

RECEP

Research in Early
Childhood Education and
Parenting

Vol. 5. No. 2. November 2024



**PRODI PGPAUD
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH PURWAKARTA**

SUSUNAN PERSONALIA
JURNAL RESEARCH IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION
AND PARENTING

Penanggung Jawab

Dr. Asep Kurnia Jayadinata, M.Pd.

Pemimpin Redaksi

Dr. Finita Dewi, S.S., M.A.

Redaktur

Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.

Mitra Bestari

Mirawati, M.Pd. (UPI Kampus Cibiru)
Faizatul Faridy, M.Pd. (UIN Ar-Raniry Banda Aceh)
Dinar Nur Inten, M.Pd. (UNISBA)
Nika Cahyati, M.Pd. (STKIP Muhammadiyah Kuningan)
Irfan Fauzi Rahmat, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Cirebon)
Nurul Shofiatin Zuhro, M.Pd. (Universitas Sebelas Maret)
Elis Komalasari, M.Pd. (IAIN Batu Sangkar)
Siti Noor Rochmah, M.Pd. (STKIP 11 April Sumedang)
Lutfatulatifah, M.Pd. (IAIN Syekh Nurjati Cirebon)
Choiril Anwar, M.Pd. (Universitas Islam Sultan Agung)
Dr. I Ketut Sudarsana, S.Ag., M.Pd.H. (Universitas Hindu Negeri I Bagus Sugriwa
Denpasar)
Duhita Savira Wardani, M.Pd. (IKIP Siliwangi)
Asep Munajat, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Sukabumi)
Fitria Ulfah, M.Pd. (STAI Musaddadiyah)
Cepri Maulana, S.Pd. (Seameo Ceccep)
Aan Yuliyanto, M.Pd. (STKIP Pangeran Dharma Kusuma Indramayu)
Atika Zara Furi, M.Pd (Universitas IVET Semarang)

Penyunting Pelaksana

Risty Justicia, M.Pd. (UPI Kampus Purwakarta)
Gia Nikawanti, S.Psi., M.Pd. (UPI Kampus Purwakarta)

Alamat Redaksi/Distributor

PGPAUD - UPI Kampus Purwakarta
Jl. Veteran No. 8 Purwakarta Jawa Barat Tlp. (0264) 200395

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Jurnal RECEP (*Research in Early Childhood Education and Parenting*) Volume 5 Nomor 2 Tahun 2024 telah terbit. Jurnal RECEP menerbitkan artikel-artikel yang berhubungan dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini yang membahas isu-isu strategis yang hangat dibicarakan baik dalam tataran akademis maupun praktis. Jurnal RECEP Volume 5 Nomor 2 Tahun 2024 ini diawali oleh tulisan dari Amanda Rizkiyani Mulqiah, Refa Najma Tsuroya, Nadya Nazelita, dan Lutfatulatifah dengan judul : *“Perilaku Agresif pada Anak Usia 24-36 Bulan pada Tempat Penitipan Anak”*. Artikel ini membahas mengenai perilaku agresif pada anak usia dini dianggap sebagai bagian dari perkembangan normal ketika anak-anak belajar mengelola emosi dan berinteraksi dengan lingkungan khususnya di tempat penitipan anak. Menurut artikel ini tempat penitipan anak berperan krusial dalam perkembangan sosial dan emosional anak, dan pemahaman yang mendalam tentang perilaku agresif serta strategi penanganannya sangat penting untuk mendukung perkembangan anak yang sehat.

Artikel kedua ditulis oleh Aan Yuliyanto, Diana Junaidah, Novi Hidayati, dan Alpin Herman Saputra yang berjudul: *“Project-Based Media Using Collage Paste Techniques On Students' Creativity In Arts, Culture, And Crafts Learning In Fourth Grade Of Elementary School”*. Artikel ini membahas mengenai Media Berbasis Proyek Menggunakan Teknik Tempel Kolase dapat dikatakan mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD.

