannya.
- c. Efektif dalam mengembangkan keterampilan motoric

halus, jika digabungkan dengan metode Montessori seperti yang diungkapkan oleh Salsabila (2025). Melalui metode 3D paper sewing, anak-anak lebih fokus, tekun dan mampu mengkoordinasikan Gerakan mata-tangan dengan baik

2. Kekurangan

Tantangan dalam penerapan PJBL di pendidikan anak usia dini yang paling sering muncul adalah kebutuhan waktu dan persiapan yang lebih panjang dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Guru dituntut memiliki keterampilan merancang proyek, menyiapkan media, serta mengelola proses pembelajaran agar berjalan efektif. Selain itu, keterbatasan fasilitas dan media pembelajaran juga menjadi kendala, terutama pada penelitian Salsabila (2025) yang memerlukan bahan khusus. Hambatan lain adalah kesulitan dalam menjamin keterlibatan seluruh anak secara merata, sebagaimana dicatat Irayana dan Assyauqi (2024), serta kompleksitas dalam melakukan evaluasi hasil belajar anak usia dini yang bervariasi, sebagaimana diungkapkan Handayani dan Sinaga (2024).

Hambatan lain adalah kesulitan dalam menjamin keterlibatan seluruh anak secara merata, sebagaimana dicatat Irayana dan Assyauqi (2024), serta kompleksitas dalam melakukan evaluasi hasil belajar anak usia dini yang bervariasi, sebagaimana diungkapkan Handayani dan Sinaga (2024).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proyek based learning (PJBL) merupakan metode yang potensial untuk mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini, khususnya kreativitas, berpikir kritis, dan keterampilan motorik. Namun, agar implementasinya efektif, diperlukan perencanaan yang matang, dukungan

fasilitas memadai, serta strategi guru untuk memfasilitasi partisipasi anak secara menyeluruh dan menyusun instrumen evaluasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning/PJBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang menekankan aktivitas belajar peserta didik melalui proyek nyata yang dirancang berdasarkan pertanyaan menantang dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penerapan PJBL di lembaga PAUD terbukti mampu mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kemandirian, keterampilan sosial, serta motorik anak. Prinsip utama PJBL adalah pembelajaran berpusat pada anak, kontekstual, kolaboratif, dan menghasilkan produk yang bermakna.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, PJBL juga menghadapi tantangan seperti kebutuhan waktu yang lebih panjang, keterampilan guru dalam merancang proyek, keterbatasan fasilitas, serta evaluasi hasil belajar yang bervariasi. Dengan perencanaan yang matang, dukungan sarana prasarana, serta strategi pendampingan guru yang tepat, PJBL dapat menjadi metode yang efektif untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini.

G. Daftar Pustaka

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum*
- Amelia, Nurul & Nadia Aisyah. 2021. "Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) dan Penerapannya pada Anak Usia Dini di TKIT Al-Farabi." *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 2, Desember, hlm. 40–58.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:

- Rineka Cipta.
- Hosnan. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Katz, L G & Cesarone, B.1994. Reflections on the Reggio Emilia Approach. ERIC Clearinghouse on Elementary & Early Childhood Education. Italy
- Katz, Lilian.2011. Project And Young Children. NAEYC :Columbia University
- Kemendikbud. (2013). Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Moeslichatoen. 2004. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak..Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, 2012 Manajemen PAUD, Bandung : PT RemajaRosdakarya.
- Priansa dan Ani. 2015. Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sudjiono,Yuliani Nurani.2009.Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta:PT Indeks
- Sutirman, (2013). Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif. ogyakarta : Graha Ilmu.
- Thomas, J. W. (2000). A Review of Research on Project-Based Learning. California: Autodesk Foundation.
- Tin Rustini, (2012) Pengaruh Penerapan Metode Proyek Terhadap Perkembangan Kemampuan Bersosialisasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun, dalam jurnal CAKRAWALA DINI Vol 3, No 2,SUMEDANG.
- Wena, M. (2011). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional. Jakarta: Bumi Aksara.

BAB IV

MODEL PEMBELAJARAN MENDALAM (*DEEP LEARNING*)

Pendidikan anak usia dini menurut Permendikbud no.137 adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan adanya pendidikan anak usia dini, penting untuk memerhatikan seluruh aspek yang dapat mencapai tujuan setiap perkembangan anak mulai dari mulai kegiatan pembelajaran, strategi hingga pada pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk setiap satuan pendidikan anak usia dini. Peran guru dalam pendidikan anak usia dini saat mengelolah kelas agar menjadi lebih menyenangkan haruslah menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Anak usia dini yang memiliki kriteria yang aktif senang bereksplorasi serta sangat mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang monoton. Maka penerapan pembelajaran seperti penghapalan dan teori yang dangkal sangat tidak tepat diterapkan pada anak usia dini.

Pendidikan di Indonesia terus berkembang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya seperti *Deep Learning*, yang menekankan pemahaman mendalam terhadap konsep dan keterampilan. (Cepu, 2025). Penelitian Jiang (2022) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran mendalam menunjukkan pemahaman yang lebih baik, motivasi yang lebih tinggi, serta kemampuan penerapan pengetahuan yang lebih mumpuni. Temuan Mystakidis (2021) dan Jiang (2022) semakin memperkuat urgensi integrasi *deep learning* dalam sistem

pendidikan. Konsep pembelajaran mendalam juga relevan untuk pendidikan anak usia dini (PAUD), dimana fondasi kognitif dan sosial-emosional anak mulai dibangun. Pembelajaran melalui bermain yang bermakna dan eksplorasi lingkungan sekitar dapat dianalogikan sebagai bentuk awal *deep learning*, dimana anak aktif membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Namun, meskipun ini menjanjikan dampak positif yang signifikan, tantangan besar muncul di lapangan, terutama di tingkat pendidikan anak usia dini (Diputera, dkk. 2024).

Banyak guru yang masih berpegang pada metode pengajaran seperti biasayang lebih menekankan hafalan daripadapemahaman mendalam terhadap materi Pelajaran (Putri, 2024). Hal ini bisa menghambat perkembangan kognitif anak serta potensi mereka untuk belajar secara aktif dan menyeluruh.Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan peserta didik agar guru bisa membantu mereka memahami dan menerapkan informasi dengan baik (Maulidia & Prafitasari, 2023). Oleh karena itu, penulis mengangkat materi model pembelajaran *deep learning* guna untuk memenuhi tugas mata kuliah sekaligus untuk memberikan pemahaman kepada pembaca terkait penerapan model pembelajaran *deep learning* pada pendidikan anak usia dini.

A. Konsep Pembelajaran *Deep Learning*

Istilah *deep learning* memiliki makna yang berbeda dengan dunia kecerdasan buatan. Dalam artificial intelligence (AI). Oleh karenanya, *deep learning* mengacu terhadap algoritma yang menggunakan jaringan syaraf, sehingga hal tersebut digunakan untuk memproses data dan melakukan prediksi atau klasifikasi. Namun demikian, dalam pendidikan istilah tersebut menggambarkan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan pemahaman konseptual yang mendalam, berpikir kritis, dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan melalui kontekstual (Dwijantie, 2025).

Pembelajaran mendalam (deep learning) merupakan pendekatan yang menekankan pada pemahaman yang mendalam terhadap materi dan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses eksplorasi, analisis, serta refleksi yang kompleks (Widyaningrum dkk., 2025). Pendekatan ini menuntut penggunaan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti mengidentifikasi pola, mengaitkan antar konsep, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Menurut Fullan dan Langworthy (2014), penerapan deep learning dalam pendidikan bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan kognitif peserta didik dengan cara menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata, sehingga siswa didorong untuk berpikir lebih dalam, bukan sekadar menghafal informasi.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pendekatan deep learning sangat relevan karena memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi ide, mengajukan pertanyaan, bereksperimen, dan berkolaborasi dengan teman sebaya untuk menemukan solusi. Melalui proses ini, anak tidak hanya memahami topik pembelajaran secara konseptual, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kompleks yang berguna bagi perkembangan intelektual, sosial, dan emosional mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep pembelajaran mendalam sering dibahas dalam konteks pendidikan dasar dan menengah dan memiliki relevansi penting dengan pendidikan anak usia dini (PAUD). Pada masa kanak-kanak, otak anak berkembang dengan cepat dan mereka belajar melalui pengalaman sensori-motorik, interaksi sosial, dan bermain. Komponen pembelajaran mendalam, seperti pembelajaran yang bermakna, pembelajaran yang terfokus, dan pembelajaran yang menyenangkan, dapat disesuaikan untuk menciptakan pengalaman belajar terbaik bagi anak-anak prasekolah. Misalnya, pembelajaran berbasis proyek sederhana, seperti menanam benih atau mengamati

siklus hidup kupu-kupu, dapat mendorong pembelajaran yang bermakna dengan menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman konkret anak-anak.

B. Prinsip Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran Mendalam (PM) atau deep learning didefinisikan sebagai pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu (Elyana & Agustiningrum, 2025: 80). Kerangka kerja pembelajaran mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu :

1. Dimensi profil lulusan

- a. Keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME
- b. Kewargaan
- c. Penalaran kritis
- d. Kreativitas
- e. Kolaborasi
- f. Kemandirian
- g. Kesehatan
- h. Komunikasi.

2. Prinsip pembelajaran

a. Berkesadaran

Prinsip berkesadaran telah diperkenalkan oleh Ellen Langer pada tahun 1997. Pembelajaran tidak hanya melibatkan pemahaman informasi, tetapi juga bagaimana individu terlibat sepenuhnya secara mental dan fisik dalam proses pembelajaran, membuka diri terhadap pengalaman baru, 88 dan berpikir dengan cara yang lebih terbuka dan fleksibel.

b. Bermakna

Pembelajaran bermakna telah diperkenalkan oleh David Ausubel pada tahun 1963. Pembelajaran bermakna akan lebih efektif jika informasi baru yang dipelajari dapat dikaitkan dengan pengetahuan atau pengalaman yang sebelumnya sudah dimiliki oleh siswa. Pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik dapat mengaitkan informasi baru dengan pengetahuannya yang akhirnya membentuk pemahaman yang mendalam pada sebuah konsep.

c. Menggembirakan

Menggembirakan Ahli-ahli pendidikan seperti John Dewey (1950) dan Howard Gardner (1983) menekankan bahwa pembelajaran relevan dengan kehidupan nyata individu dan mengutamakan pembelajaran yang aktif serta pengalaman langsung baik secara emosional maupun intelektual. Pembelajaran yang menggembirakan fokus pada emosi yang positif yang berhubungan dengan proses pembelajaran termasuk rasa ingin tahu, semangat, dan motivasi.

3. Pengalaman belajar

Pengalaman belajar sebagai proses yang dialami peserta didik dalam pembelajaran yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peserta didik untuk terlibat aktif, menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, dan membangun pemahaman yang berdampak jangka panjang.

- a. Memahami. Peserta didik diharapkan aktif dalam membangun pengetahuan dan memahami konsep dari berbagai sumber. Fase ini meliputi esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan karakter.

- b. Mengaplikasi berguna agar peserta didik mendapatkan pengetahuan mendalam dengan cara mengimplementasikan dalam kehidupan secara kontekstual.
- c. Merefleksi merupakan proses memaknai hasil dari praktik yang telah dilakukan dengan melibatkan regulasi diri sebagai kemampuan mengelola proses secara mandiri.

4. Kerangka pembelajaran

Kerangka pembelajaran sebagai panduan sistematis dalam menyusun desain pembelajaran, yaitu praktik Pedagogis, Lingkungan dan Pemanfaatan Digital. Dengan adanya modul ajar pembelajaran mendalam dapat mempermudah guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran mendalam kepada peserta didik.

5. Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis dalam pembelajaran mendalam menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses berpikir tingkat tinggi melalui kegiatan eksploratif, reflektif, dan bermakna. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang pembelajaran berbasis masalah nyata, mendorong kolaborasi, serta mengintegrasikan penilaian formatif untuk mendukung pemahaman konseptual yang mendalam, bukan sekadar penguasaan materi permukaan (OECD, 2018; Kemendikbudristek, 2022).

6. Kemitraan Belajar

Kemitraan belajar dalam kerangka pembelajaran mendalam menekankan hubungan kolaboratif antara guru, peserta didik, orang tua, dan komunitas sebagai ekosistem pembelajaran. Kemitraan ini memungkinkan terjadinya

dialog dua arah, pembelajaran ko-konstruktif, serta penguatan relevansi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik, sehingga mendorong keterlibatan dan tanggung jawab belajar bersama (UNESCO, 2021).

7. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran pada pembelajaran mendalam dirancang agar aman, inklusif, dan menstimulasi rasa ingin tahu peserta didik. Lingkungan yang mendukung memungkinkan anak untuk bereksplorasi, berpendapat, dan mengambil risiko intelektual tanpa rasa takut, sehingga terbentuk iklim belajar yang kondusif bagi pengembangan berpikir kritis, kreativitas, dan karakter (OECD, 2019).

8. Pemanfaatan Digital

Pemanfaatan digital dalam pembelajaran mendalam berfungsi sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar, memperluas akses informasi, serta mendukung kolaborasi dan refleksi. Teknologi digital digunakan secara pedagogis untuk mendorong pembelajaran aktif, bukan sekadar alat penyampaian materi, sehingga membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih kontekstual dan bermakna (UNESCO, 2023; Kemendikbudristek, 2023).

C. Penerapan Prinsip Deep Learning

1. *Mindful Learning* (Berkesadaran)

Mindful learning adalah pendekatan yang menekankan kesadaran penuh dan fokus dalam setiap proses yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran (Mufidah et al., 2025). Implementasi pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat perhatian, keterlibatan serta kemampuan siswa dalam melakukan refleksi terhadap

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Lekatompessy (Suwandi et al., 2024) yang menyatakan bahwa Mindful learning dirancang untuk membantu siswa mengembangkan fokus dan kesadaran dalam menjalani pengalaman belajar melalui refleksi dan memberikan perhatian penuh, sehingga hal ini dapat secara otomatis meningkatkan kualitas hasil pembelajaran yang telah dilakukan (Mufidah et al., 2025). Dalam penerapannya Abdurrochim et al.,(2024) *Mindful Learning* mengacu pada beberapa prinsip, yaitu: a) memiliki hubungan dengan pengetahuan yang sudah ada; b) relevansi pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan kehidupan siswa secara nyata; c) aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara partisipatif; serta d) melakukan integrasi konsep dengan pendekatan secara kognitif.

Mindful learning dapat disimpulkan sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan kesadaran penuh, fokus dan refleksi diri dalam setiap proses belajar. pendekatan ini mendorong siswa untuk terlibat aktif, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki, serta memahami makna dari setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, mindful learning membantu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar melalui pembentukan kesadaran diri, perhatian terarah, dan keterlibatan kognitif yang mendalam. Adapun bentuk pendekatan prinsip mindful learning dalam implementasi pembelajaran anak usia dini seperti guru mengajak anak mengamati biji kacang hijau baik dari bentuk, warna dan teksturnya.

2. *Meaningful Learning* (Bermakna)

Menurut Ausubel (dalam Rahmah, 2013) pembelajaran bermakna adalah proses menghubungkan informasi baru

dengan konsep-konsep yang sudah ada dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif ini mencakup fakta, konsep, dan generalisasi yang sudah dipelajari dan diingat oleh peserta didik sebelumnya (Hafidzhoh et al., 2023). Menurut Jumani (dalam Dewi et al., 2021).

"Meaningful learning is a process of recognizing arelationship between new information and something else already stored in long-term memory".

Menurut Ausubel (dalam Dewi et al., 2021) menyatakan bahwa syarat utama pembelajaran bermakna adalah memiliki strategi yang memadai, tugas belajar yang diberikan harus sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki anak, serta tugas yang diberikan harus sesuai dengan tahapan perkembangan intelektual anak.

Menurut Jumani (2008), beberapa hal yang perlu diperhatikan agar tercapai pembelajaran bermakna adalah anak memiliki kemampuan belajar bermakna, anak memiliki kemampuan awal yang berkaitan dengan informasi baru, serta anak menyadari bahwa informasi baru tersebut terkait dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya sebelumnya. Ausubel (dalam Dewi et al., 2021) juga menyebutkan langkah-langkah dalam pembelajaran bermakna, yaitu menentukan tujuan belajar, mengidentifikasi karakteristik anak, membuat peta konsep inti, menentukan topik dalam bentuk *advance organizer*, mempelajari peta konsep dan menerapkannya dalam bentuk yang konkret serta melakukan penilaian terhadap hasil belajar anak.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermakna adalah suatu proses di mana anak mampu menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang

sudah dimilikinya sebelumnya. Proses ini membutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam membangun makna melalui hubungan antara konsep yang sudah diketahui dengan konsep yang baru, secara logis dan relevan. Contoh implementasi pembelajaran anak usia dini seperti guru mengajak siswa belajar tentang tumbuhan dengan cara menanam biji kacang hijau di kapas basah. Hal ini siswa akan menemukan sendiri pengetahuan melalui pengalaman yang relevan dengan kehidupannya sehari-hari.

3. *Joyful Learning* (Menggembirakan)

Pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful Learning*) adalah cara belajar di mana siswa tidak merasa takut untuk membuat kesalahan, ditertawakan, diremehkan, atau merasa tidak dihargai. Sebaliknya, siswa dapat bebas bertindak, bereksperimen, bertanya, menyampaikan pendapat, serta mempertanyakan keyakinan orang lain (Damayanti et al., 2025). Menurut Fadillah (dalam Damayanti et al., 2025) pembelajaran menyenangkan adalah proses belajar yang tidak mengandung rasa terpaksa atau tekanan antara guru dan siswa, serta memiliki hubungan yang kuat. Seperti yang dikemukakan oleh Prinotama dkk (2019), pembelajaran menyenangkan merupakan proses belajar yang memiliki hubungan guru dan siswa yang kuat tanpa rasa tertekan atau takut, sehingga siswa bisa fokus sepenuhnya pada proses belajar.

Pendekatan *Joyful Learning* dapat disimpulkan adalah suatu metode pembelajaran yang menekankan pada pembentukan suasana belajar yang menyenangkan, bebas dari tekanan, dan membangun hubungan positif antara guru dan siswa. Dalam pendekatan ini, siswa diberikan ruang untuk mengeksplorasi, bereksperimen, serta mengekspresikan diri secara bebas tanpa rasa takut

melakukan kesalahan. Melalui proses pembelajaran yang menggembirakan dan penuh apresiasi, anak dapat belajar dengan lebih fokus, termotivasi, dan percaya diri, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan mendalam. Bentuk pendekatan prinsip *joyful learning* dalam implementasi pembelajaran anak usia dini seperti guru mengajak anak berhitung sambil menari dan bernyanyi.

D. Implementasi Deep Learning dalam Pembelajaran

Implementasi pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada anak usia dini menekankan proses belajar yang bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi pada pengalaman belajar yang memungkinkan anak mengeksplorasi, bertanya, mencoba, dan merefleksikan pengalamannya sesuai tahap perkembangan. Dalam konteks PAUD, pembelajaran mendalam diimplementasikan melalui perencanaan yang kontekstual, pelaksanaan yang berbasis bermain dan pengalaman nyata, serta asesmen autentik yang menilai proses dan perkembangan anak secara holistik.

1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran mendalam pada PAUD dilakukan dengan merancang kegiatan yang berangkat dari minat, kebutuhan, dan pengalaman nyata anak. Guru menyusun tujuan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan (nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, dan seni), serta merancang aktivitas bermain yang menantang rasa ingin tahu anak. Perencanaan juga mencakup pemilihan tema kontekstual, media konkret, dan strategi pembelajaran yang memberi ruang eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah sederhana sesuai usia anak. Misalnya dalam tema lingkungan, guru merencanakan kegiatan mengamati

tanaman di halaman sekolah untuk mengenalkan konsep peduli lingkungan, menghitung jumlah daun, menceritakan hasil pengamatan, dan menggambar tanaman.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran mendalam pada anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain aktif yang melibatkan anak secara fisik, emosional, dan kognitif. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan pertanyaan pemantik, mendampingi proses eksplorasi, serta mendorong anak untuk mengemukakan ide dan perasaannya. Interaksi yang hangat dan dialogis membantu anak membangun pemahaman secara bertahap, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan tidak bersifat instruksional semata. Contohnya anak diajak menanam biji kacang hijau. Guru mengajukan pertanyaan sederhana seperti “Menurutmu apa yang terjadi jika tanaman disiram?” lalu membiarkan anak mencoba, mengamati perubahan, dan menceritakan kembali pengalamannya.

3. Asesmen Pembelajaran

Asesmen dalam pembelajaran mendalam pada PAUD bersifat autentik dan berkelanjutan, dengan menekankan pada pengamatan proses belajar anak. Guru menilai perkembangan anak melalui dokumentasi karya, catatan anekdot, hasil percakapan, serta portofolio yang menggambarkan kemajuan anak secara individual. Asesmen tidak digunakan untuk membandingkan anak, tetapi untuk memahami kebutuhan belajar dan memberikan stimulasi yang tepat. Prinsip Asesment dalam pembelajaran mendalam mencakup tiga fungsi, antara lain:

- a. *Assesment as Learning* untuk proses refleksi bagi peserta didik

- b. *Assesment for Learning* berguna sebagai umpan balik dala memahami progress belajar peserta didik dan refleksi bagi pendidik.
- c. *Assesment of Learning* sebagai pengukur pencapaian pada akhir pembelajaran.

Penerapan pendekatan Deep Learning dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan inovasi penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman mendalam, keterlibatan aktif, dan pengalaman belajar yang bermakna. Pendekatan ini menempatkan anak sebagai subjek utama dalam proses belajar, di mana mereka didorong untuk berpikir kritis, kreatif, serta mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman konkret dan reflektif.

Konsep Deep Learning di PAUD diwujudkan melalui tiga prinsip utama, yaitu Mindful Learning, Meaningful Learning, dan Joyful Learning. Mindful Learning menekankan kesadaran penuh dalam setiap aktivitas belajar; Meaningful Learning menitikberatkan pada keterkaitan antara pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya; sedangkan Joyful Learning memastikan proses belajar berlangsung dengan suasana yang menyenangkan, bebas tekanan, dan penuh motivasi intrinsik. Ketiga prinsip tersebut saling melengkapi dan menjadi landasan utama dalam menciptakan proses belajar yang holistik. Dengan dukungan kolaboratif antara guru, orang tua, masyarakat, lembaga pendidikan, dan pemerintah, penerapan pendekatan Deep Learning dapat menjadi fondasi kuat dalam membangun generasi yang berpikir kritis, kreatif, berkarakter, serta mampu menghadapi tantangan kehidupan di abad ke-21.

E. Daftar Pustaka

Abdurrochim, P. L., Hanifah, N., & Syahid, A. A. (2024, Agustus). Pengaruh Pendekatan Mindful Learning Terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas V Sekolah Dasar. *Else (Elementary School Education Journal)*, 8(2).

- Cepu, M. (2025). Strategi Pendidikan Berbasis *Deep Learning* dan Psikologi Peserta Didik: Menuju Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Keguruan Dan Kependidikan*, 2.
- Damayanti, R. P., Rosyidah, R., Panggih S, D., Slamet, M., Hartini, S., & Dicky H, A. V. (2025, Oktober). Penerapan Model Joyful Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(5).
- Dewi, N. F., Asmah, A., & Muntoimah, S. (2021, Maret). Efektifitas Meaningful learning terhadap Tanggung Jawab Anak Kelompok B Usia 3-4 Tahun Di Playgroup amanah Bunda Malang. *Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini.*, 6(1).
- Diputera, A. M., Zulpan, & Eza, G. N. (2024). Memahami Konsep Pendekatan *Deep Learning* dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Meaningful Mindful dan Joyful Kajian Melalui Filsafat Pendidikan. *Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)*, 10.
- Dwijantie, J. S. 2025. Pedekatan *Deep Learning* Dalam Pembelajaran PAUD: Membangun Pemahaman Mendalam Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 1238-1246.
- Elyana, L & Agustiningrum, M. D. B. 2025. *Manajemen Implementasi Metode Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Hafidzhoh, K. A. M., Madani, N. N., Aulia, Z., & Setiabudi, D. (2023, Januari). Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Pada Pembelajaran Tematik. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(1).
- Handoko, T. A. (2025). Analisis Problem Based Larning Pada Peserta Didik Tk (suatu studi kualitatif di TK Siloam Surakarta). *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 2(4), 7003-7010.
- Jiang, R. (2022). Understanding, Investigating, and promoting deep learning in language education: A survey on chinese college students' deep learning in the online EFL teaching context.

Frontiers in Psychology, 13, 955565.

- Maulidia, F. R., & Prafitasari, A. N. (2023). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Memenuhi Kebutuhan Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu*, 6(1), 55.
- Mufidah, E. F., Farid, D. A. M., Wirastania, A., & Hartanti, J. (2025, Juli). Mindful Learning Bagi Konselor Sekolah: Meningkatkan Kualitas Layanan Bimbingan Dan Konseling. *Ganesha: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2).
- Nuriana, R., & Hotimah, I. H. (2023, Juli). Penerapan Meaningful Learning Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jambura History and Culture Journal*, 5(2).
- Pramashella, A. M., Muthohar, S., & Fatmawati, N. M. (2025). Analysis of the Implementation of PBL (Problem-Based Learning) in Stimulating Religious and Ethical Aspects in Early Childhood: Analisis Penerapan PBL (Problem Based Learning) Dalam Menstimulasi Kemampuan Aspek Agama Dan Budi Pekerti Pada Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 197-209.
- Putri, R. (2024). Inovasi pendidikan dengan menggunakan model deep learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Politik*, 2(2), 69-77.
- Rahman, T., & Cahyawati, I. D. Optimalisasi Penerapan Pembelajaran Berbasis Deep Learning pada Anak Usia Dini dan Tantangan yang Dihadapinya. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 9(1), 69-76.
- Rofi'ah, U. A. (2025). Pendekatan Inquiry Berbasis Filsafat Pendidikan Dalam Mengembangkan Kreativitas Dan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Di Paudq Nur Fadlilah Tuban. *Golden Age And Inclusive Education*, 2(1).
- Sari, L., Ristiana, Y., & Yayuk, E. (2025). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Deep Learning Untuk Meningkatkan Kolaboratif Siswa Paud. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 392-405.
- Suwandi, Putri, R., Koimah, S. M., Zahra, N. A., & Janviena Lusie

- Putri, M. F. (2024). Efektivitas Mindful Education dalam Meningkatkan Kesejahteraan Mental, Prestasi Akademik, dan Keterampilan Sosial Siswa. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 4(2).
- Widyaningrum, P., Hendiyani, H., Imamah. 2025. Pengembangan Model Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Pada Anak Usia 5-6 Tahun: Studi Deskriptif. *Jurnal Anak Bangsa*, 4(1). 160-178.
- Wirahno, D. N., Sari, I. T. M., & Lestari, B. D. (2025). Implementasi Kurikulum Berbasis Deep Learning untuk Mengoptimalkan Keterlibatan Anak Usia Dini di PAUD Alam Jungle School Semarang. *Sentra Cendekia*, 6(2), 63-72.
- Zizan, I. K., & Destiana, E. (2024). Penerapan Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 777-790.

BAB V

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BERMAIN (PLAY BASED LEARNING)

Pendidikan anak usia dini merupakan dasar penting dalam membentuk kepribadian, kemampuan sosial, kognitif, bahasa, serta keterampilan motorik anak. Masa usia dini sering disebut sebagai golden age karena pada masa ini anak mengalami perkembangan pesat dan sangat mudah menyerap berbagai pengalaman belajar (Putri 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran pada tahap ini harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik anak.

Salah satu pendekatan yang banyak digunakan di berbagai negara adalah play based learning atau pembelajaran berbasis bermain. Dalam pendekatan ini, aktivitas bermain dijadikan sebagai sarana utama untuk belajar. Bermain tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembentukan kemampuan berpikir, bahasa, kreativitas, serta keterampilan sosial dan emosional anak (Sari and Lestari 2022). Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, mencoba hal-hal baru, membangun pengetahuan sendiri, dan belajar bekerja sama dengan teman sebaya (Hidayah 2021).

Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky yang menjelaskan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Play based learning memberi ruang bagi anak untuk aktif berpikir, bertanya, bereksperimen, dan menemukan solusi melalui pengalaman bermain (Rahmawati 2022). Di Indonesia, penerapan pembelajaran berbasis bermain masih menghadapi

beberapa tantangan, seperti kurangnya pemahaman pendidik mengenai konsep bermain yang bermakna serta keterbatasan sarana permainan edukatif (Kurniawan 2023). Padahal pendekatan ini sangat sesuai dengan kurikulum PAUD nasional yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual bagi anak.

Oleh karena itu, penguatan pemahaman guru tentang play based learning sangat penting. Dengan pelaksanaan yang tepat, pendekatan ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung tumbuh kembang anak secara optimal sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini di Indonesia.