Artikel ketiga ditulis oleh Ida Rahmawati dan Euis Kurniati yang berjudul *“Implementation of Unplugged Coding in Playdate”*. Pada artikel ini pembaca akan dibawa untuk mengeksplorasi penerapan pendekatan *unplugged coding* dalam mengembangkan kemampuan berpikir komputasi pada anak usia dini di *Playdate* Zona Kreativa. Pendekatan ini mampu memperkenalkan konsep dasar berpikir komputasi kepada anak-anak dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Artikel keempat ditulis oleh Siti Hanifah dan Euis Kurniati. yang berjudul *“Eksplorasi Peran Guru dalam Menerapkan Metode STEAM pada Kurikulum Merdeka”*. Pada artikel ini pembaca akan diajak untuk memahami bagaimana guru PAUD mengintegrasikan STEAM ke dalam kurikulum, keterampilan yang diperlukan untuk implementasi yang efektif, serta tantangan dan strategi yang digunakan. Keterampilan yang memadai dan strategi yang efektif dapat mengatasi tantangan dan meningkatkan keterlibatan dan hasil pembelajaran bagi anak-anak. Temuan ini memberikan wawasan berharga untuk pengembangan profesional dalam meningkatkan penerapan STEAM di ruang kelas PAUD

Artikel Kelima ditulis oleh Erfha Nurrahmawati, Anggil Viyantini Kuswanto, Neni Mulya, Kanada Komariyah, Farah Prabandari, artikel yang berjudul *“Penerapan Permainan Tradisional ENgklek untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini Di TK Geemerlang Bandar Lampung”*. Pada artikel ini pembaca akan dibawa untuk mengetahui bagaimana perkembangan kognitif anak melalui diterapkannya permainan tradisional engklek. Penulis menyimpulkan anak dapat

membuat hubungan tentang benda-benda yang sama dan berbeda. memahami berbagai simbol-simbol dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

Artikel pada jurnal ini diakhiri oleh artikel yang ditulis oleh Risty Justicia dan Kireina Putri Adzkie dengan Judul “Urgensi Pendidikan Keselamatan Diri Anak Usia Dini”. Pada artikel ini pembaca diajak untuk untuk mengidentifikasi hakikat pendidikan keselamatan diri, prinsip-prinsip yang mendasari pendidikan keselamatan diri anak usia dini, serta faktor-faktor yang mendasari pendidikan keselamatan diri anak usia dini. Pendidikan keselamatan diri pada anak usia dini berperan penting dalam membentuk kesadaran anak terhadap potensi bahaya, dengan prinsip dasar meliputi pengenalan bahaya, pemahaman situasi berisiko, tindakan preventif, dan pengendalian perilaku.

Demikianlah artikel-artikel yang mengisi jurnal RECEP Volume 5 Nomor 2 Tahun 2024. Redaksi mengucapkan terimakasih kepada mitra bestari yang telah berkenan memberikan masukan dan mereview tulisan yang ada. Semoga tulisan dari artikel-artikel dalam jurnal ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan memberikan banyak pencerahan untuk hal yang lebih baik terutama dalam pendidikan anak usia dini.

Purwakarta, November 2024

Editorial Team Jurnal RECEP

RECEP

RESEARCH IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND PARENTING

Vol.5, No.2, November 2024

DAFTAR ISI

	Halaman
PERILAKU AGRESIF PADA ANAK USIA 24-36 BULAN PADA TEMPAT PENITIPAN ANAK Amanda Rizkiyani Mulqiah, Refa Najma Tsuruya, Nadya Nazelita, Lutfatulatifah	(61-68)
PROJECT-BASED MEDIA USING COLLAGE PASTE TECHNIQUES ON STUDENTS' CREATIVITY IN ARTS, CULTURE, AND CRAFTS LEARNING IN FOURTH GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL Aan Yuliyanto, Diana Junaidah, Novi Hidayati, dan Alpin Herman Saputra	(69-78)
IMPLEMENTATION OF UNPLUGGED CODING IN PLAYDATE Ida Rahmawati dan Euis Kurniati	(79-88)
EKSPLORASI PERAN GURU DALAM MENERAPKAN METODE STEAM PADA KURIKULUM MERDEKA Siti Hanifah dan Euis Kurniati	(89-98)
PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI TK GEEMERLANG BANDAR LAMPUNG Erfha Nurrahmawati, Anggil Viyantini Kuswanto, Neni Mulya, Kanada Komariyah, Farah Prabandari	(99-110)
TEACHER'S EFFORTS IN INCREASING RELIGIOUS AND MORAL VALUES IN CHILDREN BY USE OF STORYTELLING METHOD Faizahtul Fitriyah, Novi Hidayati, Khusnul Khotimah, Aan Yuliyanto	(111-116)



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

PERILAKU AGRESIF PADA ANAK USIA 24-36 BULAN PADA TEMPAT PENITIPAN ANAK

Amanda Rizkiyani Mulqiah*, Refa Najma Tsuroya*, Nadya Nazelita*, Lutfatulatifah*

* UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

Email : lutfatulatifah@syekhnurjati.ac.id

ABSTRACT

Article History:

Submitted/Received 29 June 2024

First Revised 29 July 2024

Accepted 06 Sep 2024

Publication Date 28 Nov 2024

Kata Kunci :

Perilaku Agresif,
Tempat Penitipan Anak
Empati

This study explores aggressive behavior in children aged 24-36 months at a daycare center in Cirebon. Aggressive behaviour in early childhood is considered part of normal development as children learn to manage emotions and interact with their environment. This study used a case study approach with participants consisting of children who exhibited aggressive behaviour, as well as their caregivers and parents. Data were collected through observations and interviews, then analysed thematically. The results showed that aggressive behaviour in children can arise in response to frustration, inability to express needs verbally, and lack of understanding of social rules. Although aggressive behaviour in early childhood can be considered normal, it is important to provide appropriate guidance so that children can express their empathy and emotions in a more constructive way. In conclusion, childcare plays a crucial role in children's social and emotional development, and a deep understanding of aggressive behaviour and coping strategies is essential to support healthy child development.

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi perilaku agresif pada anak usia 24-36 bulan di sebuah tempat penitipan anak di Cirebon. Perilaku agresif pada anak usia dini dianggap sebagai bagian dari perkembangan normal ketika anak-anak belajar mengelola emosi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Studi ini menggunakan pendekatan studi kasus dengan partisipan yang terdiri dari anak-anak yang menunjukkan perilaku agresif, serta pengasuh dan orang tua mereka. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku agresif pada anak dapat muncul sebagai respons terhadap frustrasi, ketidakmampuan mengekspresikan kebutuhan secara verbal, dan kurangnya pemahaman tentang aturan sosial. Meskipun perilaku agresif pada anak usia dini dapat dianggap wajar, penting untuk memberikan bimbingan yang tepat agar anak dapat mengekspresikan empati dan emosinya dengan cara yang lebih konstruktif. Kesimpulannya, tempat penitipan anak berperan krusial dalam perkembangan sosial dan emosional anak, dan pemahaman yang mendalam tentang perilaku agresif serta strategi penanganannya sangat penting untuk mendukung perkembangan anak yang sehat

PENDAHULUAN

Perilaku agresif pada anak usia dini merupakan salah satu tantangan yang signifikan dalam konteks pendidikan anak usia dini dan pengasuhan. Anak-anak usia 24-36 bulan berada dalam tahap perkembangan yang penting di mana mereka mulai belajar mengekspresikan emosi, berinteraksi dengan teman sebaya, dan memahami aturan sosial. Namun, dalam proses ini, mereka juga rentan terhadap munculnya perilaku agresif seperti memukul, menggigit, atau menendang. Perilaku agresif pada usia ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan keluarga, interaksi dengan pengasuh, dan dinamika di tempat penitipan anak (Hifni & Sit, 2024; Dachi, 2024; Rofi'ah, Hafni, & Mursyidah, 2022).

Perilaku agresif pada anak usia dini seringkali dilihat sebagai bagian dari perkembangan normal ketika anak-anak belajar mengelola emosi dan berinteraksi dengan dunia sekitar mereka. Menurut teori perkembangan sosial, perilaku agresif dapat muncul sebagai respons terhadap frustrasi atau ketidakmampuan anak untuk mengekspresikan kebutuhan dan keinginan mereka secara verbal (Ersan & Tok, 2020). Selain itu, teori perkembangan moral dari Piaget dan Kohlberg menekankan bahwa pemahaman anak tentang aturan sosial dan moral berkembang secara bertahap, dan perilaku agresif dapat mencerminkan kurangnya pemahaman ini (Moheghi, Ghorbanzadeh, & Abedi, 2020).