A. Pengertian Play Based Learning

Pembelajaran berbasis bermain (play-based learning) merupakan pendekatan pedagogis yang menekankan aktivitas bermain sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran anak. Pendekatan ini menempatkan anak sebagai pusat dari kegiatan belajar, sehingga anak memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi, percobaan, (Mwariko and Kurniati 2024)

Pendekatan ini berbeda dengan metode pengajaran tradisional yang lebih menekankan pada penyampaian materi oleh guru. Dalam play-based learning, guru berperan sebagai fasilitator atau pendamping belajar, bukan sekadar pengajar, sehingga anak dapat membangun pengetahuan dan keterampilan secara alami sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Beberapa ahli menjelaskan secara rinci :

1. Weisberg, Hirsh-Pasek & Golinkoff (2020) menegaskan bahwa play based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan aktivitas bermain dengan pengajaran yang terarah untuk mendorong perkembangan holistik anak, termasuk aspek kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, dan nilai-nilai karakter.

2. Edwards (2021) menekankan bahwa pendekatan ini mendorong anak untuk membangun pengetahuan melalui partisipasi aktif dan interaksi dengan lingkungan, sehingga anak belajar menjadi subjek yang aktif, bukan pasif.
3. Hsin, Li & Tsai (2021) menjelaskan bahwa bermain bukanlah aktivitas yang terpisah dari belajar, melainkan konteks alami di mana anak belajar paling optimal, karena kegiatan bermain memadukan kesenangan, kreativitas, dan pembelajaran.

Dengan demikian, play based learning bukan sekadar hiburan atau kegiatan santai bagi anak, tetapi strategi pendidikan yang efektif dan terencana untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, termasuk kognitif, sosial emosional, bahasa, motorik dan karakter. Aktivitas bermain yang dirancang dengan baik memungkinkan anak belajar dengan cara yang menyenangkan, alami, dan tahan lama.

B. Karakteristik Play Based Learning

Karakteristik pembelajaran berbasis bermain menggambarkan prinsip dasar dan ciri khas pendekatan ini dalam proses belajar mengajar. Beberapa karakteristik utamanya sebagai berikut:

1. Berpusat pada Anak (Child-Centered Learning) Pendekatan ini, anak menjadi pusat proses pembelajaran. Anak memiliki kebebasan untuk memilih aktivitas bermain sesuai minat, kebutuhan, dan tingkat perkembangan mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan ringan, dukungan, dan bimbingan sesuai kebutuhan anak, sehingga anak merasa memiliki kendali atas pengalaman belajarnya sendiri (Dewi 2022).
2. Aktivitas Bermain yang Bermakna (Meaningful Play) Aktivitas bermain yang diterapkan dalam pembelajaran berbasis bermain dirancang secara terstruktur namun tetap

menyenangkan, dengan tujuan pedagogis yang jelas. Aktivitas tersebut menyesuaikan dengan tahap perkembangan anak dan mendukung pengembangan kemampuan kognitif, bahasa, motorik, dan sosial emosional, sehingga anak belajar tanpa merasa tertekan.

3. **Lingkungan Belajar yang Kaya Rangsangan (Stimulating Environment)** Lingkungan belajar disusun sedemikian rupa untuk mendorong eksplorasi, kreativitas, imajinasi, dan rasa ingin tahu anak. Contohnya, sudut bermain peran, area balok, area seni, serta area eksplorasi sains sederhana. Lingkungan yang kaya rangsangan ini mendukung pembelajaran multisensorik dan interaksi sosial yang intens (Waffak et al 2024)
4. **Proses Belajar Aktif (Active Learning)** Anak belajar melalui pengalaman langsung, mencoba berbagai cara untuk memecahkan masalah, melakukan observasi, dan membuat keputusan. Guru memberikan pertanyaan terbuka, bimbingan ringan, dan dukungan sehingga proses belajar menjadi lebih mendalam dan bermakna (Mulia 2016).
5. **Interaksi Sosial (Social Interaction)** Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Interaksi ini meningkatkan kemampuan bahasa, empati terhadap sesama, kemampuan kerja sama, dan keterampilan komunikasi. Anak belajar memahami perspektif orang lain, mengenali emosi diri dan orang lain, serta mengembangkan keterampilan sosial yang penting (Mwariko, 2023).
6. **Integrasi Berbagai Domain Perkembangan** Satu aktivitas bermain dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara bersamaan, misalnya:

- Kognitif: berpikir logis, pemecahan masalah, kemampuan memori.
 - Bahasa: kemampuan komunikasi, kosa kata, mendengarkan.
 - Motorik: keterampilan gerak halus dan kasar.
 - Sosial emosional: kemampuan bekerja sama dan mengenali emosi.
7. Mendorong Kemandirian dan Inisiatif Anak. Bermain memberi ruang bagi anak untuk mengambil keputusan sendiri, mengembangkan tanggung jawab, serta melatih keterampilan mengatur diri. Anak belajar merencanakan, mengevaluasi, dan bertindak sesuai pilihannya, melatih kepercayaan diri dan kemandirian sejak usia dini.
 8. Keterlibatan Emosional dan Motivasi Intrinsik. Aktivitas bermain menyenangkan, anak akan terlibat penuh secara emosional dan termotivasi dari dalam dirinya sendiri. Hal ini meningkatkan kualitas belajar, memperkuat ingatan jangka panjang, dan membangun sikap positif terhadap proses belajar (Waffak et al. 2024).

C. Jenis-Jenis Play Based Learning

1. Bermain bebas (free play)

Bermain bebas adalah bentuk permainan dimana anak diberikan kebebasan penuh untuk memilih aktivitas dan mengarahkan permainan mereka sendiri tanpa intervensi atau instruksi dari orang dewasa. Karakteristik utama dari bermain bebas meliputi spontanitas, kreativitas, dan inisiatif dari anak itu sendiri. bermain bebas memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif melalui eksplorasi dan penemuan, serta meningkatkan kemampuan sosial mereka melalui interaksi dengan teman-teman. Bermain bebas juga mendukung perkembangan motorik kasar dan halus anak, karena mereka sering terlibat dalam aktivitas fisik seperti

berlari, memanjat, atau memanipulasi objek. Oleh karena itu penting bagi pendidik dan orang tua untuk menyediakan waktu dan ruang yang memadai bagi anak-anak untuk terlibat dalam bermain bebas, guna mendukung perkembangan holistik mereka.

2. Bermain terpadu (Guided play)

Bermain terpadu adalah kegiatan bermain yang mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak (kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, seni, dan nilai-nilai moral) melalui satu aktivitas bermain yang saling berkaitan. Dalam pembelajaran ini, anak tidak hanya belajar satu hal, tetapi memperoleh pengalaman belajar yang menyeluruh melalui permainan yang dirancang secara terpadu oleh guru. pembelajaran terpadu di PAUD berarti proses belajar yang mengaitkan berbagai bidang pengembangan anak ke dalam satu kegiatan yang utuh dan bermakna bagi anak, salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Model pembelajaran terpadu menawarkan pendekatan yang menyeluruh terhadap proses pembelajaran integrasi antara capaian. Pembelajaran terpadu sebagai suatu proses yang mempunyai ciri-ciri yaitu berpusat pada anak, pembelajaran mengutamakan pemberian pengalaman langsung.

3. Bermain peran (Dramatic play/ role play)

Bermain peran merupakan salah satu potensi dasar (fitrah islam) yang diberikan oleh Allah kepada setiap manusia. Orang tua, pendidik, dan lingkungan yang akan membentuk kepribadian anak yang paripurna atau tujuan hidup mencari ridho Allah, main peran adalah salah satu cara bagi anak untuk dapat mengembangkan pengendalian diri, perolehan pengetahuan, keterampilan kognisi, sosial emosi, bahasa, daya cipta, rangkaian ingatan, konsep-

konsep hubungan kekeluargaan. Penerimaan kosakata, keterampilan pengambilan sudut pandang spasial dan keterampilan sudut pandang afeksi, yang dibutuhkan anak dikehidupan selanjutnya. ain peran kadang disebut juga dengan main simbolik, main pura-pura, fantasi, imajinasi atau drama. Anak usia dini suka bermain peran dengan melakukan percobaan melalui berbagai bahan dan peran. Kegiatan bermain peran ini penting karena manusia perlu membangun kemampuan untuk menghadapi suatu keadaan dan menguasai kenyataan tertentu.

4. Bermain konstruktif (constructive play)

Pada saat anak bermain konstruktif anak juga belajar menghibur diri, bersikap sosial, bekerjasama dan menghargai prestasi teman bermainnya. mengemukakan bahwa bermain konstruktif bertujuan untuk untuk menciptakan sesuatu objek menjadi bentuk yang sudah direncanakan. Bermain konstruktif didesain melalui permainan yang terjadi ketika anak-anak Agar anak memahami bagaimana mengkonstruksi atau membangun bentuk yang dikehendaki seperti apa yang pernah dilihatnya. Lebih lanjut dalam penelitian ini mengatakan bahwa aktivitas bermain konstruktif pada anak memberi ikatan yang positif dengan keterampilan matematika, melihat dan mental seorang anak pada saat melakukan permainan. Kegiatan bermain konstruktif dapat memberikan rangsangan pada perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak, olehnya itu guru perlu memberi stimulus kepada anak dalam melaksanakan kegiatan bermain konstruktif dalam proses belajar mengajar disekolah agar anak didik mendapat kesempatan untuk melakukan interaksi dan berkomunikasi serta mengenal lingkungan sosial.

5. Bermain dengan aturan (game play)

Bermain dengan aturan adalah jenis kegiatan bermain yang melibatkan peraturan tertentu yang disepakati bersama dan harus diikuti oleh semua pemain selama permainan berlangsung. Dalam kegiatan ini, anak belajar mengontrol diri, bersabar menunggu giliran, mematuhi kesepakatan, serta memahami konsep keadilan dan sportivitas. bermain dengan aturan merupakan bentuk permainan yang lebih kompleks karena anak harus memahami dan mematuhi aturan yang telah ditentukan, sehingga kegiatan ini membantu perkembangan sosial dan moral anak. Permainan memiliki manfaat yang signifikan dan memegang peranan penting dalam mendukung perkembangan kecerdasan anak. Aktivitas bermain ini juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan keterampilan motorik anak di dalam kelas. Salah satu bentuk permainan yang relevan adalah bermain dengan benda, yaitu aktivitas saat anak menggunakan atau memanipulasi objek tertentu sebagai bagian dari kegiatan bermain yang menyenangkan.

6. Bermain di luar ruangan (outdoor play)

Aktivitas di luar ruangan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan gerak anak usia dini. Aktivitas di luar ruangan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengeksplorasi lingkungan, belajar tentang alam, serta meningkatkan keterampilan motorik mereka. Aktivitas di luar ruangan dapat memperkuat sistem saraf dan membantu dalam perkembangan emosi dan sosial anak. Aktivitas di luar ruangan dapat mempengaruhi perkembangan gerak anak usia dini karena ia memberikan kesempatan untuk anak untuk bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas di luar ruangan

dapat meningkatkan koordinasi motorik, kekuatan, fleksibilitas, dan keseimbangan anak. Ini juga dapat memperkuat sistem saraf dan membantu dalam perkembangan emosi dan sosial anak. Untuk menyusun aktivitas di luar ruangan yang tepat untuk meningkatkan gerak anak usia dini, perlu diperhatikan faktor seperti usia, tingkat perkembangan, dan minat anak. Aktivitas yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak akan lebih efektif dalam meningkatkan gerak anak. Selain itu, aktivitas yang menarik bagi anak akan lebih mudah untuk dilakukan dan akan lebih menyenangkan bagi anak. aktivitas di luar ruangan juga dapat membantu dalam perkembangan sosial anak karena anak akan lebih sering berinteraksi.

D. Kelebihan dan Kekurangan Play Based Learning

1. Kelebihan Play Based Learning

a. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara holistik

Play-Based Learning memberikan pengalaman belajar yang menyentuh berbagai ranah perkembangan anak: kognitif, sosial-emosional, bahasa, moral, dan fisik. Dalam proses bermain, anak belajar memahami dunia di sekitarnya melalui eksplorasi, penemuan, dan refleksi terhadap pengalaman nyata. Pendekatan ini sesuai dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan.

Menurut Edwards (2017), pembelajaran berbasis bermain menjadi media efektif untuk mengintegrasikan berbagai bidang pengembangan dalam satu kegiatan yang menyenangkan. Melalui bermain, anak dapat belajar berhitung, berbahasa, berpikir logis, sekaligus

mengembangkan kemampuan sosial dan emosionalnya. Selain itu, PBL juga memberikan ruang bagi anak untuk membangun rasa percaya diri dan kemandirian karena mereka diberi kesempatan untuk membuat keputusan sendiri, memilih aktivitas, serta memecahkan masalah yang muncul saat bermain. Ini membantu anak merasa memiliki kontrol terhadap proses belajar mereka sendiri.

b. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar

Kegiatan bermain secara alami menarik bagi anak karena dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan bebas tekanan. Anak belajar tanpa merasa sedang “belajar,” sehingga keterlibatan dan motivasi mereka meningkat. Penelitian Weisberg, Hirsh-Pasek, & Golinkoff (2013) menunjukkan bahwa *guided play*—bermain dengan arahan lembut dari guru—mendorong anak untuk lebih fokus dan termotivasi dibandingkan pembelajaran langsung (*direct instruction*). Dalam *guided play*, anak masih memiliki kebebasan bereksplorasi, tetapi guru tetap mengarahkan agar kegiatan bermain selaras dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, PBL menciptakan kondisi belajar yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan kegembiraan alami anak terhadap proses belajar, yang penting bagi pembentukan motivasi jangka panjang.

c. Mengembangkan kemampuan sosial-emosional dan keterampilan berinteraksi

Bermain tidak hanya menjadi sarana belajar individu, tetapi juga proses sosial yang kaya. Melalui bermain kelompok, anak belajar bekerja sama, berbagi, bergiliran, bernegosiasi, serta memahami perspektif orang lain. Menurut Bodrova dan Leong (2015), permainan sosial memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar mengatur

emosi dan perilaku mereka. Misalnya, saat bermain peran, anak belajar memahami aturan, mematuhi giliran, serta menyesuaikan perilakunya dengan peran yang dimainkan. Semua ini merupakan fondasi penting bagi regulasi diri (self-regulation). Kemampuan sosial-emosional ini tidak hanya berpengaruh pada masa anak-anak, tetapi juga menjadi dasar bagi keberhasilan akademik dan hubungan interpersonal di masa depan.

d. Mendorong kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis

Dalam permainan, anak berhadapan dengan berbagai situasi yang menuntut mereka untuk berpikir fleksibel, menemukan solusi baru, dan menggunakan imajinasi. Proses ini menstimulasi perkembangan kreativitas serta kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills). Whitebread et al. (2012) menjelaskan bahwa bermain bebas maupun terarah membantu anak mengembangkan kemampuan metakognitif—yaitu kemampuan untuk merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi tindakannya sendiri. Anak menjadi lebih mampu merumuskan ide, memecahkan masalah, dan mengekspresikan gagasannya melalui aktivitas simbolik seperti bermain peran, menggambar, atau membangun sesuatu. Dengan demikian, PBL mempersiapkan anak untuk menghadapi situasi baru dengan cara berpikir terbuka dan inovatif, yang merupakan keterampilan abad ke-21.

e. Selaras dengan prinsip Merdeka Belajar dan pendekatan konstruktivisme

Dalam konteks pendidikan Indonesia, PBL sejalan dengan filosofi Merdeka Belajar yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Anak diberi kebebasan untuk mengeksplorasi minat dan potensinya,

sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi proses belajar yang bermakna. Hedges & Cullen (2012) menekankan bahwa pembelajaran yang partisipatif dan berbasis bermain mampu menghubungkan pengalaman pribadi anak dengan tujuan pendidikan yang lebih luas, sehingga pembelajaran menjadi relevan dan kontekstual.

2. Kekurangan Play Based Learning

a. Kesulitan dalam pengukuran hasil belajar secara objektif

Salah satu tantangan utama PBL adalah bagaimana mengukur hasil belajar anak secara kuantitatif. Karena proses belajar terjadi secara alami dan kontekstual, penilaian konvensional seperti tes tulis atau lembar kerja sering kali tidak mencerminkan kemampuan sebenarnya anak. Menurut Pyle & Danniels (2017), banyak guru mengalami dilema antara memberi kebebasan bermain dan memenuhi tuntutan administrasi sekolah yang menekankan hasil akademik. Guru perlu mengembangkan instrumen asesmen autentik seperti observasi naratif, portofolio, atau dokumentasi proses bermain.

b. Memerlukan guru yang kompeten dan reflektif

PBL tidak akan efektif tanpa guru yang memiliki pemahaman mendalam tentang bagaimana mengarahkan bermain agar tetap bermakna dan mendukung tujuan pembelajaran. Guru harus mampu membaca situasi, memberikan intervensi pedagogis secara tepat, serta mengaitkan pengalaman bermain anak dengan konsep yang lebih luas. Edwards (2017) menegaskan pentingnya peran guru dalam intentional teaching—mengajar secara sengaja melalui permainan tanpa menghilangkan esensi bermain itu sendiri. Guru yang kurang terlatih cenderung menjadikan

bermain hanya sebagai pengisi waktu, bukan sebagai strategi pembelajaran yang terarah.

c. Membutuhkan waktu, sarana, dan lingkungan belajar yang mendukung

Implementasi PBL memerlukan ruang belajar yang luas, alat permainan yang aman dan bervariasi, serta waktu eksplorasi yang cukup. Tidak semua lembaga PAUD memiliki sumber daya memadai untuk mendukung kegiatan semacam ini. Hedges & Cullen (2012) menyebutkan bahwa keterbatasan fasilitas dan rasio guru-murid yang tinggi dapat menghambat penerapan pembelajaran berbasis bermain. Guru sering kali tidak mampu memberikan perhatian individual kepada setiap anak.

d. Tidak selalu sesuai dengan tekanan akademik dan budaya sekolah tertentu

Dalam beberapa konteks pendidikan, terutama di masyarakat yang sangat menekankan prestasi akademik, bermain sering dianggap sebagai kegiatan “tidak serius.” Akibatnya, pendekatan bermain sering dikurangi atau digantikan dengan latihan akademik formal. Flee (2011) menyoroti bahwa ekspektasi budaya dan tekanan kurikulum membuat guru sulit mengintegrasikan bermain dalam pembelajaran meskipun mereka memahami manfaatnya.

Model pembelajaran berbasis bermain (Play-Based Learning) merupakan pendekatan yang menempatkan kegiatan bermain sebagai sarana utama untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini. Pendekatan ini menekankan bahwa bermain bukan sekadar kegiatan rekreatif, tetapi juga wahana pembelajaran yang menyeluruh dan bermakna bagi perkembangan anak. Melalui aktivitas bermain yang terencana dan terarah, anak belajar

mengembangkan berbagai aspek perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, dan moral secara terpadu.

Play-Based Learning memiliki sejumlah kelebihan, antara lain mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam belajar, menumbuhkan kreativitas, serta memperkuat kemampuan sosial dan emosional. Namun demikian, penerapannya juga menghadapi beberapa tantangan seperti sulitnya mengukur hasil belajar secara objektif, kebutuhan akan guru yang kompeten dan reflektif, serta keterbatasan sarana dan dukungan lingkungan belajar.

Dengan demikian, keberhasilan penerapan model pembelajaran berbasis bermain sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang, memfasilitasi, dan mengevaluasi kegiatan bermain agar tetap bermakna dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Jika diterapkan dengan tepat, play-based learning dapat menjadi fondasi penting bagi pembentukan karakter, kemandirian, dan kecintaan anak terhadap proses belajar sepanjang hayat.

E. Daftar Pustaka

- Aisyah, S. (2020). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education (3rd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Brewer, J. A. (2007). Introduction to Early Childhood Education: Preschool through Primary Grades (6th ed.). Boston: Pearson.
- Dewi, Syva Lestiyani. 2022. “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Pendidikan Dan Perkembangan Anak Usia Dini.” Aulad: Journal on Early Childhood 5 (2): 313–19. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>.
- Edwards, Susan. 2021. Editorial. Australasian Journal of Early Childhood. Vol. 46. <https://doi.org/10.1177/18369391211017245>.
- Fleer, M. (2011). Conceptual play: Foregrounding imagination and

- cognition during concept formation in early years education. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 12(3), 224.
- Hedges, H., & Cullen, J. (2012). Participatory learning theories: A framework for early childhood pedagogy. *Early Child Development and Care*, 182(7), 921–940.
- Hidayah, R. 2021. “Play Based Learning Sebagai Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini Indonesia* 10 (3): 155.
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak* (Terj. Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga.
- Isjoni. (2010). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Kostelnik, M. J., Soderman, A. K., & Whiren, A. P. (2011). *Developmentally Appropriate Curriculum: Best Practices in Early Childhood Education* (5th ed.). Boston: Pearson.
- Kurniawan, A. 2023. “Pembelajaran Berbasis Bermain Dalam Kurikulum PAUD Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Nusantara* 8 (2): 200–210.
- Morrison, G. S. (2012). *Early Childhood Education Today* (12th ed.). Boston: Pearson.
- Mulia, Dewi. 2016. “Towards Play-Based Learning Practice.” *Kajian Linguistik Dan Sastra* 1 (1): 44.
<https://doi.org/10.23917/kls.v1i1.2477>.
- Mwariko, Sadick Akida, and Euis Kurniati. 2024. “The Role of Teachers in Promoting Play-Based Learning in STEAM Education in Early Childhood Education.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 15 (2): 203–12.
<http://dx.doi.org/10.17509/cd.v15i2.74417>.
- Nugraha, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Putri, N A. 2023. “Implementasi Play Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (2): 1012.
- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of

- hijacking play. *Early Education and Development*, 28(3), 274–289.
- Rahmawati, F. 2022. “Penerapan Pembelajaran Berbasis Bermain Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak.” *Jurnal Golden Age* 6 (1): 70–78.
- Santrock, J. W. (2018). *Life-Span Development* (16th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Sari, D P, and R Lestari. 2022. “Peran Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Bermain Di PAUD.” *Jurnal Pendidikan Anak* 11 (1): 45–53.
- Sehati Rindu, Pohan Selamat. 2025. “Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam Bagi Anak Usia Dini.” *Variable Research Journal* 02 (01): 1.
<https://variablejournal.my.id/index.php/VRJ/article/view/175>.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Suyadi. (2018). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- UNESCO. (2019). *Learning through Play: Strengthening Learning through Play in Early Childhood Education Programmes*. Paris: UNESCO.
- Waffak et al. 2024. “Development of an Outdoor Play-Based Learning Model to Train Gross Motor Skills in Early Childhood.” *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani* 8 (2): 275–81.
<https://doi.org/10.33369/jk.v8i2.34338>.
- Wahyuni, T. (2021). “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Bermain di PAUD untuk Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 6(2), 123–135.
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7(2), 104–112.
- Whitebread, D., et al. (2012). *The importance of play: A report on the value of children’s play with a series of policy recommendations*. Toy Industries of Europe.

BAB VI

MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU UNTUK ANAK USIA DINI

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap fondasi yang sangat penting dalam membentuk perkembangan anak. Pada masa ini, anak berada dalam periode emas (*golden age*) di mana otak berkembang sangat pesat dan stimulasi yang tepat akan memberikan dampak besar bagi pertumbuhan kognitif, motorik, sosial, dan emosional mereka. Pembelajaran tematik terpadu menjadi pendekatan yang sangat relevan untuk diterapkan di PAUD karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang belajar secara holistik dan konkret.

Pembelajaran tematik terpadu untuk anak usia dini adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak melalui tema-tema tertentu yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Ramdhani dan Yuliastri (2018) menjelaskan bahwa model pembelajaran tematik integratif bertujuan membentuk karakter dan mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam satu kesatuan pembelajaran yang bermakna. Pendekatan ini memungkinkan anak memahami konsep secara lebih utuh dan kontekstual karena informasi yang disampaikan saling berkaitan.

Dalam konteks pendidikan Indonesia, pembelajaran tematik di PAUD semakin diprioritaskan sejak implementasi Kurikulum Merdeka PAUD. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi PAUD menegaskan bahwa pembelajaran dilaksanakan secara tematik dengan mengintegrasikan elemen-elemen Capaian Pembelajaran

melalui tema atau topik yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan anak. Modul ajar PAUD dirancang untuk memberikan fleksibilitas kepada guru dalam menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat anak serta kondisi lingkungan belajar yang dinamis.

Pembelajaran tematik di PAUD tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan holistik anak. Setiap tema pembelajaran dirancang untuk mengembangkan multiple aspek perkembangan secara bersamaan, termasuk nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional. Dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang mulai diterapkan pada tahun ajaran 2025/2026, pembelajaran tematik di PAUD semakin menekankan pada pemahaman yang bermakna (*meaningful learning*) dan pembelajaran yang mindful (Kementerian Pendidikan, 2025).

Penerapan pembelajaran tematik di lembaga PAUD Indonesia menunjukkan hasil yang positif. Wulandari et al. (2021) menemukan bahwa pencapaian perkembangan anak usia dini selama pembelajaran dengan pendekatan tematik menunjukkan peningkatan pada berbagai aspek perkembangan. Namun demikian, keberhasilan implementasi pembelajaran tematik sangat bergantung pada kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

A. Konsep Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Anak Usia Dini

1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu PAUD

Pembelajaran tematik terpadu untuk anak usia dini adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak melalui tema atau topik tertentu yang bermakna. Rasmani et al. (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik integratif pada PAUD

menggabungkan dan mengintegrasikan beberapa aspek perkembangan dalam satu tema dengan tujuan memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak. Integrasi ini memungkinkan anak untuk lebih memahami materi yang sedang dipelajari karena semua kegiatan dalam satu hari terhubung dalam satu tema yang sama.

Pembelajaran tematik di PAUD berbeda dengan pembelajaran mata pelajaran terpisah. Tema berfungsi sebagai wadah untuk menyatukan semua program pengembangan yang meliputi nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Tema juga berfungsi menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki anak dengan pengetahuan baru, serta memudahkan guru mengembangkan kegiatan belajar sesuai dengan muatan dan sarana yang tersedia di lingkungan (PAUD Jateng, 2024).

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu PAUD

Pembelajaran tematik terpadu untuk anak usia dini memiliki beberapa karakteristik khusus yang membedakannya dengan pembelajaran di jenjang lain (Siswanto et al., 2019; Hastuti et al., 2022):

- a. Berpusat pada anak: Pembelajaran dirancang berdasarkan minat, kebutuhan, dan tingkat perkembangan anak, bukan berdasarkan kurikulum yang kaku.
- b. Berbasis bermain (*learning through play*): Bermain adalah cara alamiah anak belajar. Semua kegiatan pembelajaran dirancang dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan bermakna.
- c. Pembelajaran holistik: Mengembangkan semua aspek perkembangan anak secara bersamaan dalam satu kegiatan pembelajaran, tidak terpisah-pisah.

- d. Kontekstual dan konkret: Pembelajaran menggunakan benda-benda konkret dan pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan anak sehari-hari.
- e. Fleksibel dan adaptif: Guru dapat menyesuaikan tema, kegiatan, dan durasi pembelajaran sesuai dengan minat dan respons anak.
- f. Melibatkan pengalaman sensorik: Anak belajar melalui panca indera dengan cara melihat, mendengar, meraba, mencium, dan merasakan.

3. Prinsip Pembelajaran Tematik untuk Anak Usia Dini

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 menetapkan beberapa prinsip pembelajaran PAUD yang harus diterapkan dalam pembelajaran tematik:

- a. Bermain adalah belajar: Bermain merupakan cara alamiah anak belajar dan merupakan hak anak yang tidak dapat digantikan dengan kegiatan lain.
- b. Pembelajaran berorientasi pada perkembangan: Memahami dan memperhatikan karakteristik, kebutuhan, dan tahapan perkembangan setiap anak.
- c. Pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak: Memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan individual anak.
- d. Belajar melalui interaksi positif: Interaksi antara anak dengan pendidik, teman sebaya, dan lingkungan sangat penting untuk perkembangan anak.
- e. Lingkungan mendukung proses belajar: Menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, menyenangkan, dan kaya akan stimulasi.
- f. Merangsang munculnya kreativitas dan inovasi: Memberikan kesempatan kepada anak untuk

bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan diri.

B. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu PAUD

Pembelajaran tematik terpadu untuk anak usia dini didasarkan pada beberapa teori perkembangan dan pembelajaran yang relevan:

1. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Piaget (1952) menjelaskan bahwa anak usia dini (0-6 tahun) berada pada tahap sensorimotor (0-2 tahun) dan praoperasional (2-7 tahun). Pada tahap ini, anak belajar melalui pengalaman konkret, manipulasi objek, dan eksplorasi lingkungan. Pembelajaran tematik yang menggunakan benda-benda konkret dan pengalaman nyata sangat sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini.

2. Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky

Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menunjukkan bahwa anak dapat belajar lebih baik dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten. Pembelajaran tematik di PAUD memberikan banyak kesempatan untuk interaksi sosial melalui kegiatan kelompok dan bermain bersama.