Albert Bandura (Rumjaun & Narod, 2020) melalui Teori Belajar Sosial menekankan bahwa perilaku agresif dapat dipelajari melalui pengamatan dan imitasi. Anak-anak mungkin mengamati perilaku agresif dari orang dewasa atau teman sebaya dan menirunya. Lingkungan tempat penitipan anak, dengan berbagai interaksi sosialnya, menyediakan banyak kesempatan bagi anak-anak untuk mengamati dan meniru perilaku. Teori lainnya yakni teori Ekologi Bronfenbrenner (1979) menyediakan kerangka kerja yang komprehensif untuk memahami perilaku agresif pada anak. Menurut Bronfenbrenner, (Rus, Lee, Salas, Parris, Webster, Lobo, & Popa, 2020) perkembangan anak dipengaruhi oleh berbagai sistem lingkungan yang saling berinteraksi, mulai dari lingkungan mikro (keluarga, teman sebaya, dan pengasuh) hingga lingkungan makro (nilai-nilai budaya dan kebijakan sosial). Tempat penitipan anak merupakan bagian penting dari lingkungan mikro yang dapat mempengaruhi perilaku agresif melalui interaksi langsung dengan anak.

Tempat penitipan anak memainkan peran krusial dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana lingkungan ini dapat mempengaruhi perilaku agresif pada anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perilaku agresif pada anak usia 24-36 bulan di tempat penitipan anak, dengan fokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku tersebut serta strategi penanganannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus untuk mengeksplorasi perilaku agresif pada anak usia 24-36 bulan di tempat penitipan anak. Studi kasus dipilih karena memungkinkan analisis mendalam dalam konteks kehidupan nyata, yang sangat penting untuk memahami dinamika dan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif pada anak-anak di lingkungan penitipan. Partisipan penelitian adalah anak-anak berusia 24-36 bulan yang menunjukkan perilaku agresif, ditentukan berdasarkan laporan guru atau pengasuh serta observasi awal peneliti. Selain itu, guru, pengasuh, dan orang tua dari anak-anak ini juga dilibatkan sebagai informan untuk mendapatkan perspektif yang lebih komprehensif (Ahnun,

Aboud, Wamboldt, & Yousafzai, 2023). Penelitian ini dilakukan pada salah satu tempat penitipan anak di kota Cirebon.

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara (Husband, 2020; Jain, 2021). Observasi berfokus pada situasi sosial di mana perilaku agresif muncul, jenis perilaku agresif yang ditunjukkan, dan respons dari lingkungan sekitar (pengasuh dan anak-anak lain). Wawancara dilakukan dengan pengasuh dan guru yang bertanggung jawab atas anak-anak yang diidentifikasi menunjukkan perilaku agresif. Data dianalisis dengan analisis tematik, dengan sebelumnya melakukan koding dan kategorisasi dari data yang telah dikumpulkan. Hal ini untuk memudahkan dalam mengidentifikasi tema utama. Kerahasiaan informasi partisipan dijaga dengan menggunakan pseudonim dan memastikan data disimpan dengan aman. Partisipan juga diberi hak untuk menarik diri dari penelitian kapan saja tanpa konsekuensi negatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan dua anak yang menunjukkan adanya perilaku agresif. Perilaku agresif yang ditunjukkan oleh dua anak tersebut antara lain : agresif fisik dan agresif verbal. Perilaku agresif yang mudah terlihat adalah agresif fisik yang timbul pada saat bermain dengan adanya provokasi. Selaras dengan pendapatnya (Arriani, 2021) mengungkapkan bahwa Agresif fisik yang muncul akibat provokasi dimaksudkan untuk membalas perlakuan tidak menyenangkan yang diterima. Selain itu, perilaku agresif verbal juga mudah ditemukan pada saat anak bermain dengan teman, tindakan tersebut timbul seperti berteriak.

Didapatkan bahwa dua anak tersebut menunjukkan adanya perilaku agresif pada saat bermain dengan temannya. Anak terlihat mendominasi ketika sedang bermain bersama, sewaktu bermain anak terlihat sering mendorong, memukul bahkan menggigit teman. Perilaku agresif yang terjadi pada anak usia 24-36 bulan terjadi akibat adanya bentuk perlindungan diri terhadap dirinya sendiri. Anak melakukannya perilaku agresif akibat belum mengetahui bagaimana cara untuk melindungi dirinya sendiri tanpa melukai temannya(Omer, 2021; Durrant, Stewart-Tufescu, & Afifi, 2020). Perilaku agresif dapat terjadi ketika anak merasa sedang dalam keadaan tidak nyaman dan tidak aman(Hay, Paine, Perra, Cook, Hashmi, Robinson, & Slade, 2021; MacMahon, Peist, Davis, Bare, Martinez, Reddy, & Anderman, 2020;Slatto, Kleppe, Melblom, & Baugerud, 2023).

“Subjek X melakukan perilaku agresif berupa melukai temanya dengan menggigit lengan bagian kanan. Saksi mengatakan bahwa temannya ingin ikut duduk di ayunan bersama dengan subjek X, hanya saja subjek X tidak ingin jika temanya ikut duduk bersama, dengan begitu tindakan yang dilakukan dengan menggigit teman, agar temannya tidak ikut duduk bersama subjek X di ayunan.” (Catatan lapangan)

Dengan begitu subjek X melakukan perilaku agresif sebagai bentuk perlindungan dirinya ketika dirinya merasa tidak nyaman, sehingga tindakan yang dilakukannya belum tepat di utarakan. Anak mudah melakukan perilaku agresif karena anak belum mengetahui sebab akibat yang akan diterima, yang anak ingin hanya dirinya merasa aman dan nyaman tanpa mendapat gangguan dari lingkungannya.

Perilaku agresif pada anak usia dini dinilai wajar sebagai salah satu cara yang diketahui anak dalam menyelesaikan masalahnya atau sebagai perlindungan diri anak (Gerda & Syamsuddin, 2023; Kandi, Azar, Farahani, Azadi, & Mansourian, 2022). Namun hal tersebut dinilai sebagai kesalahan dalam belajar. Sebagaimana teori Bandura tentang social learning berdasarkan penelitiannya pada anak agresif, ketika anak menyelesaikan masalah atau melindungi diri menjadi salah satu penyebab munculnya perilaku agresif pada anak usia dini (Widyastuti, 2018).

Menurut pendapat (Paswaniati et al., 2021) terjadinya perilaku agresif anak yaitu ketika anak merasa marah atau merasa terganggu dengan temannya. Mudah-mudahan bagi anak merasa marah kepada orang lain karena keinginannya tidak terpenuhi, terhalang atau bisa jadi terganggu dengan perilaku temannya, serta adanya rasa ingin menguasai sesuatu sendiri yang merupakan fasilitas sekolah seperti mainan yang seharusnya siapa saja boleh menggunakan. Selaras dengan pendapatnya (Arriani, 2021) mengungkapkan bahwa, tindakan yang biasa dilakukan oleh anak sebagai hasil dari kemarahan atau frustrasi. Maka dapat dikatakan jika anak cenderung akan melakukan perilaku agresif jika dirinya merasa marah, terganggu dengan lingkungan sekitarnya, jadi perilaku agresif seperti melukai temannya dijadikan sebagai bentuk ungkapan ekspresi yang tidak tepat terwujud dengan bentuk perilaku (Veiga Simao, Costa Ferreira, Pereira, Oliveira, Paulino, Rossa, & Trancoso, 2021). Pada saat anak merasa jika dirinya dalam keadaan tidak nyaman dan tidak aman maka perilaku agresif yang timbul dapat berupa melukai temannya.

“Subjek Y melakukan perilaku agresif berupa mendorong temannya, akibat temannya berteriak di dekatnya, sehingga subjek Y mendorong temannya dengan tujuan agar temannya menghentikan teriaknya.” (catatan lapangan)

Ditemukan sikap anak yang merasa cemas ketika telah melukai temannya sehingga menimbulkan sikap inisiatifnya dengan memberikan pertolongan terhadap temannya yang terluka akibat dirinya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan antara guru dengan peneliti, terkait sikap anak yang merasa cemas, ditemukan bahwa empati anak telah timbul dengan baik, sehingga anak juga memiliki inisiatif yang baik untuk melakukan pengobatan terhadap temannya. Empati pada anak usia dini sangat penting dalam membentuk karakter dan perilaku sosial mereka (Decety & Holvoet, 2021; Paulus, Worle, & Christner, 2020). Pada tahap ini, anak-anak mulai memahami perasaan orang lain dan menunjukkan keinginan untuk membantu. Namun, karena kemampuan kognitif dan emosional mereka masih dalam tahap perkembangan, cara mereka mengekspresikan empati seringkali bisa salah arah, termasuk dalam bentuk perilaku agresif. Anak mungkin belum sepenuhnya memahami bagaimana mengekspresikan empati dengan cara yang tepat. Mereka mungkin berpikir bahwa menarik perhatian atau menyentuh dengan keras adalah cara untuk menunjukkan perhatian atau kasih sayang.