3. Teori *Multiple Intelligences* Gardner

Gardner (1983) menjelaskan bahwa setiap anak memiliki berbagai jenis kecerdasan yang berbeda-beda. Pembelajaran tematik memungkinkan pengembangan berbagai jenis kecerdasan secara bersamaan melalui variasi kegiatan yang menyentuh aspek linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis.

4. Prinsip Pembelajaran Bermain

Bermain adalah cara alamiah anak belajar (Halifah, 2020). Melalui bermain, anak mengeksplorasi dunia, mengembangkan imajinasi, melatih kemampuan motorik, belajar bersosialisasi, dan membangun pemahaman tentang konsep-konsep abstrak. Pembelajaran tematik mengintegrasikan prinsip bermain dalam setiap kegiatan pembelajaran.

C. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Tematik Terpadu PAUD

1. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu PAUD

Pembelajaran tematik terpadu untuk anak usia dini memiliki beberapa tujuan penting:

- a. Mengembangkan perkembangan holistik anak: Mengintegrasikan semua aspek perkembangan (nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional) dalam satu kesatuan pembelajaran.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang bermakna: Anak memperoleh pengalaman langsung yang berkaitan dengan kehidupan nyata sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat.
- c. Mengembangkan kemampuan berpikir holistik: Anak belajar melihat keterkaitan antarkonten pembelajaran dan memahami konsep secara menyeluruh.
- d. Meningkatkan motivasi dan minat belajar: Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna membuat anak lebih termotivasi dan antusias dalam belajar.
- e. Mempersiapkan anak untuk jenjang pendidikan berikutnya: Memberikan fondasi yang kuat untuk pembelajaran di jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Pembelajaran Tematik Terpadu

Beberapa manfaat pembelajaran tematik terpadu menurut berbagai penelitian (Rasmani et al., 2022; Ramdhani & Yuliastri, 2018):

- a. Pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual: Anak dapat menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman hidup mereka.
- b. Efisiensi waktu dan sumber daya: Berbagai aspek perkembangan dapat distimulasi secara bersamaan dalam satu kegiatan.
- c. Mendorong kreativitas dan inovasi: Anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan cara mereka sendiri.
- d. Mengembangkan keterampilan sosial: Melalui kegiatan kelompok, anak belajar berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman sebaya.
- e. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah: Anak dihadapkan pada situasi nyata yang mendorong mereka untuk berpikir dan menemukan solusi.

D. Model-model Pembelajaran Tematik Terpadu PAUD

Fogarty (1991) dalam bukunya *"The Mindful School: How to Integrate the Curricula"* memperkenalkan sepuluh model pembelajaran terpadu yang dapat diadaptasi untuk pendidikan anak usia dini. Namun, tidak semua model cocok untuk PAUD karena karakteristik perkembangan anak usia dini yang memerlukan pendekatan konkret, holistik, dan berbasis bermain. Berikut adalah model-model yang paling relevan untuk anak usia dini beserta penjelasan dan contoh penerapannya.

1. Model *Connected* (Terhubung)

Model *connected* merupakan model pembelajaran

terpadu yang menghubungkan satu aspek perkembangan dengan aspek perkembangan lain dalam satu bidang. Fogarty (1991) menjelaskan bahwa model ini berfokus pada keterkaitan antartopik, antarkonsep, atau antarketerampilan dalam satu disiplin tertentu. Dalam konteks PAUD, *model connected* menghubungkan berbagai keterampilan dalam satu area perkembangan, misalnya dalam pengembangan bahasa, kegiatan mendengarkan cerita dihubungkan dengan kegiatan bercerita kembali dan menulis sederhana.

Kelebihan dari *model connected* adalah membantu anak melihat keterkaitan antarketerampilan dalam satu bidang perkembangan sehingga pemahaman anak menjadi lebih kuat dan bermakna. Model ini juga memudahkan guru untuk fokus pada pengembangan satu aspek secara mendalam sambil tetap menghubungkan berbagai keterampilan di dalamnya. Namun, kelemahan model ini adalah pembelajaran masih terfokus pada satu aspek perkembangan saja, sehingga belum mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak secara menyeluruh.

Contoh penerapan model *connected* dalam PAUD dapat dilihat pada tema "Keluargaku". Dalam satu rangkaian kegiatan pengembangan bahasa, anak mendengarkan cerita tentang keluarga (mengembangkan bahasa reseptif), kemudian bercerita tentang keluarganya sendiri kepada teman-teman (mengembangkan bahasa ekspresif), selanjutnya menggambar anggota keluarga sambil menceritakan perannya (mengembangkan bahasa visual dan deskriptif), dan terakhir menulis nama-nama anggota keluarga dengan cara mereka sendiri (mengembangkan literasi awal). Semua kegiatan ini terhubung dalam satu alur pembelajaran bahasa yang bermakna.

2. Model *Webbed* (Jaring Laba-Laba)

Model *webbed* atau yang sering disebut model jaring laba-laba merupakan model yang paling populer dan banyak diterapkan di PAUD. Fogarty (1991) menjelaskan bahwa model ini menggunakan tema sebagai pusat yang menghubungkan berbagai bidang pembelajaran seperti jaring laba-laba. Dalam konteks PAUD, tema menjadi wadah yang menghubungkan berbagai aspek perkembangan anak yaitu nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Kelebihan model *webbed* adalah mudah dipahami dan diterapkan oleh guru PAUD karena strukturnya yang jelas dengan tema sebagai pusat. Model ini juga sangat menarik minat anak karena semua kegiatan dalam satu hari atau minggu terhubung dalam satu tema yang sama, sehingga anak dapat memahami keterkaitan berbagai konsep dengan lebih baik. Selain itu, model ini memberikan fleksibilitas kepada guru untuk mengembangkan kegiatan sesuai dengan minat dan kebutuhan anak. Namun, kelemahan model *webbed* adalah pemilihan tema harus benar-benar relevan dan bermakna bagi anak, karena jika tema tidak tepat, pembelajaran bisa menjadi dangkal dan berbagai aspek perkembangan dipaksakan untuk masuk ke dalam tema tersebut.

Contoh penerapan model *webbed* dapat dilihat pada tema "Binatang di Sekitarku". Dalam tema ini, semua aspek perkembangan anak terintegrasi melalui berbagai kegiatan yang berpusat pada binatang. Untuk pengembangan nilai agama dan moral, anak belajar bersyukur atas ciptaan Tuhan dan menyayangi binatang. Aspek fisik motorik dikembangkan melalui kegiatan menirukan gerakan

berbagai binatang seperti melompat seperti kelinci, merayap seperti ular, atau terbang seperti burung, serta merawat binatang peliharaan di sekolah. Perkembangan kognitif distimulasi melalui kegiatan mengenal jenis-jenis binatang, mengelompokkan binatang berdasarkan habitatnya (darat, air, udara), dan membandingkan ukuran binatang. Aspek bahasa dikembangkan melalui bercerita tentang binatang kesukaan, mendengarkan dongeng tentang binatang, dan memperkaya kosakata nama-nama binatang. Untuk sosial emosional, anak bermain peran sebagai dokter hewan dan bekerja sama membuat kandang binatang dari kardus. Sementara aspek seni dikembangkan melalui kegiatan membuat topeng binatang, menggambar binatang kesukaan, dan bernyanyi lagu-lagu tentang binatang.

3. Model *Shared* (Berbagi)

Model *shared* merupakan model pembelajaran terpadu yang terjadi ketika dua aspek perkembangan yang berbeda memiliki konsep atau keterampilan yang tumpang tindih dan kemudian diajarkan secara bersamaan. Fogarty (1991) menjelaskan bahwa model ini melibatkan kolaborasi antara dua bidang yang berbeda dalam mengajarkan konsep yang sama. Model ini cocok untuk PAUD karena memungkinkan integrasi yang kuat antara dua aspek perkembangan sekaligus dalam satu kegiatan pembelajaran yang bermakna.

Kelebihan model *shared* adalah anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih kaya karena dua aspek perkembangan dikembangkan secara bersamaan dengan fokus pada konsep atau keterampilan yang sama. Model ini juga efisien dalam penggunaan waktu karena satu kegiatan dapat mengembangkan dua aspek sekaligus. Namun, kelemahan model ini adalah memerlukan perencanaan yang

matang dari guru untuk mengidentifikasi konsep atau keterampilan yang benar-benar tumpang tindih antara dua aspek perkembangan, serta memerlukan pemahaman yang mendalam tentang karakteristik masing-masing aspek perkembangan anak.

Contoh penerapan model *shared* dalam PAUD adalah kegiatan berkebun yang mengintegrasikan perkembangan kognitif dan sosial emosional. Dalam kegiatan menanam dan merawat tanaman bersama-sama, anak mengembangkan pemahaman kognitif tentang proses pertumbuhan tanaman, kebutuhan tanaman akan air dan cahaya matahari, serta urutan perkembangan dari biji menjadi tanaman. Pada saat yang bersamaan, anak juga mengembangkan keterampilan sosial emosional seperti tanggung jawab dalam merawat tanaman setiap hari, kerja sama dengan teman dalam menyiram dan merawat tanaman, kesabaran dalam menunggu tanaman tumbuh, serta empati terhadap makhluk hidup. Konsep yang tumpang tindih di sini adalah pemahaman tentang pertumbuhan dan perawatan, yang sekaligus mengembangkan kognisi dan karakter anak.

4. Model *Integrated* (Terintegrasi)

Model *integrated* merupakan model pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan secara menyeluruh dalam satu tema tertentu. Fogarty (1991) menjelaskan bahwa model ini memadukan berbagai topik dari bidang-bidang yang berbeda namun memiliki inti atau esensi yang sama. Model *integrated* paling sesuai dengan karakteristik pembelajaran PAUD yang bersifat holistik, karena model ini memandang anak sebagai individu yang berkembang secara utuh dan tidak dapat dipisah-pisahkan aspek perkembangannya.

Kelebihan model *integrated* adalah anak memperoleh pengalaman belajar yang benar-benar utuh dan bermakna karena semua aspek perkembangan distimulasi secara bersamaan dalam satu rangkaian kegiatan. Model ini juga memungkinkan anak untuk melihat keterkaitan antarberbagai aspek kehidupan dan mengembangkan pemahaman yang komprehensif tentang suatu konsep. Pembelajaran menjadi lebih efisien karena tidak ada pemisahan waktu untuk setiap aspek perkembangan. Namun, kelemahan model ini adalah memerlukan keterampilan tinggi dari guru dalam merancang kegiatan yang benar-benar mengintegrasikan semua aspek perkembangan secara seimbang, serta memerlukan persiapan yang matang dan sumber daya yang memadai.

Contoh penerapan model *integrated* dapat dilihat pada tema "Tanaman di Kebunku" melalui proyek menanam sayuran. Dalam satu proyek ini, semua aspek perkembangan anak terintegrasi secara alamiah. Nilai agama dan moral dikembangkan melalui pemahaman anak tentang pentingnya bersyukur atas rezeki yang datang dari tanaman serta merawat ciptaan Tuhan dengan baik. Perkembangan fisik motorik distimulasi melalui kegiatan menggali tanah dengan sekop kecil, menanam biji, menyiram tanaman setiap hari, dan mencabut rumput liar yang melatih motorik kasar dan halus anak. Aspek kognitif dikembangkan melalui pengamatan anak terhadap proses pertumbuhan tanaman dari hari ke hari, pemahaman tentang kebutuhan tanaman, dan pencatatan perkembangan tinggi tanaman dalam bentuk grafik sederhana. Perkembangan bahasa distimulasi melalui diskusi tentang kegiatan berkebun, mendeskripsikan perubahan yang diamati, menceritakan pengalaman kepada teman, dan menulis jurnal berkebun sederhana. Aspek sosial emosional

dikembangkan melalui kerja sama dalam kelompok, pembagian tugas merawat tanaman, tanggung jawab terhadap tanaman yang ditanam, dan berbagi hasil panen dengan teman. Sementara aspek seni terintegrasi melalui kegiatan menggambar tanaman dalam berbagai tahap pertumbuhan, membuat scarecrow (orang-orangan sawah) yang kreatif, dan menyanyi lagu-lagu tentang tanaman.

5. Model *Immersed* (Terbenam)

Model *immersed* merupakan model pembelajaran terpadu yang terjadi ketika integrasi pembelajaran berlangsung dalam diri anak sendiri berdasarkan minat dan ketertarikan yang sangat kuat pada satu topik tertentu. Fogarty (1991) menjelaskan bahwa dalam model ini, anak secara alami mengintegrasikan semua pembelajaran mereka melalui lensa minat mereka yang mendalam. Model ini sangat sesuai dengan prinsip PAUD yang berpusat pada anak (child-centered) dan menghargai keunikan setiap individu anak.

Kelebihan model *immersed* adalah pembelajaran menjadi sangat bermakna dan mendalam bagi anak karena berasal dari minat intrinsik mereka sendiri. Motivasi belajar anak sangat tinggi karena mereka benar-benar tertarik dengan topik yang dipelajari. Model ini juga mendorong anak untuk menjadi pembelajar mandiri yang aktif mencari informasi dan mengeksplorasi minat mereka. Integrasi pembelajaran terjadi secara alami tanpa paksaan karena anak sendiri yang menghubungkan berbagai aspek pembelajaran melalui minat mereka. Namun, kelemahan model ini adalah anak dapat mengalami penyempitan fokus yang terlalu kuat pada satu topik saja sehingga aspek perkembangan lain mungkin kurang mendapat perhatian. Model ini juga memerlukan guru yang sangat fleksibel dan

responsif terhadap minat individual anak, serta tidak dapat diterapkan secara klasikal untuk semua anak karena setiap anak memiliki minat yang berbeda-beda.

Contoh penerapan model *immersed* dapat dilihat pada anak yang memiliki ketertarikan sangat kuat terhadap dinosaurus. Anak tersebut akan mengintegrasikan semua pembelajaran melalui minat terhadap dinosaurus. Dalam pengembangan kognitif, anak belajar matematika dengan menghitung jumlah dinosaurus, mengukur panjang dinosaurus, dan membandingkan ukuran berbagai jenis dinosaurus. Aspek bahasa berkembang melalui aktivitas membaca buku tentang dinosaurus, bercerita tentang dinosaurus kepada teman-teman, menghafal nama-nama dinosaurus yang rumit, dan menulis cerita tentang petualangan bersama dinosaurus. Perkembangan seni distimulasi melalui menggambar berbagai jenis dinosaurus, membuat kerajinan dinosaurus dari tanah liat, dan membuat diorama habitat dinosaurus. Aspek sains berkembang melalui mempelajari habitat dinosaurus, makanan dinosaurus, dan alasan kepunahan dinosaurus. Bahkan aspek sosial emosional berkembang ketika anak bermain peran sebagai paleontolog bersama teman-temannya. Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan berbagai sumber belajar dan kesempatan eksplorasi sesuai dengan minat anak terhadap dinosaurus.

E. Strategi Implementasi Pembelajaran Tematik PAUD dan Tantangan

1. Strategi Implementasi Pembelajaran Tematik PAUD

Untuk keberhasilan implementasi pembelajaran tematik di PAUD, diperlukan beberapa strategi (Hastuti et al., 2022; Ruwaida & Setiasih, 2022):

- a. Perencanaan Matang: Guru menyusun modul ajar yang mencakup tujuan pembelajaran, kegiatan, alat dan bahan, serta asesmen yang sesuai dengan tema.
- b. Pengaturan Lingkungan Belajar: Menciptakan sentra-sentra pembelajaran yang kaya stimulasi dan mendukung tema yang sedang dipelajari.
- c. Penggunaan Media yang Variatif: Memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti multimedia interaktif, alat permainan edukatif (APE), bahan alam, dan benda-benda konkret.
- d. Melibatkan Orang Tua: Mengomunikasikan tema pembelajaran kepada orang tua dan melibatkan mereka dalam mendukung pembelajaran di rumah.
- e. Asesmen Autentik: Melakukan observasi dan dokumentasi perkembangan anak melalui portofolio, anekdot, dan checklist perkembangan.

2. Tantangan dalam Implementasi

Beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasi pembelajaran tematik di PAUD (Rasmani et al., 2022):

- a. Kompetensi Guru: Tidak semua guru memiliki pemahaman mendalam tentang pembelajaran tematik dan cara mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan.
- b. Keterbatasan Sumber Daya: Ketersediaan alat permainan edukatif, bahan pembelajaran, dan media yang mendukung tema masih terbatas di sebagian lembaga PAUD.

- c. Rasio Guru-Anak: Rasio guru dan anak yang tidak ideal membuat sulit memberikan perhatian individual kepada setiap anak.
- d. Tuntutan Orang Tua: Sebagian orang tua masih mengharapkan pembelajaran akademik formal (calistung) daripada pembelajaran berbasis bermain.
- e. Administrasi: Beban administrasi yang berlebihan mengurangi waktu guru untuk fokus pada interaksi berkualitas dengan anak.

3. Solusi dan Rekomendasi

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan beberapa upaya:

- a. Pelatihan Berkelanjutan: Memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru PAUD tentang pembelajaran tematik berbasis bermain.
- b. Pemanfaatan Bahan Lokal: Menggunakan bahan-bahan alam dan limbah yang ada di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.
- c. Kolaborasi dengan Orang Tua: Mengedukasi orang tua tentang pentingnya pembelajaran berbasis bermain dan melibatkan mereka sebagai mitra dalam pendidikan anak.
- d. Simplifikasi Administrasi: Menggunakan modul ajar yang praktis dan tidak membebani guru dengan administrasi berlebihan.
- e. Komunitas Belajar: Membentuk komunitas belajar guru PAUD untuk saling berbagi praktik baik dan pengalaman.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang sangat sesuai untuk anak usia dini

karena sejalan dengan karakteristik perkembangan anak yang belajar secara holistik, konkret, dan melalui bermain. Model pembelajaran ini mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak melalui tema-tema yang dekat dengan kehidupan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Implementasi pembelajaran tematik di PAUD memiliki landasan filosofis yang kuat dari teori-teori perkembangan anak seperti Piaget, Vygotsky, dan Gardner, serta landasan yuridis yang jelas melalui berbagai peraturan perundang-undangan. Model-model pembelajaran tematik yang dikemukakan Fogarty (1991), khususnya model webbed dan integrated, sangat relevan untuk diterapkan di PAUD dengan adaptasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Keberhasilan pembelajaran tematik terpadu sangat bergantung pada kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada anak, berbasis bermain, dan mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan. Dukungan orang tua, ketersediaan sumber daya, dan kebijakan yang mendukung juga sangat penting untuk keberhasilan implementasi.

F. Daftar Pustaka

- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Fogarty, R. (1991). *The mindful school: How to integrate the curricula*. IRI/Skylight Publishing.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Halifah, S. (2020). Pentingnya bermain peran dalam proses pembelajaran anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3), 35-40. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>
- Hastuti, I. B., Asmawulan, T., & Fitriyah, Q. F. (2022). Asesmen PAUD berdasar konsep merdeka belajar merdeka bermain di PAUD Inklusi Saymara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak*

- Usia Dini, 6(6), 6651-6660.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2508>
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.
- PAUD Jateng. (2024, Juli 28). Tema dan subtema PAUD Kurikulum Merdeka 2024/2025. <https://www.paud.id/contoh-tema-subtema-paud-kurikulum-merdeka/>
- PAUD Jateng. (2025, April 8). Deep learning PAUD: Metode pembelajaran mendalam bermakna. <https://www.paud.id/deep-learning-paud-metode-pembelajaran-mendalam/>
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Ramdhani, S., & Yuliasri, N. A. (2018). Model pembelajaran tematik integratif untuk membentuk karakter jujur anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 2(2), 149-161.
<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/226>
- Rasmani, U. E. E., Nurjanah, N. E., Widiastuti, Y. K. W., Mujiyati, S., & Agustina, P. (2022). Upaya meningkatkan pembelajaran tematik integratif pada guru pendidikan anak usia dini melalui pelatihan dan pendampingan e-learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 699-708.

- <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4074>
- Ruwaida, G. A., & Setiasih, O. (2022). Strategi guru pendidikan anak usia dini dalam menghadapi era society 5.0. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5406-5413.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3028>
- Siswanto, S., Zaelansyah, Z., Susanti, E., & Fransiska, J. (2019). Metode pembelajaran anak usia dini dalam generasi unggul dan sukses. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 35-44. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v2i2.1295>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wulandari, H., Purwanta, E., & Kanak-kanak, T. (2021). Pencapaian perkembangan anak usia dini di TK selama pembelajaran daring saat pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452-462.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>

BAB VII

PENGERTIAN PRINSIP UTAMA METODE MONTESSORI DALAM ANAK USIA DINI

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi kritis dalam arsitektur perkembangan manusia, suatu periode *golden age* di mana stimulasi yang tepat dapat mengoptimalkan potensi kognitif, sosial-emosional, fisik, dan moral anak (Asrifan et al., 2025). Namun, dalam praktiknya, banyak lembaga PAUD masih terjebak dalam paradigma *teacher-centered* yang membatasi ruang eksplorasi, kemandirian, dan konstruksi pengetahuan aktif anak (Gumiandari et al., 2019). Menjawab tantangan ini, berbagai alternatif pedagogi berbasis anak (*child-centered*) telah dikembangkan, salah satunya adalah Metode Montessori yang digagas oleh Dr. Maria Montessori (1870–1952). Lebih dari sekadar metode pengajaran, Montessori merupakan sebuah filosofi pendidikan holistik yang lahir dari observasi ilmiah panjang terhadap anak-anak, dengan keyakinan bahwa setiap individu membawa potensi bawaan untuk membangun dirinya sendiri dalam lingkungan yang suportif (Bhulpat, 2019; Isaacs, 2013).

Metode Montessori menawarkan sebuah perspektif radikal yang memposisikan anak sebagai subjek aktif, mandiri, dan kompeten—sebuah pandangan yang kontras dengan praktik tradisional yang sering melihat anak sebagai objek pasif (Cummins, 2024; O'Donnell, 2013). Pendekatan ini menekankan pentingnya “lingkungan yang disiapkan” (*prepared environment*), material pembelajaran sensorik yang autokorektif, peran guru sebagai fasilitator yang rendah hati, serta struktur sosial kelas usia campuran yang meniru kehidupan komunitas alami (Cummins, 2024;

Giardiello & Signert, 2019). Dalam beberapa dekade terakhir, metode ini tidak hanya diterapkan di sekolah-sekolah khusus Montessori, tetapi juga telah banyak diadaptasi dan diintegrasikan ke dalam berbagai setting pendidikan anak usia dini di seluruh dunia, termasuk Indonesia, sebagai upaya meningkatkan kualitas praktik pedagogis (Vettiveloo, 2008).

Bab ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif prinsip-prinsip utama, landasan filosofis, dampak empiris, serta tantangan kritis dalam penerapan Metode Montessori dalam konteks pendidikan anak usia dini. Pembahasan akan dimulai dengan menelusuri akar teori dan filosofi yang mendasarinya, kemudian menguraikan prinsip-prinsip operasionalnya, dilanjutkan dengan sintesis temuan penelitian mengenai dampaknya terhadap perkembangan anak, dan diakhiri dengan analisis terhadap berbagai kritik serta kendala implementasinya. Dengan pemahaman yang utuh, diharapkan pendidik, calon pendidik, pengambil kebijakan, dan orang tua dapat secara kritis dan kreatif merefleksikan nilai-nilai Montessori yang relevan untuk mengembangkan praktik pendidikan anak usia dini yang lebih menghormati hak dan ritme belajar setiap anak.

A. Landasan Teori dan Filosofi

Metode Montessori tidak hanya dipahami sebagai sekumpulan teknik atau strategi pembelajaran, melainkan merupakan sebuah filosofi pendidikan yang komprehensif dan holistik. Pendekatan ini dibangun di atas landasan teori yang kuat mengenai hakikat anak sebagai individu yang aktif, mandiri, dan memiliki potensi untuk berkembang secara optimal melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, proses belajar dalam metode Montessori menekankan pentingnya lingkungan yang terstruktur, kebebasan yang bertanggung jawab, serta peran pendidik sebagai fasilitator yang mendukung perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

1. Pembelajaran Berpusat pada Anak (Child-Centered Learning)

Inti dari filosofi Montessori adalah keyakinan bahwa anak belajar paling baik melalui eksplorasi mandiri dan pengalaman langsung (*hands-on experiences*). Montessori menekankan pentingnya observasi terhadap anak untuk memahami kebutuhan dan minat perkembangan mereka, yang kemudian menjadi dasar pendekatan pendidikan (Bhulpat, 2019; Cummins, 2024). Anak dipandang sebagai agen aktif yang memiliki dorongan intrinsik untuk belajar dan mengembangkan diri, bukan penerima pasif pengetahuan.

2. Perkembangan Holistik

Berbeda dengan metode tradisional yang sering berfokus pada keterampilan akademik semata, filosofi Montessori mencakup perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik secara seimbang (Asrifan et al., 2025; Gumindari et al., 2019). Pendekatan ini bertujuan menciptakan pengalaman pendidikan yang menyeluruh, mempersiapkan anak tidak hanya untuk sekolah, tetapi untuk kehidupan.

B. Prinsip-Prinsip Utama Metode Montessori

Metode Montessori memiliki pendekatan yang berpusat pada anak, di mana lingkungan dan bahan ajar dirancang untuk mendukung perkembangan kemandirian (Azhari et al., 2024). Dalam pendekatan ini terdapat beberapa prinsip dasar dalam metode Montessori, yaitu:

1. Penghormatan terhadap Anak (*Respect for the Child*)

Prinsip *respect for child* diwujudkan dalam penerapan pembelajaran yang bersifat terindividualisasi, dengan memperhatikan perbedaan ritme, kebutuhan, serta gaya

belajar yang khas pada setiap anak (Cummins, 2024). Pendekatan ini menekankan pentingnya keseimbangan antara pemberian kebebasan dan adanya struktur yang jelas dalam proses pembelajaran. Konsep *kebebasan dalam batas (freedom within limits)* memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, berinisiatif, dan mengembangkan potensi dirinya secara mandiri, namun tetap berada dalam kerangka aturan sosial dan tatanan lingkungan yang terorganisasi. Lingkungan yang terstruktur dengan baik tersebut berperan penting dalam menumbuhkan disiplin diri, tanggung jawab, serta kemampuan anak untuk mengontrol perilaku secara positif (Arslan, 2008; Gumiandari et al., 2019).

2. Lingkungan yang Disiapkan (*The Prepared Environment*)

Lingkungan pembelajaran diposisikan sebagai *guru ketiga* yang memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan anak. Ruang belajar dirancang dan ditata secara cermat serta terencana untuk menstimulasi rasa ingin tahu, mendorong eksplorasi aktif, dan menumbuhkan kemandirian anak dalam belajar. Berbagai material pembelajaran yang bersifat sensorik dan *self-correcting*, seperti Menara Merah Muda (Pink Tower) disediakan dan ditempatkan secara mudah dijangkau oleh anak. Pengaturan ini memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, proses penemuan mandiri, serta kemampuan untuk mengenali dan memperbaiki kesalahan tanpa ketergantungan pada intervensi orang dewasa (Cummins, 2024; Giardiello & Signert, 2019). Selain itu, keteraturan, kebersihan, dan keindahan lingkungan belajar sengaja dihadirkan untuk menciptakan suasana yang tenang, nyaman, dan kondusif. Sehingga membantu anak memusatkan perhatian serta mengembangkan kontrol diri

dan konsentrasi dalam aktivitas pembelajaran (Bhulpat, 2019).

3. Pembelajaran Terarah Sendiri (*Self-Directed Learning*)

Anak diberikan kesempatan untuk menentukan dan memilih aktivitas belajar sesuai dengan minat dan kebutuhannya, sehingga mampu menumbuhkan sikap otonomi, rasa tanggung jawab, serta motivasi intrinsik dalam diri anak (O'Donnell, 2013; Tympa et al., 2022). Pemberian kebebasan memilih ini menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi. Prinsip tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivistik yang menegaskan bahwa proses belajar akan berlangsung secara optimal ketika anak terlibat secara langsung, aktif, dan bermakna dalam setiap pengalaman belajarnya, sehingga pengetahuan dibangun melalui interaksi, eksplorasi, dan refleksi pribadi.

4. Kelas Usia Campuran (*Mixed-Age Classrooms*)

Ciri khas lainnya dari pendekatan ini adalah penerapan pengelompokan anak dalam satu kelas dengan rentang usia yang beragam, umumnya mencakup perbedaan usia sekitar tiga tahun. Pola pengelompokan heterogen ini dirancang untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran sebaya (*peer learning*) serta memperkuat perkembangan keterampilan sosial anak. Dalam konteks tersebut, anak yang lebih tua memiliki kesempatan untuk berperan sebagai pendamping atau mentor bagi anak yang lebih muda. Peran ini tidak hanya membantu anak yang lebih muda dalam memahami aktivitas pembelajaran, tetapi juga memperdalam pemahaman anak yang lebih tua terhadap materi, sekaligus mengembangkan rasa tanggung jawab, empati, dan kemampuan kepemimpinan (Cummins, 2024; Isaacs, 2013).

5. Peran Guru sebagai Pemandu (*The Role of the Teacher as Guide*)

Dalam pendekatan Montessori, guru diposisikan sebagai pengamat yang sabar sekaligus fasilitator yang bersikap rendah hati dalam mendampingi proses belajar anak. Peran utama guru bukan sebagai pusat penyampai informasi, melainkan sebagai pihak yang bertanggung jawab dalam menyiapkan lingkungan belajar yang kondusif, aman, dan terstruktur. Selain itu, guru secara cermat mengamati perilaku, minat, serta kebutuhan perkembangan setiap anak guna memahami kesiapan belajarnya. Pengenalan material pembelajaran dilakukan pada waktu yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, sehingga guru tidak mendominasi proses pembelajaran melalui instruksi langsung, melainkan memberikan dukungan yang memungkinkan anak belajar secara mandiri dan bermakna (Arslan, 2008; Cummins, 2024).

C. Dampak terhadap Hasil Perkembangan Anak

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Montessori dapat memberikan dampak positif terhadap beragam aspek perkembangan anak

1. Keterampilan Sosial

Anak-anak dalam setting Montessori sering kali menunjukkan keterampilan sosial yang lebih baik, termasuk kerja sama dan resolusi konflik (Le Diagon et al., 2025; Tympa et al., 2022). Lingkungan usia campur dan penekanan pada komunitas mendorong kolaborasi dan komunikasi.

2. Kemampuan Kognitif

Studi, termasuk uji coba terkontrol longitudinal,

menunjukkan bahwa siswa Montessori cenderung lebih unggul dalam pemecahan masalah dan berpikir kritis dibandingkan rekan mereka di setting tradisional (Le Diagon et al., 2025). Fokus pada pembelajaran melalui pengalaman dan material konkret secara efektif mengembangkan keterampilan kognitif.

3. Regulasi Emosi

Penekanan pada kemandirian dan pembelajaran mandiri membantu membangun ketahanan emosional. Anak belajar mengelola emosi dan perilaku mereka dalam lingkungan yang mendukung, yang sangat penting untuk perkembangan keseluruhan (Tympa et al., 2022). Kegiatan pada metode Montessori memberikan pengalaman yang nyata seperti anak diajak untuk belajar menyendok, membawa gelas atau membawa mangkuk. Benda-benda tersebut merupakan benda yang nyata sehingga anak merasakan pengalaman nyata dan dapat belajar kemandirian (Wulandari et al., 2018).

D. Tantangan dan Kritik

Meskipun telah diakui secara luas sebagai salah satu pendekatan pendidikan yang efektif, penerapan metode Montessori dalam praktik pembelajaran tidak terlepas dari berbagai tantangan dan kritik.

1. Variabilitas Implementasi

Kualitas dan kesetiaan implementasi metode Montessori dapat sangat bervariasi (Gumiandari et al., 2019; Vettiveloo, 2008). Beberapa pendidik mungkin kesulitan dengan peran observasional yang diperlukan, yang dapat mengarah pada penerapan yang tidak konsisten dan mengurangi keefektifan metode.

2. Intensitas Sumber Daya

Material khusus dan pelatihan guru yang diperlukan untuk pendidikan Montessori yang efektif bisa jadi mahal (Gumiandari et al., 2019; Vettiveloo, 2008). Hal ini berpotensi membatasi akses bagi keluarga berpenghasilan rendah atau sekolah di daerah sumber daya terbatas, menimbulkan pertanyaan tentang kesetaraan.

3. Kritik dari Perspektif Lain

Beberapa kritikus berargumen bahwa metode Montessori mungkin tidak secara memadai menangani semua aspek perkembangan anak, terutama dalam hal kedisiplinan dan pembelajaran terstruktur (Gumiandari et al., 2019). Kritik dari perspektif Psikologi Islam, misalnya, menyoroti perlunya keseimbangan antara kebebasan dan bimbingan otoritatif yang jelas berdasarkan nilai-nilai (Gumiandari et al., 2019). Beberapa ahli pendidikan menganjurkan pendekatan yang lebih seimbang yang menggabungkan elemen dari metode Montessori dan tradisional (Moll, 2004).

Metode Montessori menawarkan pendekatan yang unik dan efektif untuk pendidikan anak usia dini, dengan prinsip-prinsipnya yang berfokus pada kemandirian, penghormatan terhadap anak, dan lingkungan yang dipersiapkan. Bukti penelitian menunjukkan dampak positifnya pada keterampilan sosial, kemampuan kognitif, dan regulasi emosi. Namun, tantangan terkait konsistensi implementasi, ketersediaan sumber daya, dan kritik konstruktif terhadap batasannya perlu diakui. Memahami prinsip, dampak, dan tantangan ini secara komprehensif dapat membantu pendidik, pembuat kebijakan, dan orang tua membuat keputusan yang tepat dan meningkatkan praktik mereka untuk mendukung perkembangan anak usia dini secara holistik. Pada akhirnya, nilai utama Montessori mungkin terletak pada pandangannya yang menghormati anak

sebagai individu yang mampu, yang merupakan prinsip yang dapat diintegrasikan ke dalam berbagai konteks pendidikan.

E. Daftar Pustaka

- Asrifan, A., Syahrudin, S., Sunra, L., & Rosmayanti, V. (2025). Digital parenting: Strategies for monitoring and guiding children's online behavior. In *Integrating Parental Consent and Child Engagement With Digital Protection Rules* (pp. 281–311). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/979-8-3373-2716-7.ch011>
- Azhari, S., Fadlilah, A. N., Astini, N. S., Rudiah, S., F. N. A., & Sumiati. (2024). Analisis Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Metode Pembelajaran Montessori. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 4.
- Bhulpat, C. (2019). Montessori for Early Childhood Development. *Journal of Multidisciplinary in Social Sciences*, 15(2), 1–5.
- Cummins, S. (2024). Incorporating Montessori Principles into Your Early Years Environments: A Guide to Following the Child. In *Incorporating Montessori Principles into Your Early Years Environments: A Guide to Following the Child*. Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781003466970>
- Giardiello, P., & Signert, K. (2019). Maria montessori (with perspectives from Sweden). In *Empowering Early Childhood Educators: International Pedagogies as Provocation* (pp. 95–112). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315143729-7>
- Gumiandari, S., Nafi'a, I., & Jamaluddin, D. (2019). Criticizing Montessori's Method Of Early Childhood Education Using Islamic Psychology Perspective. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 133–148. <https://doi.org/10.15575/jpi.v5i2.5835>
- Isaacs, B. (2013). Understanding the montessori approach: Early years education in practice. In *Understanding the Montessori Approach: Early Years Education in Practice*. Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9780203124802>

- Le Diagon, S., Van der Henst, J.-B., & Prado, J. (2025). Early Montessori education shows delayed benefits for mathematical problem-solving in a 5-year longitudinal randomized controlled trial. *Scientific Reports*, 15(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-025-27687-2>
- Moll, I. (2004). Towards a constructivist Montessori education. *Perspectives in Education*, 22(2), 37–49.
- O'Donnell, M. (2013). Maria Montessori: A critical introduction to key themes and debates. In *Maria Montessori: A Critical Introduction to Key Themes and Debates*. Bloomsbury Publishing Plc.
- Tympa, E., Karavida, V., Charissi, A., & Siaviki, A. (2022). Parental views of the Montessori approach in a public Greek Early years setting. *Education 3-13*, 50(2), 281–287. <https://doi.org/10.1080/03004279.2020.1849344>
- Vettiveloo, R. (2008). A critical enquiry into the implementation of the Montessori Teaching Method as a first step towards inclusive practice in early childhood settings specifically in developing countries. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 9(2), 178–181. <https://doi.org/10.2304/ciec.2008.9.2.178>
- Wulandari, D. A., Saifuddin, & Muzzaki, J. A. (2018). Implementasi Pendekatan Metode Montessori dalam Membentuk Karakter Mandiri Pada Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4, 1–19.

BAB VIII

MODEL REGIO EMILIA DALAM ANAK USIA DINI

Model Reggio Emilia adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menempatkan anak sebagai subjek utama dalam proses pendidikan. Pendekatan ini pertama kali dikembangkan oleh Loris Malaguzzi bersama masyarakat kota Reggio Emilia, Italia, setelah Perang Dunia II. Mereka berkeyakinan bahwa anak-anak memiliki potensi luar biasa untuk belajar dan mengekspresikan dirinya melalui berbagai cara dan media (Edwards, Gandini, & Forman, 2012).

Reggio Emilia bukanlah kurikulum tetap, melainkan sebuah filosofi pendidikan yang berorientasi pada pengalaman, kolaborasi, dan eksplorasi. Anak dipandang sebagai individu yang aktif, ingin tahu, dan memiliki hak untuk berpartisipasi dalam menentukan arah belajarnya sendiri. Dalam pendekatan ini, belajar dianggap sebagai proses membangun pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi (Suyadi & Ulfah, 2021).

Guru dalam model Reggio Emilia tidak berperan sebagai pusat pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang mendampingi anak untuk mengeksplorasi lingkungan dan menemukan jawaban atas pertanyaannya sendiri. Guru mendengarkan ide-ide anak, mendokumentasikan proses belajar mereka, serta menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (Gandini, 2013).

A. Prinsip, Karakteristik, serta Implementasi Model Reggio Emilia dalam Kegiatan Pembelajaran Anak Usia Dini

Model Reggio Emilia memiliki seperangkat prinsip dan karakteristik yang menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi menekankan proses belajar yang aktif, kreatif, dan kolaboratif.

1. Prinsip-Prinsip Model Reggio Emilia

Menurut Edwards, Gandini, & Forman (2012), pendekatan Reggio Emilia didasari oleh beberapa prinsip utama yang menekankan pandangan positif terhadap anak dan proses belajar, yaitu:

- a. **Anak sebagai pembelajar aktif.** Anak dipandang sebagai individu yang memiliki potensi, rasa ingin tahu, dan kemampuan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman nyata di lingkungan sekitar. Anak bukan penerima pasif, tetapi pencipta makna (Suyadi, 2020).
- b. **Guru sebagai fasilitator dan kolaborator.** Guru tidak bertindak sebagai pusat pengetahuan, melainkan mitra yang mendukung dan memfasilitasi eksplorasi anak. Guru berperan mendengarkan ide anak, mendokumentasikan proses belajar, dan membantu mengembangkan pemikiran mereka (Gandini, 2013).
- c. **Lingkungan sebagai guru ketiga.** Lingkungan belajar dianggap memiliki peran penting seperti guru dan teman sebaya. Ruangan yang estetik, penuh warna alami, dan tersusun rapi dapat menstimulasi rasa ingin tahu dan kreativitas anak (Suyadi & Ulfah, 2021).
- d. **Pembelajaran berbasis proyek.** Anak belajar melalui proyek yang lahir dari minat mereka sendiri. Proyek ini

dikembangkan bersama guru melalui observasi dan diskusi, sehingga setiap kegiatan memiliki makna kontekstual (Lestari, 2022).

- e. **Kolaborasi antara anak, guru, dan orang tua.** Komunikasi antara ketiganya dianggap penting dalam membangun lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (Edwards et al., 2012).

2. Karakteristik Model Reggio Emilia

Ciri khas model Reggio Emilia terletak pada cara pandang terhadap proses belajar anak. Beberapa karakteristik utamanya antara lain:

- a. **Berpusat pada anak (child-centered).** Pembelajaran berfokus pada minat dan kebutuhan anak, bukan pada kurikulum yang kaku.
- b. **Menghargai “seratus bahasa anak.”** Setiap anak memiliki banyak cara untuk mengekspresikan ide, seperti melalui seni, musik, gerak, atau bahasa (Gandini, 2013).
- c. **Proses dokumentasi pembelajaran.** Setiap proses anak dalam bermain, berdiskusi, atau berkarya didokumentasikan dalam bentuk foto, catatan, dan portofolio. Dokumentasi ini menjadi alat refleksi untuk guru dan orang tua (Suyadi & Ulfah, 2021).
- d. **Pembelajaran berbasis pengalaman.** Anak didorong untuk belajar melalui eksplorasi langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitar.
- e. **Fleksibilitas dan kolaborasi.** Guru dan anak bekerja sama menentukan arah pembelajaran sesuai perkembangan minat anak (Lestari, 2022).

3. Implementasi Model Reggio Emilia dalam Kegiatan Pembelajaran Anak Usia Dini

Implementasi model Reggio Emilia di lembaga PAUD dapat dilakukan melalui berbagai cara yang menyesuaikan kondisi dan karakteristik peserta didik. Beberapa bentuk penerapannya antara lain:

a. Kegiatan berbasis proyek

Guru mengamati minat anak, kemudian mengembangkan kegiatan yang relevan. Misalnya, ketika anak tertarik pada hewan, guru dapat mengajak mereka membuat “mini zoo” dengan bahan daur ulang. Kegiatan ini melibatkan kerja sama, eksplorasi, dan kreativitas anak (Suyadi, 2020).

b. Penataan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi

Lingkungan disusun dengan memperhatikan unsur keindahan, pencahayaan, dan ketersediaan alat main yang bervariasi seperti bahan alam, cat, tanah liat, dan balok kayu. Penataan ruang yang menarik akan menumbuhkan rasa nyaman dan keingintahuan anak (Edwards et al., 2012).

c. Dokumentasi proses belajar

Guru merekam hasil karya, percakapan, dan aktivitas anak sebagai bahan refleksi. Dokumentasi ini juga ditampilkan di ruang kelas agar anak merasa dihargai atas proses belajarnya (Lestari, 2022).

d. Kolaborasi dengan orang tua

Guru melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran, baik dalam memberikan ide kegiatan, membantu

menyediakan bahan, maupun mendiskusikan perkembangan anak (Suyadi & Ulfah, 2021).

Implementasi prinsip-prinsip ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena berangkat dari minat anak dan memperhatikan perkembangan emosional, sosial, serta kognitif mereka. Model ini membantu anak belajar melalui pengalaman nyata yang menyenangkan, sekaligus membentuk kemandirian dan tanggung jawab sosial.

B. Manfaat dan Dampak Positif Penerapan Model Reggio Emilia terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Lembaga PAUD

Penerapan model Reggio Emilia di lembaga PAUD memberikan berbagai manfaat dan dampak positif bagi perkembangan anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya menumbuhkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga aspek sosial, emosional, moral, dan kreativitas. Reggio Emilia menempatkan anak sebagai individu yang utuh, sehingga perkembangan yang dihasilkan bersifat menyeluruh (*holistik*) (Rahmawati, 2021).

1. Mengembangkan Kreativitas dan Imajinasi Anak

Model Reggio Emilia memberikan kebebasan bagi anak untuk berekspresi melalui berbagai media seperti menggambar, membangun, menari, atau bercerita. Pendekatan ini menumbuhkan imajinasi dan mendorong anak menemukan cara unik untuk mengomunikasikan ide-idenya (Nurhayati, 2022). Melalui konsep “*a hundred languages of children*”, setiap anak diberi ruang untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya sesuai potensi yang dimiliki.

Kegiatan berbasis proyek yang berangkat dari minat anak juga menstimulasi kemampuan berpikir divergen. Anak tidak diarahkan untuk menghasilkan jawaban

tunggal, tetapi diajak berpikir kreatif dan menemukan berbagai kemungkinan solusi dari sebuah masalah (Fadillah, 2020).

2. Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Kerja Sama

Pendekatan Reggio Emilia menekankan pentingnya kolaborasi antara anak, guru, dan orang tua. Dalam kegiatan kelompok, anak belajar menghargai pendapat teman, bekerja sama, serta menyelesaikan konflik dengan cara yang positif. Hal ini membantu perkembangan keterampilan sosial dan empati sejak usia dini (Handayani, 2023).

Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator yang menuntun anak untuk belajar berbagi peran dan tanggung jawab dalam kegiatan proyek. Pengalaman kolaboratif ini membentuk karakter sosial yang positif dan memperkuat nilai gotong royong yang relevan dengan budaya Indonesia (Rahmawati, 2021).

3. Mengembangkan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kritis

Dalam model Reggio Emilia, anak belajar melalui eksplorasi, observasi, dan percobaan langsung. Misalnya, ketika anak menanam tanaman di taman sekolah, mereka tidak hanya belajar tentang sains, tetapi juga mengembangkan kemampuan mengamati, menganalisis, dan menarik kesimpulan. Proses ini melatih kemampuan berpikir logis dan kritis anak (Hidayat, 2020).

Selain itu, guru tidak memberikan jawaban langsung atas pertanyaan anak, tetapi mendorong mereka untuk mencari sendiri melalui percobaan dan diskusi. Pendekatan ini membuat anak terbiasa berpikir mandiri dan berani mengemukakan pendapatnya.

4. Menumbuhkan Kemandirian dan Tanggung Jawab

Model Reggio Emilia memberikan ruang bagi anak untuk membuat pilihan dalam kegiatan belajarnya. Anak diajak bertanggung jawab terhadap keputusan dan hasil karyanya. Kebiasaan ini menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian sejak dini (Nurhayati, 2022).

Di kelas Reggio Emilia, anak tidak hanya belajar mengikuti aturan, tetapi juga belajar mengelola dirinya. Mereka diajarkan untuk membereskan alat main, menjaga lingkungan kelas, dan menghargai karya teman. Nilai-nilai ini menjadi dasar penting bagi pembentukan karakter positif (Handayani, 2023).

5. Memperkuat Hubungan Antara Sekolah dan Keluarga

Kolaborasi dengan orang tua merupakan bagian penting dari pendekatan Reggio Emilia. Orang tua dilibatkan dalam setiap tahap pembelajaran, mulai dari perencanaan proyek hingga refleksi hasil karya anak. Hubungan yang harmonis antara guru dan orang tua membantu menciptakan konsistensi nilai pendidikan di rumah dan di sekolah (Fadillah, 2020).

Melalui dokumentasi pembelajaran, orang tua dapat memahami proses perkembangan anak, bukan hanya hasil akhirnya. Hal ini memperkuat keterlibatan keluarga dalam mendukung pertumbuhan anak secara emosional dan sosial (Rahmawati, 2021).

6. Dampak Positif terhadap Lembaga PAUD

Penerapan model Reggio Emilia juga membawa dampak positif terhadap kualitas lembaga PAUD. Lingkungan belajar menjadi lebih hidup, interaktif, dan berorientasi pada anak. Guru menjadi lebih reflektif dan kreatif dalam menyusun kegiatan pembelajaran. Lembaga

yang menerapkan pendekatan ini cenderung memiliki suasana belajar yang menyenangkan, terbuka, dan menghargai perbedaan setiap anak (Handayani, 2023).

Dengan demikian, Reggio Emilia tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan anak, tetapi juga meningkatkan mutu pendidikan di lembaga PAUD secara keseluruhan.

Berdasarkan pembahasan dalam bab ini, dapat disimpulkan bahwa model Reggio Emilia merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan anak sebagai subjek utama dalam proses pendidikan. Pendekatan ini berpijak pada pandangan bahwa setiap anak memiliki potensi, rasa ingin tahu, dan kemampuan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman nyata. Reggio Emilia tidak dipahami sebagai kurikulum yang kaku, melainkan sebagai filosofi pendidikan yang menghargai proses belajar, kreativitas, dan partisipasi aktif anak.

Prinsip-prinsip utama dalam model Reggio Emilia, seperti anak sebagai pembelajar aktif, guru sebagai fasilitator, lingkungan sebagai guru ketiga, pembelajaran berbasis proyek, serta kolaborasi dengan orang tua, membentuk landasan kuat dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Pendekatan ini mendorong anak untuk belajar melalui eksplorasi, dialog, dan kerja sama, sehingga pengalaman belajar tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses perkembangan anak secara menyeluruh.

Implementasi model Reggio Emilia dalam konteks pendidikan anak usia dini terbukti mampu mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, kreativitas, kemandirian, dan tanggung jawab anak. Melalui kegiatan berbasis proyek dan lingkungan belajar yang dirancang secara estetis dan fungsional, anak diberikan ruang untuk mengekspresikan ide-idenya melalui berbagai “bahasa”, baik seni, gerak, bahasa verbal, maupun simbolik. Dokumentasi pembelajaran menjadi bagian penting yang tidak hanya merekam proses belajar anak, tetapi juga menjadi sarana refleksi bagi guru dan orang tua.

Selain berdampak positif bagi perkembangan anak, penerapan model Reggio Emilia juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas lembaga PAUD. Guru menjadi lebih reflektif, kreatif, dan responsif terhadap kebutuhan anak, sementara hubungan antara sekolah dan keluarga menjadi lebih harmonis dan kolaboratif. Dengan demikian, model Reggio Emilia tidak hanya membangun pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak, tetapi juga menciptakan ekosistem pendidikan yang humanis dan berkelanjutan.

Melalui pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip Reggio Emilia secara kontekstual, pendidik diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang berpusat pada anak dan selaras dengan nilai-nilai perkembangan anak usia dini. Pendekatan ini dapat menjadi salah satu alternatif yang relevan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam membentuk generasi yang kreatif, mandiri, kritis, dan memiliki kepekaan sosial sejak usia dini.

C. Daftar Pustaka

- Edwards, C., Gandini, L., & Forman, G. (2012). *The Hundred Languages of Children: The Reggio Emilia Experience in Transformation* (3rd ed.). Praeger.
- Fadillah, M. (2020). *Pendekatan Reggio Emilia dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Indonesia*. Jakarta: Kencana.
- Gandini, L. (2013). *Foundations of the Reggio Emilia Approach*. In *Innovations in Early Education: The International Reggio Exchange*.
- Handayani, S. (2023). Implementasi Pendekatan Reggio Emilia untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age PAUD*, 8(1), 55–66.
- Hidayat, R. (2020). Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Konteks Reggio Emilia Approach. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 204–213.

- Lestari, N. (2022). Penerapan Model Reggio Emilia untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 7(2), 134–142.
- Nurhayati, D. (2022). Pengaruh Pendekatan Reggio Emilia terhadap Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Indonesia*, 6(3), 178–186.
- Rahmawati, I. (2021). Kolaborasi Guru dan Orang Tua dalam Pendekatan Reggio Emilia di PAUD. *Jurnal Ilmiah Visi Pendidikan*, 16(2), 90–98.
- Suyadi. (2020). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2021). *Konsep dan Implementasi Model Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Deepublish.

BAB IX

MODEL PEMBELAJARAN STEAM UNTUK ANAK USIA DINI

Perkembangan pasar global sekarang ini, hampir 100% pekerjaan memerlukan kemampuan berpikir kritis dan mendengar aktif, 70% memerlukan pengetahuan matematika, dan 60% memerlukan kemampuan komunikasi dan Bahasa reseptif (Carnevale, Smith & Strohl, 2014 dalam Gess, A.H., 2017: 39). Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun, pembinaan ini hendaknya disesuaikan dengan tuntutan zamannya. Oleh karena itu, program pembinaan dalam hal ini kurikulum haruslah dirancang untuk diterapkan secara teliti sesuai karakteristik anak. Anak-anak sekarang membutuhkan pendidikan yang jauh lebih terhubung dan nyata daripada di masa lalu, pendidikan yang memberi anak-anak tidak hanya pengetahuan, tetapi juga memberi kesempatan pemberdayaan dan agensi pada anak. Anak membutuhkan pendidikan yang tujuannya bukan hanya untuk meningkatkan diri mereka sendiri, tetapi lebih untuk memperbaiki dunia tempat mereka tinggal

Berdasarkan hasil PISA (Programme for International Student Assessment) 2012, kemampuan anak Indonesia usia 15 tahun dibidang matematika, sains, dan membaca masih rendah dibandingkan dengan anak-anak lain didunia. Hasil PISA 2012, Indonesia berada diperingkat ke – 64 dari 65 negara yang berpartisipasi dalam tes. Rata-rata skor matematika anak Indonesia 375, rata-rata skor membaca 396, dan rata-rata skor sains 382. Padahal rata-rata skor OECD (The Organization for Economic Cooperation and Development) secara berurutan adalah 494, 496,

dan 501. Analisa menarik dari kajian terhadap hasil tersebut dikarenakan proses pendidikan kurang mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi. Proses pendidikan di Indonesia masih kental pada tahap berpikir tingkat memahami, awal (mengingat, menerapkan), belum mendorong anak mencapai kemampuan analisis, evaluative, dan kreatif. (Kemdikbud, 2018: 5)

Pada intinya, ini adalah pendidikan yang tujuannya adalah memberdayakan anak-anak untuk meningkatkan dunia mereka sendiri, dimulai sejak dini. Sebagaimana diungkapkan oleh Setyowati, I (2011) dalam Artobatama, I (2018:41) menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar harus dapat membekali peserta didik dengan kecakapan hidup (life skill) yang sesuai dengan lingkungan kehidupan dan kebutuhan peserta didik sesuai jamannya, sehingga pendidikan itu bermanfaat bagi anak-anak dengan membuat mereka berpikir lebih efektif (dan jauh lebih praktis), memberdayakan anak-anak untuk bertindak dan berhubungan secara efektif di dunia.

Kurikulum 2013 PAUD dengan tematik integrative dan pendekatan saintifik sangat cocok untuk memadukan pembelajaran berbasis STEAM, karena pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan berbagai konteks dapat mendekatkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari atau tema yang dekat dengan dunia anak. Pendekatan inilah yang saat ini sedang dibangun kembali dinegara-negara maju, salah satunya yaitu pendekatan STEAM (science, technology, engineering, art and mathematics).

Bybee (2013) menjelaskan tujuan pendidikan STEM lebih jauh adalah untuk mengembangkan literasi stem. Definisi tentang steam ini mengacu secara individual bahwa: 1) Pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk mengidentifikasi pertanyaan dan masalah dalam kehidupan, menjelaskan secara alami dan buatan, serta menggambarkan kesimpulan isu-isu terkait STEM; 2) Memahami karakteristik keistimewaan STEM sebagai bentukan human

knowledge, inquiry dan desain; 3) Pengenalan STEM membentuk material, intelektual, dan lingkungan budaya; 4) Kesiapan untuk mengkaitkan STEM dengan isu-isu dan ide-ide tentang sains, teknologi, engineering, matematika sebagai sebuah pendekatan konstruktif.

Kennedy, T.J, Odell, M. R.L (2014: 246 – 258) menyatakan bahwa pendidikan steam telah menjadi topik dalam diskusi internasional pada decade terakhir. ICASE (The International Council of Association for Science Education), yang diikuti 34 negara menyatakan bahwa: akses tingginya kualitas pendidikan merupakan salah satu dasar untuk semua. Pada permasalahan global, isu-isu seperti keberlanjutan, kesehatan, perdamaian, pengentasan kemiskinan, kesetaraan gender dan konservasi keanekaragaman hayati harus berada di garis depan dalam berpikir, perencanaan dan memperkuat tindakan untuk STEM pendidikan (ICASE, 2013).

Pendidikan STEM menghilangkan hambatan tradisional yang didirikan antara empat disiplin ilmu, dengan mengintegrasikan empat mata pelajaran ke dalam satu cara kohesif untuk belajar mengajar. Komponen teknik menekankan pada proses dan desain solusi daripada solusi itu sendiri. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi matematika dan sains dalam konteks yang lebih personal, sambil membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang dapat diterapkan pada semua aspek pekerjaan dan kehidupan akademik mereka. Rekayasa adalah metode yang digunakan siswa untuk penemuan, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Komponen teknologi memungkinkan untuk pemahaman yang lebih dalam tentang tiga bagian lain dari pendidikan STEM. Hal ini memungkinkan siswa untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari, memanfaatkan komputer dengan aplikasi khusus dan profesional seperti Computer Assisted Design (CAD) dan animasi komputer. Ini dan aplikasi teknologi lainnya memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi mata pelajaran STEM secara lebih rinci dan praktis.

Definisi inilah yang dapat menawarkan wawasan tentang bagaimana membuat STEM lebih menarik bagi siswa dan melibatkan mereka secara penuh dalam keempat bidang pelajaran. Program kurikuler yang inovatif, yang menghubungkan empat disiplin daripada sekadar memperkuat mata pelajaran matematika dan sains yang ada dapat memegang kunci untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Program pendidikan STEM dan kurikulum berkualitas mencerminkan fitur-fitur tinggi berikut: harus 1) Kurikulum dan pembelajaran matematika dan sains yang ketat; 2) Minimal jika kursus STEM terpisah/tidak tersedia, maka mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum sains dan matematika; 3) Mempromosikan desain dan pemecahan masalah (ilmiah / teknik) proses mengidentifikasi masalah, solusi, inovasi, prototipe, evaluasi, desain ulang - sebagai cara untuk mengembangkan pemahaman praktis dunia yang dirancang; 4) Mempromosikan penyelidikan - proses mengajukan pertanyaan dan melakukan investigasi - mengembangkan sebagai cara pemahaman untuk yang mendalam tentang alam dan dunia yang dirancang (NSTA, 2004); 5) Dikembangkan dengan kelas - bahan yang sesuai dan mencakup pendekatan langsung, pemikiran, dan kolaborasi untuk belajar; 6) Membahas hasil siswa dan mencerminkan informasi dan pemahaman terbaru di bidang STEM; 7) Memberikan kesempatan untuk menghubungkan pendidik STEM dan siswa mereka dengan komunitas STEM yang lebih luas dan tenaga kerja; 8) Memberikan siswa dengan sudut pandang interdisipliner, multikultural, dan multi perspektif untuk menunjukkan bagaimana STEM melampaui batas-batas nasional yang memberi siswa perspektif global; 9) Menggunakan teknologi yang tepat seperti pemodelan, stimulasi, dan pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan pendidikan STEM; 10) Disajikan melalui pengalaman belajar formal dan informal; 11) Mengintegrasikan pengetahuan konten inti STEM melalui strategi seperti pembelajaran berbasis proyek.