“Sikap anak ketika melakukan Sikap agresif itu akan merasa cemas terus panik. Awalnya pasti anak meminta maaf merasa bahwa perilaku yang dia lakukan ke temannya itu salah, anak juga belajar memiliki rasa peduli dengan memberikan obat pada temannya atau memberikan minum.” (transkrip wawancara)

Perilaku agresif yang menjadi tindakan perlindungan diri ada juga anak yang melakukan perilaku agresif akibat anak belum mengetahui bagaimana caranya mengungkapkan ekspresi sayang kepada temannya, perilaku agresif ini timbul dengan cara mencubit temannya, setelah dilakukan wawancara hasil yang ditemukan adalah anak yang merasa sayang dan gemas kepada temannya sehingga anak melakukan tindakan tersebut. Pada usia dini, keterampilan berbahasa anak masih terbatas. Mereka mungkin merasa frustrasi karena tidak bisa mengekspresikan perasaan mereka dengan kata-kata, yang bisa berujung pada perilaku agresif sebagai bentuk komunikasi (Azemi, Ozuem, & Howell, 2020; Alia-Klein, Gan, Gilam, Bezek, Bruno, Denson, & Verona, 2020).

Temuan kedua pada perilaku agresif yang terjadi pada anak ditemukan bahwa tindakan tersebut terjadi akibat adanya sikap meniru yang terjadi pada anak, terlebih anak usia 24-32 bulan sedang dalam fase peniru unggul lingkungannya. Anak-anak sering meniru perilaku yang mereka lihat di lingkungan sekitar, baik dari orang tua, pengasuh, atau media (Dewi, 2021;

Heyes, 2023; Slobin, 2021). Jika mereka melihat perilaku agresif sebagai respon terhadap emosi atau situasi tertentu, mereka mungkin menirunya dalam upaya mengekspresikan empati. Maka dapat dikatakan bahwa perilaku agresif tidak hanya timbul akibat bentuk perlindungan diri saja, tetapi dapat timbul akibat senangnya anak dalam hal meniru. Anak belum mengetahui mana yang baik dan buruk untuk ditiru, yang anak ketahui hanya yang menurutnya senang dan menarik untuk ditiru. Seperti halnya pendapat (Hanifah & Rakimahwati, 2022) anak usia dini banyak belajar dari apa yang dilihatnya secara langsung dan akan menirunya, berdasarkan penelitian dilapangan anak melakukan perilaku agresif secara fisik diantaranya mencubit, menggigit, dan memukul. Selaras dengan pendapat (Widyastuti, 2018) bahwa anak usia dini belum bisa membedakan yang mana perilaku baik dan buruk yang mana akhirnya anak akan melakukan imitasi atau meniru apa yang dia lihat tanpa tau perilaku tersebut baik atau buruk.

Dengan begitu dapat dikatakan bahwa perilaku agresif ini tidak hanya timbul dari dalam diri, melainkan adanya dorongan yang kokoh dari lingkungan sekitar, seperti dimana tempat anak sekolah, bermain dan bersosialisasi, sebab anak belajar mengenai setiap perilaku dari apa yang telah diamati dan berdasarkan pengalaman yang diterimanya secara langsung. Hal tersebut sejalan dengan pendapatnya (Arriani, 2021) mengatakan bahwa beragamnya penyebab perilaku agresif yang dapat timbul dari pengaruh lingkungan sekitar dimana anak mempelajari perilaku agresif.