A. Model Pembelajaran Steam

1. STEM (pendahulu STEAM)

Sebelum model STEAM, ada terdahulunya yaitu model STEM yang pertama kali diperkenalkan oleh National Science Foundation (NSF) di Amerika Serikat pada akhir 1990-an. Beberapa tokoh penting dalam pengembangan awal STEM antara lain:

- a. Judith A. Ramaley pejabat NSF yang pertama kali memperkenalkan istilah “STEM” untuk menggantikan “SMET” (Science, Mathematics, Engineering, and Technology) sekitar tahun 2001.
- b. NSF dan lembaga-lembaga pendidikan AS kemudian mengembangkan kurikulum berbasis integrasi empat bidang tersebut.

2. STEAM (penambahan unsur “Arts”)

Konsep STEAM dikembangkan setelah muncul kesadaran bahwa kreativitas dan seni memiliki peran penting dalam inovasi dan pemecahan masalah. Tokoh-tokoh kunci dalam pengembangan STEAM adalah:

- a. Georgette Yakman dianggap sebagai pencetus utama model STEAM (sekitar tahun 2006–2008).

Ia adalah seorang pendidik dan peneliti Amerika yang merumuskan filosofi dan kerangka kerja STEAM sebagai sistem pendidikan integratif.

Yakman mengembangkan “STEAM Education Framework” yang menekankan hubungan antar disiplin ilmu secara holistik.

John Maeda — seorang desainer dan ilmuwan komputer dari MIT Media Lab yang juga menjadi pendorong kuat integrasi seni dalam STEM, dengan slogan

terkenal:

“Design is where STEM meets humanity.” Ia menekankan pentingnya *creativity* dan *design thinking* dalam pendidikan teknologi dan sains.

Secara umum model pembelajaran STEAM adalah pendekatan pembelajaran terpadu yang menggabungkan lima disiplin ilmu Science (Sains), Technology (Teknologi), Engineering (Rekayasa), Arts (Seni), dan Mathematics (Matematika) dalam satu kesatuan proses belajar yang kontekstual, kreatif, dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata.

B. Pengertian Model Pembelajaran STEAM

Model pembelajaran merupakan suatu teknik yang dipilih oleh guru pada proses kegiatan pembelajaran untuk membuat suasana belajar lebih efektif dan menyenangkan. Menurut Priansa dan Ani model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model dapat dipahami juga sebagai gambaran tentang keadaan sesungguhnya. (Menurut Priansa & Ani, 2015).

Georgette Yakman (2008), pencetus utama model STEAM, “STEAM is Science and Technology, interpreted through Engineering and the Arts, all based in a language of Mathematics.” Artinya, STEAM memandang kelima bidang tersebut saling berkaitan dan tidak diajarkan secara terpisah, melainkan dihubungkan dalam satu aktivitas atau proyek pembelajaran.

Beers (2011), berpendapat bahwa model STEAM menekankan integrasi berbagai disiplin ilmu untuk membangun kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Dengan kata lain, STEAM bukan sekadar akronim, tetapi kerangka berpikir dan strategi pembelajaran yang menekankan kolaborasi antara sains dan seni untuk

menciptakan inovasi.

C. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran STEAM

Model pembelajaran STEAM dibangun atas dasar pendekatan interdisipliner dan berorientasi pada proses berpikir ilmiah, kreatif, dan reflektif. Menurut berbagai ahli (Yakman, 2008; Beers, 2011; Perignat & Katz-Buonincontro, 2019; Land, 2013), prinsip-prinsip utamanya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Prinsip Integrasi (Integration Principle)

“STEAM is an integrative approach that connects disciplines rather than teaching them in isolation.” (Yakman, 2008). Semua bidang ilmu (Sains, Teknologi, Rekayasa, Seni, dan Matematika) tidak diajarkan secara terpisah, tetapi diintegrasikan dalam satu pengalaman belajar yang utuh. Tujuannya adalah agar peserta didik melihat keterkaitan antar konsep dan mampu menerapkannya untuk memecahkan masalah nyata.

Contohnya: Dalam proyek membuat jembatan mini: anak menggunakan konsep sains (gaya, berat), matematika (pengukuran), engineering (desain struktur), technology (alat bantu), dan arts (desain estetika).

2. Prinsip Inkuiri dan Eksperimen (Inquiry and Exploration Principle)

“Learning occurs through inquiry, experimentation, and hands-on experience.” (Beers, 2011). Pembelajaran STEAM berpusat pada rasa ingin tahu anak dan proses penemuan (discovery learning). Anak diajak bertanya, meneliti, mencoba, gagal, dan memperbaiki. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak menemukan jawaban melalui eksplorasi.

Contoh: Anak mengamati mengapa beberapa benda

mengapung sementara yang lain tenggelam, lalu mencoba membuat perahu agar tidak tenggelam.

3. Prinsip Kolaborasi (Collaboration Principle)

“Collaboration promotes shared learning and diverse perspectives.” (Perignat & Katz-Buonincontro, 2019). STEAM menekankan kerja sama tim antar peserta didik, serta kolaborasi lintas disiplin antar guru. Anak belajar berbagi ide, berkomunikasi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan proyek.

Contoh: Kelompok anak bersama-sama mendesain taman mini; satu anak mengukur, yang lain menggambar, dan lainnya menanam.

4. Prinsip Kreativitas dan Inovasi (Creativity and Innovation Principle)

“Art in STEAM fosters creative problem solving and design thinking.” (Land, 2013). Seni (Arts) berperan penting dalam menumbuhkan imajinasi, inovasi, dan berpikir divergen. Siswa didorong untuk menemukan berbagai solusi berbeda untuk satu masalah, bukan hanya satu jawaban benar.

Contoh: Saat merancang rumah ramah lingkungan, siswa tidak hanya fokus pada fungsi bangunan, tapi juga keindahan dan kenyamanan desainnya.

5. Prinsip Kontekstual dan Berbasis Proyek (Contextual & Project-Based Learning Principle)

“Learning is meaningful when connected to real-life contexts.” (Yakman, 2010). STEAM selalu dikaitkan dengan masalah kehidupan nyata dan diterapkan melalui Project-Based Learning (PjBL). Anak tidak hanya belajar teori, tapi menerapkannya dalam proyek nyata.

Contoh: Proyek “Membuat alat penyaring air sederhana” membantu anak memahami konsep sains dan teknik sekaligus menjaga lingkungan.

6. Prinsip Refleksi dan Evaluasi Proses (Reflection Principle)

“Students reflect on their process, learning from both success and failure.” (Beers, 2011). Dalam STEAM, proses belajar lebih penting daripada hasil akhir. Anak diajak merenungkan apa yang telah dipelajari, apa yang berhasil, dan apa yang perlu diperbaiki. Refleksi melatih metakognisi kemampuan berpikir tentang cara berpikir sendiri.

Contoh: Setelah membuat proyek, anak menceritakan kembali langkah-langkah yang dilakukan dan apa yang mereka pelajari.

7. Prinsip Keseimbangan antara Logika dan Estetika (Balance Principle)

“STEAM balances analytical and artistic ways of thinking.” (Maeda, 2013). Pembelajaran tidak hanya menekankan logika dan angka (STEM), tetapi juga nilai keindahan, empati, dan ekspresi diri (Arts). Hal ini membentuk peserta didik yang utuh secara intelektual, emosional, dan sosial.

Contoh: Dalam merancang taman sekolah, siswa tidak hanya menghitung luas area, tapi juga mempertimbangkan warna, bentuk, dan kenyamanan.

Prinsip-prinsip STEAM lainnya dikemukakan oleh Yakman (2010) juga merumuskan prinsip inti STEAM yang disebut “The STEAM Pyramid”, yaitu:

- a. Interdisciplinary learning keterpaduan antar bidang ilmu
- b. Process over product menilai proses berpikir dan kreativitas.
- c. Real-world relevance berhubungan dengan kehidupan nyata.
- d. Holistic development mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial.
- e. Lifelong learning skills menumbuhkan keterampilan abad ke-21 (critical thinking, communication, collaboration, creativity).

D. Karakteristik Utama Model Pembelajaran STEAM

Model pembelajaran STEAM merupakan pendekatan integratif yang menggabungkan lima bidang ilmu (Sains, Teknologi, Rekayasa, Seni, dan Matematika) untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif dalam konteks nyata (Yakman, 2008; Beers, 2011).

STEAM tidak hanya menekankan *penguasaan konsep*, tetapi juga *proses belajar* melalui eksperimen, eksplorasi, dan penciptaan karya yang bermakna.

1. Integratif (Interdisciplinary Integration)

Semua bidang ilmu (S, T, E, A, M) tidak diajarkan terpisah, tetapi dihubungkan dalam konteks pembelajaran atau proyek yang sama. Pembelajaran menjadi lebih holistik, membantu anak memahami hubungan antar konsep secara alami. Contoh: Dalam proyek membuat kincir angin, anak belajar sains (angin dan energi), teknologi (alat bantu), engineering (desain struktur), art (hiasan kincir), dan matematika (pengukuran panjang bilah).

2. Berbasis Proyek dan Pemecahan Masalah (Project and Problem-Based)

Peserta didik belajar melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Mereka diajak untuk menganalisis masalah, merancang solusi, mencoba, dan memperbaiki hasilnya.

Pembelajaran ini menekankan proses berpikir ilmiah dan kreatif. Contoh: Membuat sistem penyiraman tanaman otomatis dari bahan bekas anak memahami teknologi, konsep air, dan merancang alat sederhana. Contohnya: Membuat sistem penyiraman tanaman otomatis dari bahan bekas anak memahami teknologi, konsep air, dan merancang alat sederhana.

3. Berpusat pada Peserta Didik (Student-Centered Learning)

Peserta didik menjadi subjek aktif, bukan penerima pasif. Guru bertindak sebagai fasilitator dan pendamping dalam proses eksplorasi dan eksperimen. Pembelajaran disesuaikan dengan minat dan kemampuan anak. Contohnya: Anak memilih sendiri proyek mini yang ingin dibuat, misalnya membuat jembatan atau rumah boneka

4. Kolaboratif (Collaborative Learning)

STEAM menekankan kerja sama antar siswa dan lintas disiplin. Siswa belajar berdiskusi, berbagi ide, dan menghargai pendapat orang lain. Melatih keterampilan sosial dan komunikasi. Contohnya: Dalam proyek kelompok, satu anak mengukur bahan, satu menggambar desain, satu lagi merangkai struktur.

5. Kreatif dan Inovatif (Creativity and Innovation)

Unsur seni (Arts) menumbuhkan kreativitas, estetika,

dan imajinasi. Anak diberi ruang untuk mencipta dan mengekspresikan diri melalui desain dan hasil karya. STEAM menumbuhkan budaya “design thinking” berpikir dengan mencipta dan mencoba. Contohnya: Saat membuat jembatan mini, anak tidak hanya memastikan kuatnya struktur, tetapi juga memperhatikan keindahan bentuknya.

6. Kontekstual dan Nyata (Real-Life Contextual Learning)

Topik pembelajaran dikaitkan dengan peristiwa atau kebutuhan nyata di sekitar anak. Membantu peserta didik memahami bahwa ilmu pengetahuan bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Contohnya: Anak belajar konsep air dan gravitasi melalui proyek membuat air mancur mini di sekolah.

7. Reflektif dan Evaluatif (Reflective and Process-Oriented)

Fokus STEAM bukan hanya pada hasil proyek, tetapi juga proses belajar dan refleksi pengalaman. Anak dilatih untuk mengevaluasi cara berpikirnya, menilai kesalahan, dan memperbaikinya. Contohnya: Setelah membuat proyek, anak menceritakan apa yang mereka lakukan, apa yang sulit, dan apa yang mereka pelajari.

8. Holistik dan Humanistik (Holistic & Human-Centered)

STEAM menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Melatih kemampuan berpikir logis sekaligus empati dan kepekaan estetis. Menghasilkan individu yang cerdas, kreatif, dan peduli lingkungan sosial.

E. Langkah-Langkah Implementasi Model Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini

Penerapan model pembelajaran STEAM di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu, kreativitas, dan kemampuan berpikir ilmiah sejak dini melalui kegiatan bermain yang bermakna.

Anak-anak diajak belajar sambil bereksperimen, berkreasi, dan bekerja sama dengan pendekatan proyek (Project-Based Learning) yang menintegrasikan unsur sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika.

Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menerapkan model pembelajaran STEAM yaitu,

1. Menentukan Tema atau Masalah Kontekstual

Guru menentukan tema yang dekat dengan kehidupan anak, seperti “Air”, “Transportasi”, “Cuaca”, “Hewan”, atau “Lingkungan Sekitar.” Tema ini menjadi pemicu rasa ingin tahu anak dan titik awal kegiatan eksplorasi. Contoh: Tema: “*Air dan Kehidupan.*” Pertanyaan pemantik: “Mengapa beberapa benda bisa mengapung dan ada yang tenggelam?”

2. Merumuskan Tujuan dan Indikator Pembelajaran

Tentukan tujuan perkembangan yang ingin dicapai sesuai Kurikulum Merdeka atau Kurikulum PAUD (kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik). Pastikan setiap kegiatan STEAM mengembangkan minimal dua aspek perkembangan anak. Contohnya: Tujuannya yaitu Anak dapat mengamati sifat benda yang dapat terapung dan tenggelam. Anak mampu membuat karya perahu dari bahan bekas.

3. Merancang Kegiatan STEAM Terintegrasi

Rancang aktivitas yang menghubungkan kelima elemen STEAM secara alami:

Komponen	Kegiatan pada Tema "Air"
Science	Anak bereksperimen mengamati benda yang mengapung/tenggelam
Technology	Menggunakan alat bantu seperti sendok, baskom, botol
Engineering	Mendesain perahu dari spons, plastik, atau kertas
Arts	Menghias perahu dengan warna dan bentuk menarik
Mathematics	Menghitung jumlah bahan dan mengukur ukuran perahu

Kegiatan tidak harus formal — cukup berbentuk permainan, eksperimen sederhana, dan diskusi ringan.

4. Pelaksanaan Kegiatan dan Eksplorasi

Anak melakukan eksplorasi langsung dengan bahan-bahan sederhana di bawah bimbingan guru. Guru berperan sebagai fasilitator, bukan pemberi informasi utama. Dorong anak untuk bertanya, mencoba, gagal, memperbaiki, dan mencoba lagi. Contohnya: Anak mencoba membuat perahu agar tidak tenggelam — mereka menambahkan atau mengurangi bahan, memperbaiki bentuk, lalu mencoba lagi.

5. Diskusi dan Refleksi Bersama

Setelah kegiatan, ajak anak berdiskusi: Apa yang kamu buat? Mengapa perahumu bisa terapung? Bagian mana yang paling sulit? Diskusi ini melatih berpikir kritis, berkomunikasi, dan kesadaran diri (metakognitif)

6. Presentasi dan Apresiasi Karya

Anak memperlihatkan hasil karyanya kepada teman

atau orang tua. Guru memberi penguatan positif untuk membangun rasa percaya diri. Bisa dilakukan dalam bentuk pameran mini atau kegiatan tematik bersama. Contoh: Kelas mengadakan “Pameran Mini Perahu” — anak menjelaskan perahunya dan cara kerjanya.

7. Evaluasi dan Dokumentasi Pembelajaran

Evaluasi dilakukan berdasarkan proses, bukan hanya hasil akhir. Aspek yang diamati:

- a. Partisipasi anak
- b. Rasa ingin tahu dan inisiatif
- c. Kemampuan bekerja sama
- d. Kemampuan menjelaskan ide
- e. Kreativitas dalam berkarya

Guru mendokumentasikan proses dengan foto, catatan anekdot, dan hasil karya anak

F. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran STEAM

1. Kelebihan

Beberapa kelebihan dari model pembelajaran STEAM yaitu:

- a. Mengembangkan berpikir kritis dan kreatif

Siswa dilatih untuk menganalisis masalah dari berbagai sudut pandang dan menemukan solusi inovatif. Unsur *Arts* mendorong imajinasi dan ekspresi diri.

- b. Mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu

Pembelajaran tidak terkotak-kotak. Misalnya, proyek yang menggabungkan sains dengan desain atau teknologi. Membantu siswa memahami keterkaitan ilmu dalam kehidupan nyata.

- c. Meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi
Siswa biasanya bekerja dalam tim untuk merancang dan mempresentasikan proyek. Melatih kerja sama, kepemimpinan, dan komunikasi efektif.
- d. Berorientasi pada *problem solving* dan *project-based learning*
Pembelajaran lebih bermakna karena siswa belajar dengan menyelesaikan masalah nyata. Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kemandirian
- e. Menyiapkan siswa menghadapi dunia kerja abad ke-21
Keterampilan seperti berpikir sistematis, kreatif, dan melek teknologi sangat dibutuhkan di era digital.

2. Kekurangannya

BeMembutuhkan fasilitas dan sumber daya yang memadai
berapa kekurangan dari model pembelajaran STEAM yaitu:

- a. Membutuhkan fasilitas dan sumber daya yang memadai
Diperlukan alat, bahan, dan teknologi yang sering kali tidak tersedia di semua sekolah. Biaya implementasi bisa tinggi.
- b. Guru harus memiliki kompetensi lintas disiplin
Tidak semua guru memiliki kemampuan mengintegrasikan lima bidang STEAM. Dibutuhkan pelatihan khusus dan kolaborasi antar guru.
- c. Membutuhkan waktu lebih lama
Proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek STEAM lebih kompleks dibanding pembelajaran konvensional.

d. Sulit diterapkan di kelas besar

Pengawasan dan pendampingan terhadap tiap kelompok menjadi tantangan ketika jumlah siswa banyak.

e. Penilaian bisa subjektif dan kompleks

Hasil pembelajaran berbasis proyek tidak selalu bisa dinilai dengan tes tertulis. Guru harus membuat rubrik penilaian yang jelas dan adil.

Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STEAM sangat efektif untuk menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan abad ke-21, tetapi memerlukan kesiapan guru, sarana, dan sistem penilaian yang matang agar dapat berjalan optimal.

Model pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) merupakan pendekatan integratif yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu untuk menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, kreatif, dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata. Pendekatan ini lahir dari pengembangan konsep STEM dengan menambahkan unsur *Arts* guna menumbuhkan kreativitas dan inovasi peserta didik. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, model ini berperan penting dalam membangun fondasi berpikir ilmiah sekaligus mengembangkan ekspresi diri dan kemampuan estetika anak sejak dini.

Penerapan model pembelajaran STEAM tidak hanya menekankan pada hasil akhir pembelajaran, melainkan juga pada proses eksplorasi, refleksi, dan kolaborasi. Melalui kegiatan berbasis proyek (*Project-Based Learning*), anak-anak didorong untuk berpikir kritis, bereksperimen, bekerja sama, dan berinovasi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak belajar melalui pengalaman langsung yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Model ini juga sejalan dengan prinsip

pembelajaran aktif dan kontekstual yang diusung dalam Kurikulum Merdeka pada jenjang PAUD di Indonesia.

Di sisi lain, penerapan STEAM memberikan tantangan tersendiri bagi guru dan lembaga pendidikan. Guru dituntut memiliki kompetensi lintas disiplin dan kemampuan untuk merancang kegiatan yang kreatif, kolaboratif, dan berorientasi proses. Selain itu, keterbatasan fasilitas, alat peraga, serta waktu pelaksanaan sering kali menjadi hambatan dalam penerapannya. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi model STEAM sangat bergantung pada kesiapan guru, dukungan sarana prasarana, serta dukungan kebijakan dari lembaga pendidikan.

Meski demikian, kelebihan STEAM jauh melampaui keterbatasannya. Model ini terbukti mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif—empat keterampilan utama abad ke-21 yang dibutuhkan anak di masa depan. Pembelajaran yang mengintegrasikan sains dan seni tidak hanya membentuk anak yang cerdas secara kognitif, tetapi juga sensitif terhadap keindahan, empatik terhadap lingkungan sosial, dan adaptif terhadap perubahan teknologi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STEAM merupakan pendekatan holistik yang relevan untuk diterapkan dalam pendidikan anak usia dini. Melalui pengintegrasian ilmu pengetahuan, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang berpikir logis sekaligus kreatif, ilmiah namun humanistik. Ke depan, pengembangan pelatihan guru, pengadaan sarana pendukung, dan penelitian lanjutan perlu dilakukan agar implementasi STEAM di lembaga PAUD dapat berjalan lebih efektif, berkelanjutan, dan berdampak luas terhadap mutu pendidikan nasional.

G. Daftar Pustaka

Aizikovitsh-Udi, E., & Cheng, D. (2015). Developing critical thinking skills from disposition to abilities: Mathematics

- education from early childhood to high school. *Creative Education*, 6(4), 455–462.
- Artobatama, I. (2018). Pembelajaran STEM berbasis outbound permainan tradisional. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 40–47.
- Beers, S. Z. (2011). *21st century skills: Preparing students for their future*. National Education Association.
- Bybee, R. W. (2013). *The case for STEM education: Challenges and opportunities*. NSTA Press.
- Casey, T., & Robertson, J. (2016). *Loose parts play – A toolkit*. Scotland: Inspiring Scotland.
- De Lange, J. (2000). The tides they are a-changing. *UMAP Journal*, 21(1), 15–36.
- Gess, A. H. (2017). STEAM education: Separating fact from fiction. *Technology and Engineering Teacher*, 77(3), 39–41.
- Henriksen, D. (2017). Creating STEAM with design thinking: Seeing the art in STEM. *The STEAM Journal*, 3(1), 1–7.
- Herro, D., & Quigley, C. (2016). Exploring teachers’ perceptions of STEAM teaching through professional development: Implications for practice. *Professional Development in Education*, 43(3), 416–438.
- Kennedy, T. J., & Odell, M. R. L. (2014). Engaging students in STEM education. *Science Education International*, 25(3), 246–258.
- Kemendikbud. (2018). *Kurikulum pendidikan anak usia dini – Apa, mengapa dan bagaimana*. Direktorat Pembinaan PAUD, Jakarta.
- Kemendikbud. (2018). *Konsep art untuk anak usia dini*. Ungaran: PP PAUD dan Dikmas Jawa Tengah.
- Kemendikbud. (2018). *Konsep matematik untuk anak usia dini*. Ungaran: PP PAUD dan Dikmas Jawa Tengah.
- Kemendikbud. (2018). *Konsep sains untuk anak usia dini*. Ungaran: PP PAUD dan Dikmas Jawa Tengah.
- Kemendikbud. (2018). *Konsep teknologi untuk anak usia dini*.

- Ungaran: PP PAUD dan Dikmas Jawa Tengah.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan pembelajaran berbasis proyek di PAUD dalam kerangka kurikulum merdeka*. Jakarta: Kemendikbud.
- Koester, A. (2014). Get STEAM rolling! Demystifying STEAM and finding the right fit for your library. *Children and Libraries*, 12(3), 22–25.
- Land, M. H. (2013). Full STEAM ahead: The benefits of integrating the arts into STEM. *Procedia Computer Science*, 20, 547–552.
- Lind, K. K. (1998). *Science in early childhood: Developing and acquiring fundamental concepts and skills*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Maeda, J. (2013). STEM + Art = STEAM. *The STEAM Journal*, 1(1), 1–5.
- Organization for Economic Cooperation and Development (OECD). (2002). *Framework for mathematics assessment*. Paris: OECD.
- Perignat, E., & Katz-Buonincontro, J. (2019). STEAM in practice and research: An integrative literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 31–43.
- Permanasari, A. (2016). Inovasi STEM dalam pembelajaran sains. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)* (Vol. 3, pp. 23–34).
- Prensky, M. (2016). *Education to better their world: Unleashing the power of 21st-century kids*. Teachers College Press.
- Saxton, E., Belanger, S., & Becker, W. (2014). The critical thinking analytic rubric (CTAR): Investigating intra-rater and inter-rater reliability of a scoring mechanism for critical thinking performance assessments. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 37(3), 1–15.
- Simoncini, K., & Lasen, M. (2018). Ideas about STEM among Australian early childhood professionals: How important is STEM in early childhood education? *International Journal of Early Childhood*, 50(3), 353–369.
- Wang, F., Kinzie, M. B., McGuire, P., & Pan, E. (2010). Applying

- technology to inquiry-based learning in early childhood education. *Early Childhood Education Journal*, 37(5), 381–389.
- Yakman, G. (2008). STEAM education: An overview of creating a model of integrative education. *Pupils Attitudes Towards Technology Conference*, 20, 1–10.
- Yakman, G., & Lee, H. (2012). Exploring the exemplary STEAM education in the U.S. as a practical educational framework for Korea. *Journal of the Korean Association for Science Education*, 32(6), 1072–1086.

BAB X

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI DAN NUMERASI DINI

A. Konsep Dasar Model Pembelajaran Literasi dan Numerasi PAUD

1. Definisi Pembelajaran Literasi

Model pembelajaran berbasis literasi merupakan kerangka atau tata langkah pembelajaran yang menempatkan keterampilan membaca, menulis, dan pemahaman wacana sebagai focus utama pengembangan sejak usia dini (Haryanti & Tejaningrum, 2020). Model ini mendorong kegiatan berpusat pada teks, interaksi verbal dan pengalaman membaca yang bermakna bagi anak.

Menurut (Trimansyah, 2019) model literasi mengintegrasikan aktivitas membaca bersama, bercerita, permainan bahasa, dan lingkungan kaya cetak sehingga anak berinteraksi dengan huruf, kata, dan makna dalam konteks kegiatan sehari-hari.

Model pembelajaran berbasis literasi merupakan proses konstruktivistik di mana anak membangun sendiri pemahamannya tentang simbol, makna, dan bahasa melalui pengalaman belajar yang otentik. Dalam perspektif ini, literasi bukan sekadar aktivitas mengenal huruf, tetapi proses membangun makna secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya (Anita dkk., 2023).

2. Definisi Pembelajaran Numerasi

Model pembelajaran berbasis numerasi merupakan

susunan kegiatan dan strategi pengajaran yang memfokuskan pada kemampuan matematis awal seperti pengenalan jumlah, pengukuran dasar, pola, dan pemecahan masalah sederhana (Nurhayati et al., 2025).

Model pembelajaran numerasi merupakan pendekatan sistematis yang mendorong kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis melalui aktivitas yang berhubungan dengan bilangan dan pola yang memandang dari bagaimana anak memahami hubungan antar objek, perbedaan ukuran dan pola berulang (Nago et al., 2025).

Model pembelajaran numerasi juga dimaknai sebagai pengembangan kemampuan matematis fungsional yang digunakan anak dalam situasi sehari-hari, seperti memahami jumlah makanan, membagi mainan, atau mengukur panjang benda dengan jengkal tangan (Sholihah, 2025).

B. Strategi Dalam Penerapan Literasi dan Numerasi Pada Anak Usia Dini

Penerapan literasi dan numerasi pada pendidikan anak usia dini tidak dapat dilakukan secara spontan atau sekadar mengikuti rutinitas harian. Diperlukan strategi yang terencana, sesuai perkembangan anak, dan bersandar pada prinsip bahwa belajar di PAUD berlangsung melalui bermain. Ada berbagai strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi pada anak usia dini, diantaranya (Ratnasari, 2020) ; (Zahro et al., 2019) ;

1. Belajar Melalui Bermain dan Bercerita

Di PAUD, kegiatan literasi diperkenalkan melalui bermain, bercerita, dan pengalaman sehari-hari yang dirancang secara bertahap dari aktivitas sederhana ke yang lebih kompleks. Kegiatan ini membantu anak

mengembangkan kemandirian, kepercayaan diri, dan kemampuan berinteraksi. Literasi pada anak usia dini tidak hanya meliputi membaca dan menulis, tetapi juga multiliterasi, yakni kemampuan memahami informasi dari berbagai simbol, teks, dan media (Rahim, 2023).

Disamping itu, adanya Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sudah diterapkan pada tahun 2016 sebagai upaya pemerintah untuk meningkatkan budaya literasi di seluruh jenjang pendidikan. Program ini bertujuan mendorong minat baca, meningkatkan pengetahuan praktis siswa, serta memperkuat karakter dan daya saing bangsa. Dalam praktiknya, literasi dan numerasi diintegrasikan melalui kegiatan pembiasaan, seperti membaca 15 menit sebelum belajar dan menyediakan sudut baca yang berisi buku non-akademis untuk dibaca secara mandiri serta didiskusikan bersama guru dan teman.

2. *Outdoor Learning*

Outdoor Learning merupakan pendekatan belajar di ruang terbuka yang memanfaatkan lingkungan alam sebagai sumber belajar. Kegiatan seperti eksplorasi taman, pengamatan alam, atau proyek kelompok di luar kelas memberikan pengalaman langsung yang membuat anak lebih termotivasi, aktif, dan terlibat dalam proses belajar. Pembelajaran di luar ruangan membantu anak mengembangkan kemampuan sosial, kerjasama, kreativitas, pemecahan masalah, berpikir kritis, serta pemahaman konsep akademik melalui pengalaman nyata. Lingkungan luar menyediakan rangsangan sensorik yang mendukung pembelajaran holistik.

Outdoor Learning juga berkontribusi besar pada pengembangan literasi numerasi, meskipun seringkali aspek numerasi kurang diperhatikan. Dengan aktivitas

seperti menghitung benda alam, membandingkan ukuran, atau mengamati pola, anak dapat memahami konsep-konsep matematika dasar secara alami. Metode ini dapat diterapkan di sekolah maupun di rumah, selama tersedia lingkungan luar yang aman dan mendukung perkembangan anak (Ratnasari, 2020)

C. Model Pembelajaran Berbasis Literasi dan Numerasi di PAUD

Implementasi model pembelajaran berbasis literasi dan numerasi di PAUD merupakan proses sistematis yang memadukan pendekatan pedagogis, lingkungan belajar, media, serta aktivitas yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan bahasa, berpikir simbolik, dan pemecahan masalah sejak usia dini . Penerapan model ini tidak hanya fokus pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga pada pembangunan pondasi literasi awal, seperti kemampuan memahami makna, mengenali simbol, serta kemampuan numerasi awal seperti mengklasifikasi, membandingkan, memperkirakan, dan memahami pola. Oleh karena itu, implementasi literasi dan numerasi harus dirancang secara kontekstual, menyenangkan, interaktif, dan sesuai tahap perkembangan anak (*developmentally appropriate practice*).

Secara praktis, implementasi pembelajaran literasi dan numerasi dilakukan melalui kegiatan bermain yang terintegrasi dengan pengalaman sehari-hari anak. Guru perlu menciptakan kegiatan yang bermakna, misalnya membaca nyaring (*read aloud*), sudut baca yang menarik, permainan balok untuk konsep geometri, permainan manipulatif untuk pengenalan angka, serta penggunaan lagu, cerita, atau proyek sederhana. Proses pembelajaran harus memfasilitasi *learning by doing*, sehingga anak secara aktif bereksplorasi, mengamati, memecahkan masalah, dan berinteraksi dengan teman serta lingkungan .

Dalam penerapannya, guru juga perlu melakukan asesmen

otentik untuk menilai perkembangan literasi dan numerasi anak. Asesmen dapat berupa observasi, portofolio, catatan anekdot, hingga hasil karya anak. Data asesmen ini digunakan untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dan memberikan stimulasi yang tepat sesuai kebutuhan anak. Dengan demikian, implementasi model pembelajaran literasi dan numerasi bukan sekadar kegiatan tambahan, melainkan merupakan proses holistik yang terintegrasi dalam seluruh aktivitas harian anak di PAUD.

Salah satu manfaat utama model pembelajaran literasi-numerasi di PAUD adalah peningkatan motivasi belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan kajian kemitraan keluarga di PAUD, Hidayah, Sutarto, & Aeni (2023) menemukan bahwa pembelajaran literasi-numerasi yang melibatkan orang tua dalam kegiatan di rumah dan sekolah membantu menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan mendukung perkembangan kognitif anak.

Penelitian Nabilah dkk. 2023 menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis literasi melalui membaca bersama, bercerita, dan eksplorasi buku bergambar dapat secara signifikan meningkatkan kosakata, kemampuan menyimak, dan ekspresi verbal anak usia dini. Sebaliknya, numerasi awal juga tidak hanya soal hitung sederhana, melainkan pemahamannya dikaitkan dengan pemecahan masalah sehari-hari yang relevan dengan kehidupan anak.

Dalam konteks ini, model pembelajaran tidak hanya terpaku pada tugas guru di sekolah, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif keluarga untuk memperkuat landasan literasi dan numerasi. Selain itu, pengembangan bahan ajar berisi literasi, numerasi, dan STEAM untuk guru PAUD juga terbukti sangat bermanfaat. Sebuah studi pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa melalui pelatihan penggunaan bahan ajar bermuatan literasi, numerasi, dan STEAM, guru mampu menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan

interaktif, serta meningkatkan kompetensi anak dalam aspek-aspek dasar matematika dan literasi. Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran literasi-numerasi sangat kompatibel dengan integrasi STEAM, memperluas cakupan dan relevansi pengalaman belajar anak.

Dengan demikian, model pembelajaran berbasis literasi-numerasi bukan hanya tanggung jawab sekolah, tetapi juga kolaborasi dinamis antara guru, anak, dan keluarga, yang bersama-sama menciptakan ekosistem pembelajaran holistik dan berkelanjutan di PAUD.

D. Manfaat, Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran Literasi dan Numerasi

1. Manfaat

Salah satu manfaat utama model pembelajaran literasi-numerasi di PAUD adalah peningkatan motivasi belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan kajian kemitraan keluarga di PAUD, Hidayah, Sutarto, & Aeni (2023) menemukan bahwa pembelajaran literasi-numerasi yang melibatkan orang tua dalam kegiatan di rumah dan sekolah membantu menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan mendukung perkembangan kognitif anak.

Penelitian Nabilah dkk. 2023 menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis literasi melalui membaca bersama, bercerita, dan eksplorasi buku bergambar dapat secara signifikan meningkatkan kosakata, kemampuan menyimak, dan ekspresi verbal anak usia dini. Sebaliknya, numerasi awal juga tidak hanya soal hitung sederhana, melainkan pemahamannya dikaitkan dengan pemecahan masalah sehari-hari yang relevan dengan kehidupan anak.

Dalam konteks ini, model pembelajaran tidak hanya

terpaku pada tugas guru di sekolah, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif keluarga untuk memperkuat landasan literasi dan numerasi.

Selain itu, pengembangan bahan ajar berisi literasi, numerasi, dan STEAM untuk guru PAUD juga terbukti sangat bermanfaat. Sebuah studi pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa melalui pelatihan penggunaan bahan ajar bermuatan literasi, numerasi, dan STEAM, guru mampu menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan kompetensi anak dalam aspek-aspek dasar matematika dan literasi. Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran literasi-numerasi sangat kompatibel dengan integrasi STEAM, memperluas cakupan dan relevansi pengalaman belajar anak.

Dengan demikian, model pembelajaran berbasis literasi-numerasi bukan hanya tanggung jawab sekolah, tetapi juga kolaborasi dinamis antara guru, anak, dan keluarga, yang bersama-sama menciptakan ekosistem pembelajaran holistik dan berkelanjutan di PAUD.

Penelitian yang dipublikasikan dalam *Journal of Educational Sciences* menegaskan bahwa pembelajaran literasi-numerasi mendorong kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (4C) serta sangat efektif ketika menggunakan media konkret seperti big book, activity book, dan permainan manipulatif (JES, 2022).

Selain kelebihanannya yang bersifat pedagogis, model pembelajaran literasi dan numerasi juga memberikan manfaat perkembangan jangka panjang. Model ini membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa, pengenalan simbol, kemampuan memecahkan masalah, serta kepercayaan diri dalam menyampaikan gagasan.

Buku Pengembangan Literasi Anak Usia Dini menjelaskan bahwa literasi dan numerasi dini yang diberikan melalui kegiatan bermain dapat memperkuat fondasi kesiapan akademik tanpa mengorbankan kebutuhan bermain anak, sehingga mendorong perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan bahasa secara seimbang (Fitriyanti, 2024). Dengan demikian, model ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mempersiapkan anak menghadapi proses pendidikan tingkat selanjutnya.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, model pembelajaran literasi dan numerasi juga memiliki sejumlah kekurangan atau kendala implementasi. Salah satu tantangan utama adalah adanya ketergantungan pada kesiapan guru, termasuk kemampuan guru dalam merancang aktivitas literasi-numerasi yang kreatif, kontekstual, dan sesuai tahapan perkembangan anak. Penelitian yang dipublikasikan oleh Journal Universitas Nurul Huda menunjukkan bahwa rendahnya kompetensi guru dalam mendesain media dan metode pembelajaran dapat menghambat efektivitas model literasi-numerasi, terutama ketika guru belum terbiasa menggunakan media konkret atau strategi bermain terbimbing (Nurul Huda Journal, 2023).

Keterlibatan orang tua juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan model ini. Minimnya komunikasi antara guru dan orang tua, kurangnya pemahaman orang tua mengenai pentingnya literasi-numerasi dini, serta keterbatasan fasilitas membaca dan bermain di rumah sering menjadi hambatan. Studi dalam Jurnal Obsesi menunjukkan bahwa tanpa dukungan lingkungan rumah yang memadai, perkembangan literasi dan numerasi anak menjadi kurang optimal meskipun pembelajaran di sekolah dirancang dengan baik (Aeni et al., 2023). Hal ini

menegaskan bahwa keberhasilan model literasi–numerasi memerlukan kolaborasi yang kuat antara sekolah dan keluarga.

Selain itu, model literasi dan numerasi dapat menjadi kurang efektif bila dipaksakan menjadi terlalu akademis, misalnya ketika guru terlalu cepat mengenalkan huruf, angka, atau penilaian berbasis worksheet tanpa memberi ruang bermain yang cukup. Hal ini berpotensi mengurangi minat belajar anak, menghambat eksplorasi, dan bahkan menimbulkan tekanan belajar. Jurnal pembelajaran PAUD menegaskan bahwa orientasi akademis yang berlebihan dapat bertentangan dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain yang menjadi ciri khas pendidikan anak usia dini (Nurul Huda Journal, 2023). Oleh karena itu, keseimbangan antara struktur pembelajaran dan kebebasan bereksplorasi menjadi aspek penting dalam keberhasilan model pembelajaran literasi dan numerasi.

2. Kekurangan dan Kelebihan

Penelitian yang dipublikasikan dalam *Journal of Educational Sciences* menegaskan bahwa pembelajaran literasi–numerasi mendorong kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (4C) serta sangat efektif ketika menggunakan media konkret seperti big book, activity book, dan permainan manipulatif (JES, 2022).

Selain kelebihan yang bersifat pedagogis, model pembelajaran literasi dan numerasi juga memberikan manfaat perkembangan jangka panjang. Model ini membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa, pengenalan simbol, kemampuan memecahkan masalah, serta kepercayaan diri dalam menyampaikan gagasan. Buku *Pengembangan Literasi Anak Usia Dini* menjelaskan

bahwa literasi dan numerasi dini yang diberikan melalui kegiatan bermain dapat memperkuat fondasi kesiapan akademik tanpa mengorbankan kebutuhan bermain anak, sehingga mendorong perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan bahasa secara seimbang (Fitriyanti, 2024).

Dengan demikian, model ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mempersiapkan anak menghadapi proses pendidikan tingkat selanjutnya.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, model pembelajaran literasi dan numerasi juga memiliki sejumlah kekurangan atau kendala implementasi. Salah satu tantangan utama adalah adanya ketergantungan pada kesiapan guru, termasuk kemampuan guru dalam merancang aktivitas literasi-numerasi yang kreatif, kontekstual, dan sesuai tahapan perkembangan anak. Penelitian yang dipublikasikan oleh Journal Universitas Nurul Huda menunjukkan bahwa rendahnya kompetensi guru dalam mendesain media dan metode pembelajaran dapat menghambat efektivitas model literasi-numerasi, terutama ketika guru belum terbiasa menggunakan media konkret atau strategi bermain terbimbing (Nurul Huda, 2023).

Keterlibatan orang tua juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan model ini. Minimnya komunikasi antara guru dan orang tua, kurangnya pemahaman orang tua mengenai pentingnya literasi-numerasi dini, serta keterbatasan fasilitas membaca dan bermain di rumah sering menjadi hambatan. Studi dalam Jurnal Obsesi menunjukkan bahwa tanpa dukungan lingkungan rumah yang memadai, perkembangan literasi dan numerasi anak menjadi kurang optimal meskipun pembelajaran di sekolah dirancang dengan baik (Aeni et al., 2023). Hal ini

menegaskan bahwa keberhasilan model literasi–numerasi memerlukan kolaborasi yang kuat antara sekolah dan keluarga.

Selain itu, model literasi dan numerasi dapat menjadi kurang efektif bila dipaksakan menjadi terlalu akademis, misalnya ketika guru terlalu cepat mengenalkan huruf, angka, atau penilaian berbasis worksheet tanpa memberi ruang bermain yang cukup. Hal ini berpotensi mengurangi minat belajar anak, menghambat eksplorasi, dan bahkan menimbulkan tekanan belajar. Jurnal pembelajaran PAUD menegaskan bahwa orientasi akademis yang berlebihan dapat bertentangan dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain yang menjadi ciri khas pendidikan anak usia dini (Nurul Huda, 2023). Oleh karena itu, keseimbangan antara struktur pembelajaran dan kebebasan bereksplorasi menjadi aspek penting dalam keberhasilan model pembelajaran literasi dan numerasi.

Model pembelajaran berbasis literasi dan numerasi merupakan pendekatan yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan berbahasa, berpikir, dan memahami konsep bilangan sejak dini melalui aktivitas bermain yang bermakna. Pada masa usia dini, literasi dan numerasi tidak diajarkan secara akademis, melainkan diintegrasikan dalam kegiatan sehari-hari seperti bercerita, eksplorasi benda konkret, permainan peran, eksperimen sederhana, serta interaksi sosial. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan komunikasi, pemahaman simbol, penalaran logis, serta kepercayaan diri anak dalam menghadapi berbagai situasi belajar.

Implementasi model pembelajaran literasi dan numerasi di PAUD memberikan berbagai manfaat, antara lain mengembangkan kesiapan belajar, memperkuat fondasi berpikir kritis, serta membangun dasar kecakapan abad 21 seperti kolaborasi, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Meski demikian,

penerapannya juga menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan kompetensi guru, kurangnya media dan lingkungan belajar yang mendukung, serta keterlibatan orang tua yang belum optimal.

Secara keseluruhan, model pembelajaran berbasis literasi dan numerasi sangat relevan dan penting diterapkan di lembaga PAUD sebagai upaya membangun fondasi kecakapan belajar jangka panjang. Keberhasilan penerapan model ini ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang kontekstual, menyediakan media bermain yang variatif, menciptakan lingkungan yang kaya bahasa dan angka, serta melibatkan keluarga secara aktif. Dengan demikian, literasi dan numerasi menjadi bagian alami dari pengalaman bermain anak, sehingga perkembangan mereka berlangsung secara menyeluruh, menyenangkan, dan sesuai tahapan usianya.

E. Daftar Pustaka

- Aeni, W., Hidayah, N., & Sutarto, J. (2023). Pembelajaran literasi-numerasi anak usia dini berbasis kemitraan keluarga di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1234–1245
- Astuti, R. A. W., Suseno, B. A., Utami, P. P., & Kegiye, A. (2023, Juni). Literasi Numerasi Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Ragam Hias Papua Menggunakan Limbah Organik Dan Teknik Khombow. *DESKOVI : Art and Design Journal*, 6(1).
- Fitriyanti, A. (2024). Pengembangan literasi anak usia dini. EDU Publisher.
- Nabilah, L., dkk. (2023). Penguatan literasi anak usia dini melalui kegiatan membaca bersama. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2).
- Rahim, A. (2023). Strategi Peningkatan Keterampilan Literasi dan Numerasi Pada Anak Usia Dini. *JSE : Journal Sains and Education*, 1(3).

- Ratnasari, E. M. (2020). Outdoor learning terhadap literasi numerasi anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2).
- Rizqi dkk (2022). Penguatan literasi–numerasi melalui pendekatan kontekstual dan media konkret pada anak usia dini. *Journal of Educational Sciences (JES)*, 6(1).
- Sefrianti dkk(2023). Kendala implementasi pembelajaran literasi dan numerasi pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Wahyuni, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6).
- Zahro, I. F., Atika, A. R., & Westhisi, S. M. (2019). Strategi Pembelajaran Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2).

BAB XI

MODEL PENDEKATAN FROEBEL TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL DAN TAMAN INDRIA

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk kepribadian, kemampuan sosial, kognitif, bahasa, serta keterampilan motorik anak. Masa usia dini sering disebut sebagai *golden age* karena pada masa ini anak mengalami perkembangan pesat dan sangat mudah menyerap berbagai pengalaman belajar (Putri, 2023). Salah satu pendekatan yang banyak diakui dalam PAUD adalah model pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) yang dikembangkan oleh Friedrich Froebel melalui konsep Kindergarten (Aisyah et al., 2023).

Di Indonesia, pemikiran Froebel diadopsi dan diadaptasi oleh berbagai lembaga pendidikan, termasuk TK Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA) yang didirikan pada tahun 1919. TK ABA tidak hanya menerapkan prinsip bermain sambil belajar, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dalam proses pembelajarannya (Chandrawaty, 2021). Di sisi lain, Ki Hajar Dewantara juga mengembangkan konsep pendidikan serupa melalui Taman Indria di lingkungan Taman Siswa, dengan menekankan pada kemerdekaan belajar dan nilai-nilai kebudayaan Indonesia (Pratiwi, 2018).

Kedua model ini memiliki kontribusi signifikan dalam sejarah pendidikan anak usia dini di Indonesia. Oleh karena itu, makalah ini akan membahas lebih lanjut mengenai model pendekatan Froebel serta implementasinya dalam TK Aisyiyah dan TK Ki Hajar Dewantara.

A. Pengertian Model Pembelajaran Froebel

Model pembelajaran Froebel berawal dari perjalanan hidup Friedrich Wilhelm August Froebel (1782–1852), yang sejak awal tertarik pada hubungan antara alam, perkembangan manusia, dan pendidikan (Roszak., 2018). Pada 1837, Froebel membuka lembaga pertama untuk anak usia dini bernama Play and Activity Institute di Blankenburg, yang kemudian pada 1840 secara resmi dinamai Kindergarten sebuah istilah yang mencerminkan metafora taman tempat anak “tumbuh alami” melalui permainan, eksplorasi, nyanyian, dan kreativitas. Pada periode ini, Froebel mengembangkan Froebel Gifts (serangkaian alat bermain edukatif berbahan kayu) dan *occupations*, yang menjadi ciri khas pendekatannya sebagai model belajar berbasis permainan terstruktur. Konsep-konsep ini menandai transformasi penting dari pendidikan tradisional menuju pendidikan anak usia dini yang holistik dan berpusat pada anak. Setelah tahun 1840-an, model pembelajaran Froebel menyebar ke berbagai negara Eropa dan Amerika Serikat melalui murid-muridnya seperti Bertha von Marenholtz-Bülow, meskipun sempat menghadapi hambatan, termasuk larangan Kindergarten oleh pemerintah Prusia pada tahun 1851. Setelah Froebel meninggal pada 1852, gerakan Kindergarten justru berkembang pesat dan menjadi cikal-bakal pendidikan prasekolah modern. Pendekatan Froebelian yang menekankan *play-based learning*, kreativitas, dan perkembangan holistik kemudian menjadi fondasi bagi banyak kurikulum PAUD di dunia hingga kini. (Aisyah et al., 2023).

Froebel adalah orang pertama yang memiliki ide untuk mengajar anak-anak kecil di luar rumah. Sebelumnya, pendidikan anak lebih banyak dilakukan di rumah. Konsep belajar menurut pandangan Froebel lebih efektif melalui permainan dan mengutamakan pembelajaran motorik kasar atau halus pada seorang anak. Kindergarten Froebel ditujukan untuk anak-anak berusia tiga hingga tujuh tahun. Ia menggunakan taman sebagai symbol pola

pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak merupakan perluasan dari pandangan mereka tentang dunia dan pemahaman mereka tentang hubungan dengan individu, pencipta dan alam semesta. Froebel berpendapat bahwa anak-anak sedang mengembangkan bunga, artinya anak-anak yang sedang berkembang. Dimana dalam masa tumbuh kembang anak harus diisi dengan pendidikan yang baik dan benar agar anak berkembang dengan baik. Froebel mengembangkan metode pendidikan sesuai dengan konteks perkembangan yang dialami individu. Pada tahap awal Froebel menyarankan menggunakan metode yang memungkinkan ekspresi spontan dalam diri individu. Sedangkan pada tahap akhir, metode tersebut dapat digunakan untuk memantau dan mengarahkan perkembangan individu. Dengan demikian dalam dunia anak metodenya harus disesuaikan dengan dunia anak usia dini. Berkaitan dengan konteks anak, perlu diperhatikan bahwa perkembangan mengarahkan anak usia dini pada kesadaran diri dalam suasana bebas, dimana individu akan diperkenankan untuk menunjukkan dan mempelajari apa yang ada dalam dirinya secara bebas. Menurut Froebel, permainan merupakan metode yang paling tepat dan penting untuk menerapkan ungkapan tersebut (Lilley, 2010). Dalam pendidikan inilah Froebel kemudian menyusun dan mengembangkan kurikulum pendidikan yang telah dirancang dan sistematis. Bagi Froebel, dasar kurikulumnya adalah *give and give*, yang menyediakan berbagai permainan dan usaha, karya yang dapat dibuat dengan permainan yang ada. Hadiah adalah benda yang dapat dipegang dan digunakan oleh anak usia dini sesuai dengan petunjuk dari pendidik atau guru dan dengan demikian anak dapat belajar tentang bentuk, ukuran, warna dan konsep yang diperoleh melalui berhitung, mengukur, membedakan dan membandingkan. Sedangkan okupasi adalah materi yang dirancang untuk mengembangkan berbagai macam keterampilan, yang utama adalah psikomotor pada anak usia dini, melalui kegiatan seperti menjahit dengan papan jahit, membuat bentuk dengan mengikuti titik, membentuk lilin, menggunting bentuk, menggambar, menganyam,

menempel. Dan tongkat. kertas lipat. Dengan cara ini Froebel percaya bahwa bermain adalah cara belajar yang penting bagi anak-anak. Karena melalui memberi dan bekerja seorang anak akan mengusahakan dirinya sendiri yang tentunya terpantau menuju ekspresi diri yang bebas guna mencapai pengembangan diri, sesuai dengan tekad karakter dan kesadaran diri (Masnipal, 2013).

Froebel dikenal sebagai bapak pendidikan taman kanak-kanak (*kindergarten*). Ia berpendapat bahwa bermain adalah sarana utama anak untuk belajar. Melalui permainan, anak dapat mengembangkan kemampuan sosial, bahasa, dan berpikir. Filosofi Froebel menjadi dasar bagi pendekatan pembelajaran berbasis bermain di PAUD. Froebel adalah orang pertama yang memiliki ide untuk membelajarkan anak di luar rumah, konsep belajar menurut Froebel lebih efektif melalui bermain dan menitik beratkan pada pembelajaran keterampilan motorik kasar atau motorik halus, Froebel berpendapat bahwa pendidikan anak dianggap baik apabila pengalaman belajar anak hendaknya dirancang melalui kegiatan yang berpusat pada anak dengan menyiapkan lingkungan yang mendorong proses belajar melalui kegiatan eksplorasi dan menemukan.

B. Tujuan Model Pembelajaran Froebel

Salah satu metode utama yang digunakan Froebel adalah belajar dengan berbuat (Pinangkaan et al., 2023). Dia menekankan bahwa anak-anak bukanlah bejana pasif yang menerima informasi, tetapi harus aktif terlibat dalam pendidikan mereka. Ini mencakup berbagai bentuk swakaji seperti bermain, menyanyi, menggambar, dan memelihara tanaman atau binatang kecil. Melalui kegiatan-kegiatan ini, anak-anak dapat mengembangkan pemahaman mereka tentang dunia secara lebih mendalam. Tujuan pendidikan menurut Froebel adalah melibatkan anak dalam pengalaman belajar yang mendorong mereka untuk memecahkan masalah secara cerdas, bertindak secara moral, adil, dan memenuhi panggilan mereka dalam masyarakat

(Pratiwi, 2018).

Tujuan pendidikan menurut Froebel adalah perkembangan keseluruhan dari seorang individu. Semua kekuatan individu, dan keharmonisan internal individu, dan hubungan yang harmonis dengan alam, masyarakat dan Tuhan. Pendidikan yang dimaksud Froebel adalah mengembangkan keutuhan dalam diri anak tanpa harus menggunakan paksaan. Sebaliknya, anak dibantu untuk tumbuh dan berkembang potensi terpendamnya sendiri melalui pengawasan yang ada (Masnipal, 2003). Dengan demikian anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan dirinya melalui metode yang ada untuk membentuk dirinya yang memungkinkan anak usia dini dapat mempertahankan karakternya ketika berhadapan dengan berbagai situasi di sekitarnya, serta terbuka terhadap pengetahuan baru.

Selanjutnya pada tahun 1837 Froebel pindah ke Blankenburg (Jerman), dan membuka Pendidikan Prasekolah yang dibuat dari konsep kubus kontak yang disebut hadiah. Permainan, lagu, cerita, kerajinan tangan, sebagai sarana belajar anak prasekolah. Dan pada tanggal 28 Juni 1840 Froebel membuka taman kanak-kanak pertama yang ditandai dengan adanya sebidang tanah di lingkungan sekolah yang digunakan sebagai tempat anak-anak bercocok tanam dan merawat tanaman. Meski mengalami banyak tantangan, permasalahan seperti penutupan lembaga Pendidikan tidak menyurutkan niat Froebel untuk mengembangkan cita-citanya di Amerika. Namun sebelum cita-citanya dapat terwujud, ia meninggal pada tahun 1852. Froebel meninggal pada tanggal 21 Juni 1852 di Marienthal (Rofi'ah et al., 2023)

Profil TK Aisyiyah

- Nama Lengkap: Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA).
- Pendiri: 'Aisyiyah, organisasi otonom wanita Muhammadiyah yang didirikan oleh Siti Walidah (Nyai Ahmad Dahlan).

- Sejarah: TK ABA adalah salah satu TK tertua di Indonesia, yang mulai didirikan sejak tahun 1919.
- Tujuan: TK ABA bertujuan memberikan pendidikan anak usia dini yang Islami dan penuh kasih.
- Jaringan: TK ABA merupakan bagian dari jaringan pendidikan PAUD ABA 'Aisyiyah yang jumlahnya ribuan di seluruh Indonesia

Perjalanan TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal (1919-sekarang) tak lepas dari tangan dingin Siti Walidah atau yang populer disapa Nyai Ahmad Dahlan, istri Kiai Ahmad Dahlan, pendiri Muhammadiyah. Beliau juga dikenal sebagai tokoh emansipasi perempuan yang giat dan konsisten menyuarakan kemitraan perempuan dan laki-laki dan tak pernah lelah memperjuangkan hak-hak perempuan, khususnya dalam pendidikan. Untuk melancarkan aktivitas sosial dan dakwahnya beliau memprakarsai berdirinya 'Aisyiyah, sebuah organisasi otonom pertama yang lahir dari "rahim" Muhammadiyah. Kiprah Nyai Ahmad Dahlan di dunia pendidikan sudah bukan hal yang baru. Sejak tahun 1914 beliau mengadakan kursus-kursus pengajian-pengajian dan sekolah untuk perempuan bernama *Sopo Tresno*. *Sopo Tresno* inilah embrio dari berdirinya 'Aisyiyah. Pemberantasan buta huruf, baik buta huruf arab dan latin dilakukan pada tahun 1923 dan penerbitan majalah wanita pada tahun 1926 dengan nama *Suara 'Aisyiyah*. 'Aisyiyah juga menjadi salah satu organisasi pelopor federasi organisasi wanita di Indonesia tahun 1928. Federasi ini nantinya diberi nama KOWANI (Kongres Wanita Indonesia). Hal ini menunjukkan dan memberikan bukti bahwa 'Aisyiyah telah terdepan dalam memberikan pendidikan untuk kaum perempuan. 'Aisyiyah sangat menyadari bahwa hanya melalui pendidikan, perubahan kehidupan dapat terjadi apapun kondisi yang melatarbelakangi.

- Asal-Usul Nama *Frobel*

Kepedulian 'Aisyiyah pada pendidikan anak usia dini

dibuktikan dengan mendirikan Taman Kanak-kanak dengan nama *Frobel* pada tahun 1919, kurang lebih 79 tahun setelah dibukanya *Kindergaten* oleh Friedrich Wilhelm August Frobel (1782-1852) pada tahun 1840. Frobel adalah seorang filsuf berkebangsaan Jerman dan dikenal sebagai *the founding father* pendidikan anak usia dini. Frobel juga salah seorang tokoh pendidikan anak yang banyak memberikan pengaruh dalam pemikiran baru (modern) pengembangan anak usia dini, khususnya taman kanak-kanak. Jalan terjal penuh tantangan yang dihadapi dan menimbulkan konfrontasi dengan pemerintah karena pola pendidikan demokratis yang dikembangkan, tidak mematahkan semangatnya dalam mengembangkan cita-citanya. Akhirnya, pada 28 Juni 1840, untuk merealisasikan pemikirannya, Frobel membuka sebuah lembaga pendidikan anak pertama yang diberi nama *Kindergarten*. Nama inilah sebagai awal dari nama taman kanak-kanak.

‘Aisyiyah pasti memiliki argumentasi kuat di balik pemilihan *Frobel* sebagai nama dari sebuah lembaga pendidikan anak usia dini tertua dan pertama yang berdiri di Indonesia. ‘Aisyiyah nampaknya memiliki kesamaan pandangan dan mengamini pemikiran modern Frobel tentang pendidikan anak. Frobel telah menginspirasi dan memperkaya wawasannya tentang pendidikan anak sehingga memutuskan mengabadikan namanya sebagai nama sekolah yang dirintisnya. *Frobel* dan pemikirannya tentang pendidikan anak pada saat itu belum populer seperti sekarang, sehingga pemilihan nama *Frobel* sebagai identitas sekolah dan mengadaptasi konsep Frobel yang diintegrasikan dengan pendidikan ketauhidan yang menjadi ciri khas dalam pembelajaran di sekolah *Frobel* merupakan inovasi atau terobosan berani dari ‘Aisyiyah pada masa itu. Pantas jika Nyai Ahmad Dahlan disejajarkan dengan *Frobel* sebagai pelopor pendiri lembaga pendidikan anak dan pembaharu dalam pendidikan anak usia dini pada masanya. Perjuangan Nyai Ahmad Dahlan telah membangkitkan motivasi dan ghirah perempuan-perempuan pada masa itu dan bersama-sama berjuang memajukan pendidikan kaum

perempuan, khususnya anak-anak.

- **Peralihan ke TK ABA**

Dalam perkembangannya, nama Taman Kanak-kanak Frobel berubah menjadi Taman Kanak-kanak ‘Aisyiyah dan pada workshop ke-10 Wilayah pada tahun 1973, TK milik ‘Aisyiyah diseragamkan sebutannya menjadi TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA). Di usianya yang lebih dari satu abad, TK ABA telah banyak berbuat untuk bangsa dan negara dalam melahirkan generasi-generasi penerus bangsa. TK ABA merupakan taman kanak-kanak dengan jumlah terbanyak yang tersebar di seluruh Indonesia yang jangkauannya mengikuti sebaran ‘Aisyiyah yang luas, dari tingkat Wilayah (propinsi) sampai ke tingkat Ranting (kelurahan/desa). Kini TK ABA yang melayani anak-anak usia 4-6 tahun berjumlah lebih dari 20 ribu yang tersebar di 34 provinsi di Indonesia. TK ABA telah menghasilkan lulusan berkarakter yang mencapai jutaan dan tersebar di seluruh penjuru nusantara di pelbagai bidang dan profesi.

Keberadaan ‘Aisyiyah telah teruji dan memiliki dampak positif untuk pemberdayaan perempuan dan pendidikan anak usia dini. Melalui Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah yang menaungi TK ABA, ‘Aisyiyah mengembangkan visi pendidikan ‘Aisyiyah yang berakhlak mulia untuk umat dan bangsa. Dengan tujuan memajukan pendidikan serta mencerdaskan kehidupan bangsa hingga terwujud manusia muslim yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, percaya pada diri sendiri, cinta tanah air dan berguna bagi masyarakat serta diridhai Allah swt. Aisyiyah memberikan pendidikan yang berlandaskan Islam dengan mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya. Pendidikan utama yang diberikan kepada anak-anak di TK ABA yaitu: penanaman Tauhid, akhlaqul karimah, al-Islam, Kemuhammadiyah, dan ke‘Aisyiyahan, serta pengembangan kecerdasan anak sesuai tahap perkembangannya.

- **Perkembangan dan Kontribusi**

Sejak pendiriannya pada tahun 1919 hingga kini, pertumbuhan

TK ABA terbilang pesat. Meskipun fasilitas fisik TK ABA berkembang sesuai zamannya, tapi animo orang tua yang mempercayakan pendidikan anaknya ke TK ABA tetap tinggi. Hal ini membuktikan bahwa program pendidikan yang diberikan dapat diterima dan dirasakan manfaatnya oleh masyarakat. Kepercayaan masyarakat ini juga merupakan bukti ridha Allah swt dan nikmat harus disyukuri, serta kekuatan yang perlu terus dijaga melalui peningkatan layanan pendidikan anak usia dini yang berkualitas dan profesional.

Kontribusi TK ABA dalam pembangunan di bidang pendidikan anak usia dini yang dimulai sejak tahun 1919 merupakan prestasi yang membanggakan. Mampu bertahan selama satu abad saja merupakan prestasi tersendiri, sementara tidak sedikit sekolah yang berguguran dalam perjuangan mempertahankan eksistensinya. Beberapa TK ABA bahkan menjadi TK Unggulan atau percontohan tingkat nasional, pelajaran keagamaannya menjadi rujukan nasional, dan sejumlah prestasi lainnya.

Di sisi lain, komitmen ‘Aisyiyah untuk selalu berkiprah membantu pemerintah dalam penyediaan kesempatan pendidikan bagi anak usia dini khususnya wilayah 3T (terdepan, terluar, dan tertinggal) merupakan tantangan yang selalu memotivasi ‘Aisyiyah untuk terus berkarya dan berkontribusi dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang berkarakter dan berkemajuan. Inilah tugas mulia dan amanah pendidikan yang diemban oleh TK ABA, dan ujung tombaknya tidak lain adalah guru yang berkarakter dan berkemajuan. Salam sukses, terus berikhtiar dan berkarya untuk memajukan pendidikan anak usia dini di Indonesia (Chandrawaty., 2021)

Profil TK Ki Hajar Dewantara

TK Ki Hajar Dewantara dapat merujuk pada profil TK secara umum atau profil tokoh Ki Hajar Dewantara yang menjadi dasar nama TK tersebut. Secara umum, TK Ki Hajar Dewantara adalah

sekolah dasar swasta dengan status kepemilikan yayasan. Profil tokohnya adalah Ki Hajar Dewantara, seorang pahlawan pendidikan Indonesia yang mendirikan Taman Siswa dan menjadi inspirasi bagi pendidikan di Indonesia, terutama dalam penanaman nilai-nilai budi pekerti.

Sejarah Taman Kanak-Kanak (TK) Ki Hajar Dewantara

berawal dari didirikannya Taman Indria pada tahun 1922 sebagai bagian dari sekolah Taman Siswa yang didirikan oleh Ki Hajar Dewantara (nama asli Raden Mas Soewardi Soerjaningrat). Pendirian ini dilatarbelakangi oleh keinginan Ki Hajar Dewantara untuk menciptakan sistem pendidikan yang inklusif dan merdeka, yang membebaskan dari sistem kolonial Belanda yang diskriminatif dan hanya menguntungkan golongan tertentu.

- **Pendirian Taman Siswa:** Setelah kembali dari pengasingan di Belanda, Ki Hajar Dewantara mendirikan Perguruan Nasional Taman Siswa di Yogyakarta pada 3 Juli 1922. Ia mengubah namanya menjadi Ki Hadjar Dewantara pada usia 40 tahun (menurut penanggalan Jawa) agar lebih dekat dengan rakyat dan tidak lagi menggunakan gelar kebangsawanan.
- **Konsep pendidikan:** Ki Hajar Dewantara menanamkan rasa cinta tanah air dan bangsa kepada para siswa melalui sistem pendidikannya yang menekankan pada pendidikan budi pekerti sekaligus kognitif. Ia mengagas metode *among* (pendampingan) dan semboyan terkenal "Ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani" yang artinya "di depan memberi contoh, di tengah membangun semangat, dan di belakang memberi dorongan".
- **Pengembangan TK:** Bagian TK di Taman Siswa disebut Taman Indria. Satuan pendidikan ini menjadi bagian dari keseluruhan sistem sekolah yang didirikan oleh Ki Hajar

Dewantara untuk membuka akses pendidikan bagi semua kalangan, tanpa memandang status sosial.

- Warisan: Keberadaan TK (Taman Indria) sebagai bagian dari Taman Siswa adalah wujud nyata dari perjuangan Ki Hajar Dewantara dalam memerdekakan pendidikan di Indonesia. Filosofi dan metode yang digagas Ki Hajar Dewantara menjadi dasar bagi sistem pendidikan nasional Indonesia hingga kini.

C. Kelebihan Model Pembelajaran Froebel

1. Pengembangan Kreativitas dan Imajinasi anak

Model pembelajaran Froebel memberikan ruang yang luas bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Melalui penggunaan Froebel Gifts, anak didorong untuk bereksperimen dengan berbagai bentuk dan struktur sesuai imajinasi. Satu objek dapat memiliki banyak fungsi simbolik, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir divergen dan memunculkan gagasan-gagasan baru (Aisyah et al., 2023). Pendekatan ini tidak hanya menstimulasi kreativitas, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam menyampaikan ide secara spontan.

2. Memberikan Dasar Matematika dan Sains yang Kuat

Pendekatan Froebel mengintegrasikan konsep matematika dan sains melalui objek konkret yang mudah dipahami anak. Aktivitas seperti menyusun balok, mengamati pola, serta membandingkan ukuran membantu anak memahami konsep dasar geometri, hubungan spasial, pola, dan logika (Wright, 2022). Pembelajaran dilakukan melalui pengalaman langsung, sehingga lebih sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini. Dengan demikian, Froebel memberikan dasar yang kuat

bagi kemampuan berpikir logis dan analitis anak.

3. Mengembangkan motorik halus anak aktivitas terstruktur

Dalam model pembelajaran Froebel, kegiatan keterampilan tangan seperti melipat kertas, meronce, menganyam, menggulung benang, atau membentuk pola tertentu merupakan bagian penting dari proses belajar anak (Chen & Tanaka, 2021). Kegiatan ini dirancang untuk memberi anak pengalaman konkret dalam menggunakan jari dan tangan secara terarah, sehingga motorik halus dapat berkembang secara optimal.

Melalui aktivitas tersebut, anak belajar mengontrol gerakan tangan, meningkatkan koordinasi mata-tangan, serta melatih ketelitian dan konsistensi dalam menyelesaikan suatu tugas. Proses manipulatif ini juga memperkuat otot jari dan tangan, yang menjadi fondasi bagi kemampuan menulis, menggambar dengan detail, serta keterampilan praktis lainnya. Selain itu, kegiatan yang dilakukan secara berulang sesuai dengan prinsip Froebel tentang pembiasaan mendorong anak mengembangkan sikap sabar, tekun, serta mampu mengikuti urutan langkah kerja dengan baik. Dengan demikian, kegiatan kerajinan tangan dalam model Froebel tidak hanya mendukung perkembangan motorik halus, tetapi juga membentuk karakter dan disiplin diri anak.

4. Pembentukan Disiplin, Karakter, dan Tanggung Jawab

Model Froebel menanamkan nilai kemandirian dan tanggung jawab melalui rutinitas sederhana seperti merapikan Gifts setelah digunakan. Anak belajar menyelesaikan tugas sampai tuntas dan menghargai proses kegiatan (Nugroho, 2023). Keberhasilan dalam menyelesaikan karya memberi pengalaman emosional yang

positif, sehingga membangun rasa percaya diri dan konsep diri yang lebih sehat. Pola ini menjadi fondasi penting dalam perkembangan karakter anak.

D. Kekurangan Model Pembelajaran Froebel

1. Struktur pembelajaran yang kurang fleksibel

Meskipun mendorong kreativitas, penggunaan Froebel Gifts sebenarnya memiliki struktur dan urutan tertentu. Jika guru menerapkannya terlalu kaku, ruang eksplorasi anak bisa menjadi terbatas (Johnson, 2023). Kritik terhadap model ini muncul dari perspektif pendidikan modern yang menuntut pembelajaran lebih fleksibel dan responsif terhadap minat anak.

2. Ketergantungan pada Kompetensi Guru

Keberhasilan model Froebel sangat bergantung pada pemahaman guru terhadap filosofi dan metode penerapannya. Guru harus mampu bertindak sebagai fasilitator, bukan instruktur yang terlalu mengarahkan (Martinez, 2022). Tanpa pelatihan yang memadai, model ini berisiko diterapkan hanya sebagai penggunaan alat permainan tanpa makna pedagogis yang mendalam. Hal tersebut dapat mengurangi efektivitas pendekatan Froebel.

3. Pengembangan Sosial Belum Maksimal

Fokus utama model Froebel berada pada aktivitas individual, sehingga interaksi sosial antar anak tidak mendapat porsi besar (Davis & Wilson, 2023). Dalam konteks pembelajaran modern, interaksi sosial seperti kerja kelompok, komunikasi, dan kolaborasi menjadi aspek penting. Oleh karena itu, model Froebel dianggap perlu dimodifikasi agar lebih mengakomodasi perkembangan sosial anak.

4. Tantangan dalam Era Digital

Anak-anak saat ini hidup di lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi digital, sedangkan model Froebel berfokus pada aktivitas fisik dan manipulatif (Thompson, 2024). Hal ini menjadi tantangan tersendiri karena pendidik perlu menyesuaikan metode agar tetap relevan tanpa menghilangkan esensi filosofinya. Adaptasi ini penting agar pembelajaran tetap menarik bagi anak generasi digital.

E. TK Aisyiyah dan TK Ki Hajar Dewantara

1. Latar Belakang dan Definisi

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting bagi perkembangan anak karena menjadi fase awal pembentukan karakter, moral, kemampuan sosial, kognitif, dan spiritual. Di Indonesia, berbagai model pendidikan PAUD hadir sebagai respons terhadap kebutuhan masyarakat untuk menyediakan layanan pendidikan yang sesuai dengan nilai budaya, religius, dan perkembangan psikologis anak. Dua model pendidikan yang memiliki akar sejarah kuat adalah model Froebel yang diadaptasi dalam TK Aisyiyah (TK ABA) dan model pendidikan Taman Indria dalam sistem Taman Siswa. Keduanya lahir dari konteks sosial yang berbeda namun memiliki kontribusi signifikan terhadap perjalanan PAUD di Indonesia.

Model pendidikan Froebel berakar dari gagasan Friedrich Wilhelm August Froebel (1782–1852), tokoh penting yang memperkenalkan konsep Kindergarten. Menurut Froebel, anak adalah individu yang membawa potensi bawaan dan pendidikan harus menjadi “taman” yang memungkinkan potensi tersebut tumbuh melalui kegiatan bermain, eksplorasi, serta interaksi dengan lingkungan. Froebel menolak pendidikan yang memaksa, kaku, dan akademis pada usia dini. Ia mengembangkan

konsep “gifts and occupations,” yaitu seperangkat alat permainan edukatif yang bertujuan merangsang kreativitas, motorik halus, sensori, dan berpikir simbolik anak. Pemikiran ini masuk ke Indonesia melalui perempuan-perempuan Muhammadiyah di bawah organisasi ‘Aisyiyah. Pada tahun 1919, Aisyiyah mendirikan Froebel Kindergarten yang kemudian berkembang menjadi TK Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA). Sejak saat itu, TK Aisyiyah menggabungkan prinsip Froebel dengan nilai-nilai Islam, khususnya ajaran akhlak dan keteladanan Rasulullah, sehingga menjadi model pendidikan PAUD yang berorientasi religius sekaligus modern.

Di sisi lain, Taman Indria merupakan lembaga PAUD yang berada dalam sistem pendidikan Taman Siswa, yang didirikan oleh Ki Hajar Dewantara pada 3 Juli 1922. Taman Indria lahir dari semangat perlawanan terhadap pendidikan kolonial yang pada masa itu bersifat diskriminatif, kaku, dan tidak sesuai dengan kebutuhan masyarakat pribumi. Ki Hajar Dewantara mengembangkan pendidikan yang memanusiakan manusia, berakar pada kebudayaan Indonesia, serta menekankan kemerdekaan belajar. Di Taman Indria, anak dipandang sebagai pribadi yang memiliki kodrat dan kehendak alami, sehingga pendidikan harus dijalankan melalui prinsip “among,” yaitu membimbing tanpa memaksa dan mendampingi tanpa mengekang. Lingkungan sekolah diposisikan sebagai “taman,” tempat anak merasa bebas, aman, terlindungi, dan dihargai sebagai individu.

Dengan demikian, baik TK Aisyiyah maupun Taman Indria sama-sama merupakan wujud adaptasi pendidikan modern yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat Indonesia, namun keduanya memiliki dasar filosofis yang berbeda. Satu berakar pada pemikiran pedagogis Barat

dan nilai Islam, sementara yang lain berakar pada nasionalisme dan budaya lokal.

2. Prinsip & Pendekatan Pendidikan

a. Prinsip & Pendekatan TK Aisyiyah / Froebel

Pendidikan di TK Aisyiyah pada dasarnya mengadopsi filosofi “kindergarten” ala Froebel di mana anak dipandang sebagai “tunas” yang perlu lingkungan mendukung agar potensi alaminya bisa berkembang. Pendidikan dirancang sebagai proses alami melalui kegiatan bermain, eksplorasi indera, kreativitas, dan interaksi sosial–emosional, bukan melalui metode hafalan atau instruksi ketat. Hal ini selaras dengan konsep asli bahwa pendidikan usia dini seharusnya berbentuk taman: ruang yang ramah, menyenangkan, dan mendukung perkembangan holistik anak

Selain itu, TK Aisyiyah memperkaya pendekatan itu dengan nilai-nilai keislaman dan moral: penanaman akhlak, budi pekerti, pendidikan karakter Islami, serta pembiasaan adab dan ibadah. Dengan demikian, selain sebagai tempat anak bermain dan belajar, TK Aisyiyah juga menjadi sarana dakwah dan pembinaan spiritual sejak usia dini.

Dalam implementasinya, program PAUD melalui TK Aisyiyah tidak hanya memperhatikan aspek kognitif dan fisik, tetapi juga aspek rohani, moral, dan sosial diharapkan membentuk generasi yang beriman, berakhlak, namun tetap memiliki kreativitas dan kemandirian. Terlebih di era modern seperti sekarang, lembaga seperti TK ABA hadir sebagai upaya memperkuat relevansi TK Aisyiyah: meskipun berkembang dalam semangat globalisasi, TK ABA tetap berpegang pada nilai moral, etika, budaya, dan religiusitas.

b. Prinsip & Pendekatan Taman Indria/ Taman Siswa

Taman Indria dirancang berdasarkan filosofi pendidikan yang ditempa oleh Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan harus “memerdekakan” anak. Sistem pembelajaran yang digunakan dikenal sebagai sistem “among”: guru atau pamong tidak bertindak sebagai otoritas memerintah, tetapi sebagai pendamping yang membimbing, mendampingi, memberi kasih sayang, dan membimbing sesuai kodrat anak. Tidak ada paksaan; anak diberi kebebasan bertumbuh, berekspresi, bereksplorasi, sambil diarahkan untuk tumbuh sebagai individu merdeka, kreatif, dan berkarakter.

Metode pendidikan di Taman Indria banyak memanfaatkan kegiatan yang mendekatkan anak pada alam dan budaya: permainan tradisional, menyanyi, menari, bercerita, dan pekerjaan tangan. Aktivitas-aktivitas ini dirancang untuk melatih panca indra, motorik, sosial, estetika budaya, serta kesadaran kebudayaan dan budi pekerti. Setting sekolah di Taman Indria digambarkan sebagai taman: ruang luas dengan udara sejuk, pepohonan, bunga, suatu lingkungan yang mendukung pertumbuhan fisik dan emosional anak.

Lebih jauh, Taman Indria juga melandaskan pendidikan pada nilai kemanusiaan, kebudayaan Indonesia, kolektivitas, demokrasi kecil, mengajarkan anak menghargai perbedaan, hidup bersama, saling menghormati, dan memiliki rasa cinta tanah air. Dengan demikian, Taman Indria bukan sekadar PAUD, melainkan manifestasi dari visi pendidikan nasional yang memperkuat identitas budaya dan karakter bangsa.

3. Persamaan & Perbedaan Antara TK Aisyiyah dan Taman Indria

Kedua model TK Aisyiyah dan Taman Indria memiliki persamaan mendasar dalam hal orientasi terhadap anak, metode belajar, dan tujuan perkembangan:

- Kedua model memandang bahwa pendidikan anak usia dini harus berpusat pada kebutuhan dan kodrat anak, tidak dipaksakan untuk mengejar prestasi akademik terlalu dini.
- Keduanya menjadikan bermain, eksplorasi, pengalaman konkret, interaksi sosial, dan kreativitas sebagai inti kegiatan belajar. Anak belajar melalui aktivitas langsung: seni, permainan, cerita, interaksi dengan teman dan lingkungan.
- Lingkungan belajar dirancang menyerupai “taman”. Ruang yang aman, nyaman, menyenangkan, mendukung rasa bebas dan rasa ingin tahu anak.
- Kedua model mendukung perkembangan holistik: fisik, emosional, sosial, moral/karakter, tidak hanya fokus pada aspek kognitif atau akademik.

Meski demikian, terdapat perbedaan mendasar yang membedakan identitas, orientasi nilai, dan tujuan pendidikan di antara keduanya:

- Basis filosofi dan landasan nilai: TK Aisyiyah berakar pada pemikiran Froebel (barat) namun dipadukan dengan nilai keislaman dan dakwah ‘Aisyiyah; sedangkan Taman Indria berakar pada semangat nasionalisme, kebudayaan lokal, kemerdekaan berpikir, dan identitas Indonesia.

- Tujuan akhir pendidikan: TK Aisyiyah tidak hanya menekankan perkembangan holistik anak, tetapi juga membentuk karakter religius, akhlak Islami, moral, dan persiapan spiritual; sedangkan Taman Indria menekankan pendidikan kemanusiaan, kebudayaan nasional, karakter kebangsaan, kemandirian, dan semangat hidup bersama dalam masyarakat.
- Karakter metode: TK Aisyiyah menggabungkan permainan edukatif ala Froebel dengan pembiasaan nilai agama, memakai kurikulum dan nilai moral; Taman Indria memakai permainan tradisional, budaya lokal, pengalaman nyata, dan pembelajaran berbasis komunitas, dengan suasana merdeka tanpa tekanan akademik.
- Peran guru/pamong: Di TK Aisyiyah, guru sebagai fasilitator dan teladan religius; di Taman Indria, pamong sebagai pendamping yang mendampingi kebebasan anak dan membimbing tanpa otoritas memaksa — menekankan “asah, asih, asuh.”
- Konteks sosial-historis: TK Aisyiyah muncul sebagai gerakan perempuan Islam untuk memberi akses pendidikan bagi anak pribumi di masa kolonial; Taman Indria muncul sebagai gerakan pendidikan nasional dan kebudayaan anti-kolonial, menolak sistem pendidikan kolonial dan ingin membangun identitas nasional melalui pendidikan.

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Froebel memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan pendidikan anak usia dini di Indonesia. Melalui pendekatan play-based learning, Froebel menekankan pentingnya kegiatan bermain sebagai sarana belajar yang alami dan menyenangkan bagi anak. Konsep ini diadopsi oleh

TK Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA) yang didirikan pada tahun 1919, dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman ke dalam kurikulumnya.

Di sisi lain, Ki Hajar Dewantara juga mengembangkan model pendidikan serupa melalui Taman Indria, yang menekankan kemerdekaan belajar, nilai-nilai kebudayaan lokal, dan pendekatan among yang menghargai kodrat anak. Meskipun memiliki landasan filosofis yang berbeda, baik TK Aisyiyah maupun TK Ki Hajar Dewantara sama-sama berkomitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada anak, mendukung perkembangan holistik, dan membentuk karakter yang positif.

Kedua model ini tidak hanya menjadi bagian dari sejarah pendidikan Indonesia, tetapi juga terus relevan untuk dikembangkan dalam konteks kekinian. Dengan memahami dan mengadaptasi kelebihan masing-masing, pendidik dapat menciptakan praktik PAUD yang lebih inklusif, kreatif, dan bermakna bagi anak.

F. Daftar Pustaka

- Roszak, A. (2018). Friedrich Froebel's pedagogical concept within Polish pre-school education: the revival of 19th century thought in modern institutional upbringing of children. *Gesis Leibniz Instituti For the Social Sciences*. Vol 2(2), 149-162. <https://doi.org/10.14746/sr.2018.2.2.08>
- Aisyah, E. N., Harun, H., & Rohman, A. (2023). Learning Through Play in Early Children's Education in Froebel's Perspective. DOI: 10.2991/978-2-494069-95-4_66
- Irene M. Lilley. (2010). *Friedrich Froebel A Selection From His Writings*. New York: Cambridge University Press.
- Pinangkaan, E. A. M., Silaban, R. A., & Ramli, M. 2023. *Teori Bermain*. Sukoharjo: Penerbit Tahta Media.
- Pratiwi, E. S. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Ki Hadjar Dewantara*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Masnipal (2013). *Siapa Menjadi Guru Dan Pengelola PAUD*

- Professional. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Rofi'ah, Ulya A, dkk (2023). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Fredwrich Wilhelm Froebel. *Generasi Jurnal Pendidikan Anak Usiaa Dini*. Vol 02 (01), 23-47.
<https://suaraaisyiyah.id/tk-aba-lembaga-pendidikan-anak-tertua-dan-pertama-di-indonesia/>
- Brodinsky, B. (2020). *Froebel's Gifts: How the Kindergarten Movement Changed Early Education*. New York: Teachers College Press.
<https://www.tcpress.com/froebels-gifts-9780807768892>
- Wright, S. (2022). "The Mathematical Mind: How Froebel's Approach Builds Early STEM Skills". *Journal of Early Childhood Research*, 20(3), 45-62.
DOI: 10.1177/1476718X221076543
- Chen, L., & Tanaka, M. (2021). "Fine Motor Development Through Structured Play: A Froebelian Perspective". *Early Childhood Education Journal*, 49(4), 589-601.
DOI: 10.1007/s10643-020-01092-z
- Johnson, P. (2023). "Limitations of Traditional Froebelian Methods in Modern Classrooms". *International Journal of Early Years Education*, 31(2), 234-250.
DOI: 10.1080/09669760.2023.2165678
- Martinez, R. (2022). "Teacher Competency in Play-Based Learning: Challenges and Solutions". *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 43(1), 78-95.
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10901027.2022.2055490>
- Davis, K., & Wilson, H. (2023). "Social Development in Early Childhood: Beyond Individual Activities". *Early Child Development and Care*, 193(4), 512-525.
<https://doi.org/10.1080/03004430.2022.2154865>
- Thompson, S. (2024). "Digital Natives and Traditional Pedagogies: Bridging the Gap". *Computers & Education*, 192, 104876.
DOI: 10.1016/j.compedu.2024.104876

Nugroho, A. (2023). Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik dalam Berbagai Model. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
<https://www.rajagrafindo.co.id/produk/pendidikan-anak-usia-dini-teori-dan-praktik-dalam-berbagai-model/>

BAB XII

INOVASI DAN TREN MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI ERA DIGITAL

Kemajuan teknologi digital selama beberapa dekade terakhir telah mengubah lanskap pendidikan secara fundamental, termasuk dalam ranah pendidikan anak usia dini. Anak-anak saat ini tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang kaya akan perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan berbagai aplikasi interaktif yang membentuk cara mereka belajar dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Kajian sistematis terkini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia 3-8 tahun telah menjadi fenomena global yang berkembang pesat dan menjadi fokus utama dalam penelitian pendidikan modern (Su et al., 2023). Kondisi ini menegaskan bahwa teknologi bukan lagi sekadar pilihan tambahan dalam proses pembelajaran, melainkan telah menjadi bagian integral dari dinamika perkembangan dan pendidikan anak di era kontemporer.

Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), teknologi menawarkan potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar anak melalui berbagai modalitas seperti visualisasi yang menarik, animasi yang dinamis, stimulus audio yang beragam, dan permainan digital edukatif yang dirancang khusus sesuai tahap perkembangan. Ketika digunakan secara bijaksana dan terencana, teknologi mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran, membuka ruang eksplorasi yang lebih luas, serta menyediakan variasi pengalaman belajar yang tidak terbatas pada metode konvensional. Studi nasional berskala besar di Australia mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan

anak usia dini, termasuk dalam aspek interaksi sosial dan pembelajaran kolaboratif, dengan syarat teknologi tersebut dirancang dan diimplementasikan secara sistematis dengan mempertimbangkan konteks dan tahap perkembangan anak (Hatzigianni et al., 2023). Temuan ini menekankan bahwa teknologi seharusnya berfungsi sebagai alat bantu yang memperkuat pembelajaran holistik, bukan sebagai pengganti aktivitas bermain langsung yang merupakan fondasi utama pendidikan anak usia dini.

Seiring dengan perkembangan teknologi, muncul beragam inovasi dalam model pembelajaran yang dirancang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan anak di era digital. Model pembelajaran seperti blended learning yang mengintegrasikan aktivitas daring dan luring, digital storytelling yang memanfaatkan multimedia untuk pengembangan literasi, pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) berbasis teknologi, serta pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan alat digital untuk dokumentasi dan refleksi, mulai diterapkan di berbagai lembaga PAUD. Model-model inovatif ini memungkinkan anak untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan dunia yang mereka hadapi. Sebagai contoh, aplikasi interaktif yang dirancang dengan baik telah terbukti mampu mendukung pengembangan keterampilan literasi awal anak, termasuk kemampuan mengenal huruf, memahami narasi cerita, dan memperluas kosakata mereka (Liu et al., 2024).

Namun demikian, integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini juga menghadapi berbagai tantangan yang perlu mendapat perhatian serius. Tidak semua lembaga PAUD memiliki infrastruktur teknologi yang memadai, dan tidak semua pendidik memiliki kompetensi digital yang cukup untuk mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam pembelajaran. Lebih jauh lagi, keberhasilan implementasi pembelajaran digital sangat bergantung pada kompetensi pedagogis dan persepsi guru terhadap teknologi. Guru memegang peran krusial dalam menentukan jenis media yang

digunakan, merancang cara penyampaian materi, hingga memutuskan bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara bermakna dalam kegiatan bermain dan belajar anak.

Mengingat kompleksitas dan pentingnya isu ini, perlu dilakukan pengkajian mendalam mengenai inovasi dan tren model pembelajaran anak usia dini di era digital, serta peran strategis guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Pemahaman yang komprehensif tentang kedua aspek ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi lembaga pendidikan, guru, dan pemangku kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif, aman, bermakna, dan sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan anak. Dengan pendekatan yang tepat dan terencana, teknologi dapat menjadi alat pendukung yang *powerful* untuk memperkuat pengalaman belajar anak tanpa mengabaikan prinsip dasar PAUD yang berlandaskan pada bermain, eksplorasi aktif, dan interaksi sosial yang kaya.

A. Perkembangan Inovasi dan Tren Model Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital

Revolusi digital telah membawa transformasi mendasar dalam lanskap pendidikan anak usia dini. Anak-anak generasi sekarang tumbuh dalam ekosistem digital yang kompleks, dengan akses mudah terhadap tablet, aplikasi edukatif, dan berbagai bentuk media interaktif yang semakin canggih. Tinjauan sistematis terhadap penelitian-penelitian terkini menunjukkan bahwa adopsi media digital dalam pendidikan usia dini mengalami peningkatan signifikan dari waktu ke waktu, yang menghasilkan bentuk-bentuk pembelajaran yang semakin beragam dan inovatif (Chu et al., 2024). Perkembangan ini bukan sekadar fenomena teknologis, melainkan refleksi dari pergeseran paradigma dalam memahami bagaimana anak-anak belajar di abad ke-21.

Konteks digital yang kian meresap ini mendorong munculnya berbagai inovasi dalam praktik pembelajaran anak usia dini yang

mencoba menjembatani dunia digital dan kebutuhan perkembangan anak yang holistik. Di banyak lembaga PAUD kontemporer, guru mulai mengadopsi pendekatan integratif dengan menggunakan teknologi sebagai stimulus awal—baik visual maupun audio—sebelum anak terlibat dalam kegiatan bermain konkret dan manipulatif. Pendekatan ini mencerminkan pemahaman yang matang bahwa teknologi bukanlah pengganti aktivitas fisik atau interaksi sosial langsung, melainkan sebagai komplemen yang dapat memperkaya dan memvariasikan pengalaman belajar anak. Sebagaimana dikemukakan oleh Marsh et al. (2020), integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini harus mencerminkan pendekatan pedagogis yang unik dan sesuai dengan prinsip praktik yang sesuai perkembangan (*developmentally appropriate practice*), yang menekankan pada pembelajaran berbasis kekuatan (*strengths-based*) dan bermain (*play-based*).

Tren lain yang berkembang adalah pengembangan media digital yang secara spesifik dirancang untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak, termasuk literasi awal, kemampuan numerasi, serta keterampilan sosial-emosional. Studi nasional di Australia menemukan bahwa teknologi digital, ketika diimplementasikan dengan dukungan kebijakan institusional yang tepat, dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini dalam berbagai dimensi, termasuk aspek interaksi sosial dan pembelajaran kolaboratif (Hatzigianni et al., 2023). Temuan ini menguatkan argumen bahwa teknologi, bila dikelola dengan baik, dapat menjadi katalis untuk pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif.

Lebih jauh lagi, inovasi teknologi seperti video pembelajaran *real-time*, *augmented reality* (AR), aplikasi gamifikasi, dan platform interaktif lainnya mulai dimanfaatkan dalam setting PAUD untuk menarik minat anak dan meningkatkan engagement mereka dalam proses pembelajaran. Kajian komprehensif tentang permainan digital (*digital play*) menekankan bahwa permainan berbasis

teknologi dapat menjadi komponen pembelajaran yang bermakna dan efektif, dengan catatan bahwa permainan tersebut dikontekstualisasikan sesuai dengan usia anak dan difasilitasi oleh guru yang kompeten (Chu et al., 2024). Dengan kata lain, kualitas implementasi teknologi sangat bergantung pada bagaimana guru merancang dan memfasilitasi penggunaan teknologi tersebut dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

Perkembangan terkini juga menunjukkan adanya pergeseran dari penggunaan teknologi yang bersifat pasif menuju penggunaan yang lebih aktif dan interaksional. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi secara aktif dan interaktif dengan anak menghasilkan *outcome* yang lebih positif dibandingkan dengan konsumsi teknologi secara pasif (Aldhilan, 2024). Hal ini menggarisbawahi pentingnya peran guru sebagai mediator dan fasilitator dalam pengalaman digital anak, bukan sekadar menyediakan akses teknologi tanpa bimbingan yang memadai.

Dengan demikian, tren model pembelajaran di era digital untuk anak usia dini menunjukkan arah yang lebih inklusif dan bijaksana terhadap teknologi. Bukan sekadar mengadopsi gadget dan perangkat digital, tetapi berupaya mengubah pola pembelajaran menjadi lebih interaktif, kreatif, responsif, dan yang terpenting, tetap berpusat pada kebutuhan perkembangan anak yang holistik dan berkelanjutan.

B. Model Pembelajaran yang Relevan dan Efektif untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Digital

Dalam merancang model pembelajaran yang relevan untuk PAUD di era digital, pendidik perlu mempertimbangkan karakteristik fundamental anak usia dini, yakni kecenderungan alamiah mereka untuk belajar melalui bermain, kebutuhan akan eksplorasi langsung dan *hands-on*, pentingnya interaksi sosial, serta responsivitas terhadap stimulus sensorik yang kaya. Model

pembelajaran yang efektif harus mampu mengakomodasi karakteristik-karakteristik ini sembari memanfaatkan potensi teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar.

Salah satu model yang paling banyak dibahas dan diterapkan adalah pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) yang dikombinasikan dengan media digital sebagai stimulus atau komplemen. Kajian komprehensif tentang permainan digital menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam konteks bermain dapat mendukung keterlibatan aktif anak, memfasilitasi ekspresi kreativitas, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dengan syarat teknologi digunakan secara tepat dan sesuai tahap perkembangan (Chu et al., 2024). Prinsip ini sejalan dengan konsep *developmentally appropriate practice* (DAP) yang ditekankan oleh *National Association for the Education of Young Children*, yang menyatakan bahwa teknologi dan media interaktif, ketika digunakan secara bertanggung jawab dan intensional, dapat menjadi alat yang berharga untuk mendukung perkembangan dan pembelajaran anak (NAEYC, 2020).

Model *blended learning* juga mulai diadaptasi untuk konteks PAUD, meskipun secara tradisional model ini lebih sering digunakan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dalam setting PAUD, *blended learning* dikemas secara sederhana namun bermakna, misalnya guru memutar video pendek atau menggunakan aplikasi edukatif sebagai stimulus awal untuk memperkenalkan konsep atau tema, kemudian anak melakukan aktivitas fisik, eksplorasi hands-on, atau bermain kelompok untuk mengeksplorasi dan memperdalam pemahaman mereka tentang tema tersebut. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya keseimbangan antara pengalaman digital dan pengalaman dunia nyata, yang keduanya sama-sama penting bagi perkembangan anak yang komprehensif.

Model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) juga menunjukkan relevansi dan efektivitas yang tinggi ketika

diintegrasikan dengan teknologi. Dalam model ini, anak dapat diberi proyek sederhana yang bermakna bagi mereka, seperti mengamati pertumbuhan tanaman, membuat karya seni, atau mengeksplorasi lingkungan sekitar. Teknologi kemudian digunakan sebagai alat untuk mendokumentasikan proses pembelajaran, misalnya melalui foto, video, atau rekaman suara, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan refleksi dan diskusi bersama teman atau guru. Dokumentasi digital semacam ini tidak hanya membantu guru dalam memahami proses pembelajaran dan perkembangan anak secara lebih mendalam, tetapi juga memfasilitasi anak untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka sendiri secara lebih konkret.

Digital storytelling merupakan model lain yang terbukti efektif untuk pengembangan literasi dan keterampilan komunikasi anak usia dini. Dalam model ini, anak dapat menciptakan cerita digital menggunakan kombinasi gambar, teks, suara, musik, atau bahkan animasi sederhana, yang kemudian dapat dipresentasikan dan dibagikan kepada teman atau keluarga mereka. Penelitian menunjukkan bahwa digital *storytelling* dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif, mengembangkan imajinasi, dan memperkuat keterampilan literasi awal anak (Prastyo et al., 2024; Purnama et al., 2022). Lebih dari itu, proses menciptakan cerita digital juga melibatkan berbagai keterampilan lain seperti berpikir sekuensial, pemecahan masalah, dan kolaborasi, yang semuanya merupakan keterampilan penting untuk pembelajaran di abad ke-21.

Pengembangan literasi digital dasar juga mulai menjadi bagian integral dari kurikulum PAUD modern. Anak diperkenalkan pada konsep dasar teknologi digital, seperti bagaimana mengoperasikan perangkat dengan aman, navigasi sederhana dalam aplikasi yang sesuai usia, memilih konten digital yang tepat, dan berinteraksi dengan media digital secara bertanggung jawab. Tinjauan sistematis menunjukkan bahwa integrasi literasi digital sejak usia dini, ketika dilakukan dengan tepat, dapat memperkuat kesiapan anak dalam menghadapi tantangan dunia digital yang semakin kompleks (Istiana

& Widodo, 2024).

Penting untuk dicatat bahwa efektivitas model-model pembelajaran ini sangat bergantung pada bagaimana teknologi diintegrasikan dengan prinsip-prinsip DAP. Lim dan Wardrip (2024) dalam studi mereka tentang integrasi teknologi di kelas anak usia dini mengidentifikasi bahwa terdapat spektrum penggunaan teknologi, dari yang sangat teacher-directed hingga child-centered, dan efektivitas pembelajaran meningkat ketika teknologi digunakan dengan cara yang child-centered dan sesuai dengan konteks perkembangan anak. Dengan demikian, kombinasi model-model pembelajaran yang tepat, didukung oleh teknologi yang relevan dan implementasi yang bijaksana, dapat menjadikan pembelajaran PAUD di era digital lebih dinamis, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak secara holistik.

C. Peran Guru dalam Mengintegrasikan Teknologi ke dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini

Guru memegang peran yang sangat sentral dan krusial dalam memastikan bahwa teknologi digunakan secara bermakna dan efektif dalam pembelajaran anak usia dini. Tanpa keterlibatan aktif, kompetensi yang memadai, dan sikap positif dari guru, teknologi berisiko menjadi sekadar alat hiburan atau bahkan distraksi, tanpa kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan dan pembelajaran anak. Penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru terhadap teknologi dan tingkat kepercayaan diri mereka dalam menggunakannya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap bagaimana teknologi diterapkan di kelas PAUD (Gjelaj et al., 2020; Alotaibi, 2023). Dengan demikian, memahami berbagai peran yang dimainkan oleh guru dalam konteks pembelajaran digital menjadi sangat penting.

Pertama, guru berperan sebagai perancang dan kurator pembelajaran digital. Dalam peran ini, guru bertanggung jawab untuk memilih media dan alat digital yang sesuai dengan usia, tahap

perkembangan, dan kebutuhan individual anak. Mereka perlu merancang aktivitas pembelajaran yang secara efektif mengintegrasikan teknologi dengan aktivitas fisik, sosial, dan hands-on, serta memastikan bahwa penggunaan teknologi benar-benar memperkuat pencapaian tujuan pembelajaran, bukan sekadar menambahkan elemen teknologi demi teknologi itu sendiri. Fantozzi (2022) menekankan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini harus sejalan dengan praktik yang sesuai perkembangan (*developmentally appropriate practice*), yang mempertimbangkan konteks budaya, tahap perkembangan, dan perbedaan individual setiap anak.

Kedua, guru berfungsi sebagai fasilitator dan mediator digital yang aktif dalam setiap pengalaman belajar anak dengan teknologi. Karena anak usia dini belum memiliki kemampuan dan kematangan untuk menggunakan teknologi secara mandiri dan kritis, peran guru sebagai pembimbing menjadi sangat esensial. Guru perlu memberikan arahan yang jelas, melakukan *scaffolding* yang tepat, mengawasi penggunaan teknologi, dan memfasilitasi interaksi sehingga penggunaan teknologi oleh anak tetap aktif dan konstruktif, bukan pasif seperti sekadar menonton tayangan. Plowman dan McPake (2013) dalam studi mereka tentang mitos-mitos seputar anak dan teknologi menegaskan bahwa efektivitas teknologi dalam pembelajaran anak sangat bergantung pada keberadaan guru sebagai fasilitator yang kompeten dalam konteks interaksi sosial dan pengalaman langsung. Tanpa peran fasilitasi yang aktif dari guru, potensi teknologi untuk mendukung pembelajaran tidak akan terwujud secara optimal.

Ketiga, guru berperan sebagai model literasi digital bagi anak-anak. Anak usia dini belajar banyak melalui observasi dan imitasi terhadap orang dewasa di sekitar mereka. Ketika anak melihat bagaimana guru menggunakan teknologi dengan cara yang *purposeful*, *thoughtful*, dan bertanggung jawab seperti cara memilih aplikasi yang tepat, cara berinteraksi dengan konten digital, atau cara

menggunakan teknologi sebagai alat untuk mencari informasi dan memecahkan masalah mereka belajar tidak hanya keterampilan teknis, tetapi juga sikap dan disposisi yang tepat terhadap teknologi. Neumann dan Neumann (2014) menunjukkan bahwa kompetensi literasi digital guru memiliki dampak langsung pada bagaimana anak menggunakan teknologi, baik dari segi produktivitas maupun keamanan. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi digital guru bukan hanya tentang keterampilan teknis, tetapi juga tentang pemodelan penggunaan teknologi yang bijaksana dan bertanggung jawab.

Keempat, guru berperan sebagai pengelola dan regulator lingkungan belajar digital. Peran ini mencakup berbagai aspek praktis namun krusial, seperti mengatur durasi waktu penggunaan media digital (*screen time*), memilih dan menyaring konten digital untuk memastikan kesesuaian dengan usia dan nilai-nilai pendidikan, serta menyediakan dan menyeimbangkan aktivitas non-digital sebagai komplemen pengalaman digital. American Academy of Pediatrics (2016) memberikan rekomendasi bahwa penggunaan layar pada anak usia dini harus diawasi, dibatasi durasinya, dan digunakan dalam konteks yang berkualitas. Guru harus mampu mengimplementasikan prinsip-prinsip ini dalam praktik sehari-hari untuk memastikan bahwa teknologi tidak mendominasi atau menggantikan pengalaman belajar lain yang sama pentingnya bagi perkembangan anak.

Kelima, guru memiliki peran sebagai evaluator dan dokumentator pembelajaran melalui teknologi. Teknologi menyediakan berbagai alat dokumentasi seperti foto digital, video, rekaman suara, atau bahkan portofolio digital yang memungkinkan guru untuk mengobservasi, mendokumentasikan, dan menilai proses pembelajaran dan perkembangan anak secara lebih mendalam, bukan hanya fokus pada produk atau hasil akhir. Dokumentasi semacam ini dapat digunakan sebagai bahan untuk asesmen autentik, refleksi pedagogis, dan komunikasi dengan orang tua

tentang perkembangan anak. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat asesmen dan dokumentasi, guru dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang bagaimana setiap anak belajar, berkembang, dan membangun pengetahuan mereka.

Dengan berbagai peran yang kompleks dan multifaset ini, guru menjadi faktor determinan utama dalam keberhasilan integrasi teknologi di pendidikan anak usia dini. Keefektifan teknologi dalam mendukung pembelajaran tidak ditentukan oleh secanggih apa teknologi yang digunakan, melainkan oleh seberapa bijaksana, kompeten, dan intensional guru dalam merancang, mengimplementasikan, dan memfasilitasi pengalaman belajar digital anak dalam kerangka praktik yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan mereka.

D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Digital pada PAUD

Implementasi pembelajaran berbasis digital di pendidikan anak usia dini tidak terjadi dalam ruang hampa, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor kontekstual yang kompleks dan saling berinteraksi. Memahami faktor-faktor ini sangat penting bagi stakeholders pendidikan untuk dapat merancang strategi yang efektif dalam mendukung integrasi teknologi yang bermakna dan berkelanjutan.

Faktor pertama yang sangat fundamental adalah ketersediaan dan akses terhadap infrastruktur teknologi yang memadai. Tanpa perangkat digital yang cukup dan berfungsi dengan baik, koneksi internet yang stabil dan memadai, serta dukungan teknis untuk maintenance dan troubleshooting, implementasi pembelajaran digital akan menghadapi hambatan yang signifikan. Disparitas dalam akses infrastruktur teknologi antar lembaga PAUD, terutama antara lembaga di perkotaan dan perdesaan atau antara lembaga swasta dan negeri, dapat menciptakan kesenjangan digital yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas dan kesetaraan pengalaman belajar

anak.

Faktor kedua yang tidak kalah krusial adalah kompetensi dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pedagoginya. Guru yang tidak memiliki pelatihan yang memadai tentang penggunaan teknologi untuk pembelajaran, atau yang hanya memiliki keterampilan teknis dasar tanpa pemahaman pedagogis tentang bagaimana teknologi dapat mendukung pembelajaran anak usia dini, sering mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal dan bermakna. Tinjauan sistematis terhadap integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa kesiapan guru, termasuk pengetahuan teknologi, pemahaman pedagogis, dan kemampuan untuk mengintegrasikan keduanya, masih perlu ditingkatkan secara signifikan di banyak konteks (Istiana & Widodo, 2024). Hal ini menggarisbawahi pentingnya program pengembangan profesional guru yang berkelanjutan dan kontekstual.

Faktor ketiga adalah sikap, kepercayaan, dan persepsi guru terhadap teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian menunjukkan bahwa guru yang memiliki sikap positif terhadap teknologi, yang percaya bahwa teknologi dapat memberi kontribusi positif terhadap pembelajaran anak, dan yang merasa didukung oleh lingkungan institusional mereka, cenderung lebih aktif, kreatif, dan efektif dalam mengintegrasikan media digital ke dalam praktik pembelajaran mereka (Gjelaj et al., 2020; Alotaibi, 2023). Sebaliknya, guru yang memiliki kekhawatiran berlebihan tentang dampak negatif teknologi, atau yang merasa tidak percaya diri dengan kemampuan teknologi mereka, mungkin cenderung menghindari atau menggunakan teknologi secara minimal dan superfisial. Oleh karena itu, perubahan mindset dan pengembangan kepercayaan diri guru dalam penggunaan teknologi merupakan komponen penting dalam implementasi pembelajaran digital yang sukses.

Faktor keempat adalah kesetaraan akses teknologi di antara anak-anak yang menjadi peserta didik. *Digital divide* atau kesenjangan digital tidak hanya terjadi antar lembaga, tetapi juga antar keluarga dan anak. Jika sebagian anak memiliki akses ke perangkat teknologi dan internet yang baik di rumah, sementara anak lainnya tidak memiliki akses sama sekali, implementasi pembelajaran digital yang mengharuskan atau mengharapkan penggunaan teknologi di luar jam sekolah dapat memperlebar kesenjangan pembelajaran dan kesempatan. Kajian literatur tentang permainan digital menekankan bahwa akses teknologi yang tidak merata merupakan salah satu tantangan utama dalam implementasi pembelajaran digital yang inklusif dan adil (Chu et al., 2024). Lembaga PAUD perlu memiliki strategi untuk memastikan semua anak, terlepas dari latar belakang sosial-ekonomi mereka, memiliki akses yang setara terhadap pengalaman belajar digital yang berkualitas.

Faktor kelima adalah kebijakan institusional, budaya organisasi, dan dukungan sistemik dari lembaga pendidikan. Lembaga PAUD yang memiliki visi yang jelas tentang peran teknologi dalam pendidikan, yang memiliki kebijakan eksplisit tentang penggunaan media digital (termasuk panduan tentang screen time, jenis konten yang sesuai, dan prosedur keamanan digital), yang menyediakan pelatihan berkelanjutan bagi guru, dan yang mengalokasikan sumber daya yang memadai untuk infrastruktur dan pemeliharaan teknologi, cenderung lebih sukses dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif dan berkelanjutan. Studi di Australia menunjukkan bahwa teknologi digital dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini ketika didukung oleh kebijakan institusional yang tepat dan lingkungan yang mendukung (Hatzigianni et al., 2023). Tanpa dukungan sistemik dan kebijakan yang clear, upaya integrasi teknologi sering kali menjadi inisiatif individual guru yang terisolasi dan tidak *sustainable*.

Faktor keenam yang sering terabaikan namun sangat penting adalah keterlibatan dan dukungan keluarga. Orang tua memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk pengalaman digital anak di rumah, dan kolaborasi antara guru dan orang tua dalam hal penggunaan teknologi dapat menciptakan konsistensi dan kontinuitas pengalaman belajar anak. Ketika ada alignment antara bagaimana teknologi digunakan di sekolah dan di rumah, dan ketika orang tua memahami dan mendukung pendekatan pedagogis lembaga terhadap teknologi, pembelajaran anak dapat menjadi lebih efektif dan bermakna.

Dengan mengenali dan memahami kompleksitas faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi pembelajaran digital ini, lembaga PAUD, guru, pembuat kebijakan, dan *stakeholders* lainnya dapat merancang dan melaksanakan strategi yang lebih komprehensif, responsif, dan efektif. Strategi tersebut mungkin mencakup investasi dalam infrastruktur teknologi, pengembangan program pelatihan guru yang berkualitas dan berkelanjutan, pembentukan komunitas praktik di antara guru, pengembangan kebijakan institusional yang jelas dan mendukung, serta upaya untuk memastikan kesetaraan akses bagi semua anak. Hanya dengan pendekatan yang holistik dan sistemik seperti ini, pembelajaran berbasis digital di PAUD dapat berjalan secara optimal, inklusif, dan berkelanjutan, serta benar-benar berkontribusi pada perkembangan dan pembelajaran anak yang bermakna.

Inovasi dan tren pembelajaran anak usia dini di era digital menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi elemen integral dalam lanskap pendidikan kontemporer, dengan potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif, interaktif, engaging, dan relevan dengan konteks kehidupan anak di abad ke-21. Berbagai model pembelajaran digital yang telah dikembangkan dan diimplementasikan, seperti pembelajaran berbasis bermain yang terintegrasi dengan teknologi, *blended learning*, pembelajaran berbasis proyek dengan dokumentasi digital, digital storytelling, dan

pengembangan literasi digital dasar, terbukti relevan dan efektif ketika diterapkan dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip praktik yang sesuai perkembangan (*developmentally appropriate practice*) dan karakteristik unik anak usia dini.

Keberhasilan integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini sangat bergantung pada peran multifaset guru sebagai perancang pembelajaran, fasilitator aktif, model literasi digital, pengelola lingkungan belajar, dan evaluator pembelajaran. Guru yang kompeten, percaya diri, dan memiliki sikap positif terhadap teknologi dapat menjadi kunci transformasi teknologi dari sekadar alat atau gadget menjadi instrumen pedagogis yang powerful untuk mendukung pembelajaran dan perkembangan anak secara holistik.

Namun demikian, implementasi pembelajaran digital yang efektif tidak dapat terwujud tanpa dukungan dari berbagai faktor pendukung yang sistemik dan kontekstual. Ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, kompetensi dan kesiapan guru yang terus dikembangkan melalui program pelatihan berkualitas, sikap dan kepercayaan guru yang positif, kesetaraan akses bagi semua anak, kebijakan institusional yang jelas dan mendukung, serta keterlibatan dan kolaborasi dengan keluarga, semuanya merupakan elemen penting yang saling berkait dalam ekosistem pembelajaran digital yang sehat dan efektif.

Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini dapat memberikan manfaat maksimal dan berkontribusi pada pembelajaran yang bermakna apabila diterapkan secara terencana, seimbang, bijaksana, dan tetap berlandaskan pada prinsip-prinsip fundamental PAUD yang menempatkan bermain, eksplorasi aktif, interaksi sosial, dan perkembangan holistik anak sebagai prioritas utama. Teknologi, dalam konteks ini, bukan sebagai tujuan pembelajaran itu sendiri, melainkan sebagai alat atau medium yang digunakan secara intensional untuk memperkaya dan memperluas pengalaman belajar anak dalam upaya mempersiapkan

mereka menjadi pembelajar yang kompeten, kreatif, kritis, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

E. Daftar Pustaka

- Aldhilan, D. (2024). The incidence of information and communication technologies in early childhood classrooms: A systemic literature review. *Pedagogical Research*, 9(2), em0190. <https://doi.org/10.29333/pr/14147>
- Alotaibi, M. S. (2023). Factors influencing early childhood educators' use of digital educational aids: A sequential explanatory study. *SAGE Open*, 13(4). <https://doi.org/10.1177/21582440231217727>
- American Academy of Pediatrics. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Berson, I. R., Berson, M. J., Luo, W., & He, H. (2023). Intelligence augmentation in early childhood education: A multimodal creative inquiry approach. In N. Wang, G. Rebolledo-Mendez, V. Dimitrova, N. Matsuda, & O. C. Santos (Eds.), *Artificial intelligence in education. Posters and late breaking results, workshops and tutorials, industry and innovation tracks, practitioners, doctoral consortium and blue sky* (pp. 756–763). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-36336-8_116
- Chu, C., Paatsch, L., Kervin, L., & Edwards, S. (2024). Digital play in the early years: A systematic review. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 40, 100643. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100643>
- Fantozzi, V. B. (2022). Developmentally appropriate practice and technology integration in early childhood: Creating digital citizens through culturally sustaining STEAM. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 15(2), 220-238. <https://doi.org/10.1108/JRIT-06-2021-0039>
- Gjelaj, M., Buza, K., Shatri, K., & Zabeli, N. (2020). Digital

- technologies in early childhood: Attitudes and practices of parents and teachers in Kosovo. *International Journal of Instruction*, 13(1), 165-184.
<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13111a>
- Hatzigianni, M., Stephenson, T., Harrison, L. J., Sakr, M., Fleeer, M., Quiñones, G., & Semann, A. (2023). The role of digital technologies in supporting quality improvement in Australian early childhood education and care settings. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 17(1), Article 5. <https://doi.org/10.1186/s40723-023-00108-3>
- Istiana, Y., & Widodo, M. (2024). A systematic review of technology integration in early childhood education. *Early Childhood Education Development and Studies (ECEDS)*, 4(1). <https://doi.org/10.35508/eceds.v4i1.11910>
- Lim, J., & Wardrip, P. (2024). Technology integration as a spectrum: Integrating technology in early childhood classrooms. *Teachers and Teaching*, 30, 1-19.
<https://doi.org/10.1080/13540602.2024.2420137>
- Liu, S., Reynolds, B. L., Thomas, N., & Soyooof, A. (2024). The use of digital technologies to develop young children's language and literacy skills: A systematic review. *SAGE Open*, 14(1). <https://doi.org/10.1177/21582440241230850>
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J. C., Lahmar, J., Scott, F., Davenport, A., Davis, S., French, K., Piras, M., Thornhill, S., Robinson, P., & Winter, P. (2020). The role of children's play experiences, opportunities and participation in their digital childhoods. In O. Erstad, R. Flewitt, B. Kümmerling-Meibauer, & Í. S. P. Pereira (Eds.), *The Routledge handbook of digital literacies in early childhood* (pp. 99–112). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429244582-8>
- National Association for the Education of Young Children (NAEYC). (2020). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8* (4th ed.). NAEYC.

- <https://www.naeyc.org/resources/position-statements/dap>
- Neumann, M. M., & Neumann, D. L. (2014). Touch screen tablets and emergent literacy. *Early Childhood Education Journal*, 42(4), 231-239. <https://doi.org/10.1007/s10643-013-0608-3>
- Plowman, L., & McPake, J. (2013). Seven myths about young children and technology. *Childhood Education*, 89(1), 27-33. <https://doi.org/10.1080/00094056.2013.757490>
- Prastyo, D., Purwoko, B., Rosyanafi, R. J., Mardiani, D. P., & Reswari, A. (2024). Digital storytelling in developing expressive language skills in early childhood: A phenomenological study. *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 9(1). <https://doi.org/10.35896/ijecie.v9i1.986>
- Purnama, S., Ulfah, M., Ramadani, L., Rahmatullah, B., & Ahmad, I. F. (2022). Digital storytelling trends in early childhood education in Indonesia: A systematic literature review. *JPUD: Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(2), 189-206. <https://doi.org/10.21009/JPUD.161.02>
- Su, J., Zhong, Y., & Chen, X. (2023). Technology education in early childhood education: A systematic review. *Interactive Learning Environments*, Published online. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2166045>