KESIMPULAN

Perilaku agresif pada anak usia dini, khususnya pada anak usia 24-36 bulan, merupakan salah satu tantangan dalam pendidikan dan pengasuhan anak. Anak-anak dalam rentang usia ini sedang dalam tahap penting dalam perkembangan emosional dan sosial, yang seringkali diiringi dengan ekspresi agresif seperti memukul, menggigit, atau menendang. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif ini beragam, termasuk lingkungan keluarga, interaksi dengan pengasuh, dan dinamika di tempat penitipan anak.

Tempat penitipan anak berperan krusial dalam perkembangan anak dan dapat mempengaruhi perilaku agresif melalui berbagai interaksi sosial. Penelitian ini mengungkapkan bahwa perilaku agresif pada anak dapat muncul sebagai respons terhadap frustrasi, ketidakmampuan mengekspresikan kebutuhan secara verbal, dan kurangnya pemahaman tentang aturan sosial dan moral. Anak-anak juga dapat belajar perilaku agresif melalui observasi dan imitasi dari lingkungan sekitar mereka.

Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa anak-anak menunjukkan perilaku agresif baik secara fisik maupun verbal, yang sering muncul saat bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya. Perilaku ini sering kali merupakan upaya anak untuk melindungi diri atau mengekspresikan emosi yang mereka belum bisa sampaikan dengan cara yang tepat. Anak-anak juga cenderung meniru perilaku agresif yang mereka lihat dari orang dewasa atau teman sebaya.

Meskipun perilaku agresif pada anak usia dini dapat dianggap sebagai bagian dari perkembangan yang wajar, penting untuk memberikan bimbingan yang tepat agar anak dapat mengekspresikan empati dan emosinya dengan cara yang lebih konstruktif. Pengasuh dan guru harus berperan aktif dalam memberikan contoh perilaku positif, mengajarkan keterampilan komunikasi yang baik, dan menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung bagi anak-anak.

Secara keseluruhan, pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif pada anak usia dini dan strategi penanganannya sangat penting untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang sehat.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahun, M. N., Aboud, F., Wamboldt, C., & Yousafzai, A. K. (2023). Implementation of UNICEF and WHO's care for child development package: Lessons from a global review and key informant interviews. *Frontiers in Public Health*, *11*. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1140843>
- Alia-Klein, N., Gan, G., Gilam, G., Bezek, J., Bruno, A., Denson, T. F., ... & Verona, E. (2020). The feeling of anger: From brain networks to linguistic expressions. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, *108*, 480-497.
- Arriani, F. (2021). Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, *4*(2), 121. <https://doi.org/10.36709/jrga.v4i2.18126>
- Azemi, Y., Ozuem, W., & Howell, K. E. (2020). The effects of online negative word-of-mouth on dissatisfied customers: A frustration–aggression perspective. *Psychology & Marketing*, *37*(4), 564-577.
- Dachi, I. H. (2024). Pengaruh mainan terhadap perkembangan kognitif dan emosional anak. 1–12.
- Decety, J., & Holvoet, C. (2021). The emergence of empathy: A developmental neuroscience perspective. *Developmental Review*, *62*, 100999.
- Dewi, N. C. (2021). Individual Differences in Developmental Psychology Early Childhood Mentality. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, *4*(2), 447-459.
- Durrant, J. E., Stewart-Tufescu, A., & Afifi, T. O. (2020). Recognizing the child's right to protection from physical violence: An update on progress and a call to action. *Child Abuse & Neglect*, *110*, 104297.
- Gerda, M. M., & Syamsuddin, A. (2023). Save-Child Application to Introduce Self-Protection to Children: Preliminary Study of Website-Based Learning Media. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *17*(2), 347-362.
- Hanifah, N., & Rakimawati, R. (2022). Bentuk Perilaku Agresif Anak Setelah Menonton Televisi pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1295–1302. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.375>
- Hay, D. F., Paine, A. L., Perra, O., Cook, K. V., Hashmi, S., Robinson, C., ... & Slade, R. (2021). Prosocial and aggressive behavior: A longitudinal study. *Monographs of the society for research in child development*, *86*(2), 7-103.
- Heyes, C. (2023). Imitation and culture: What gives?. *Mind & Language*, *38*(1), 42-63.
- Hifni, C., & Sit, M. (2024). Analisis Perkembangan Sikap Prososial Anak Usia Dini Menurut Bandura. *Asian Journal of Control*, *16*(3), 943–943. <https://doi.org/10.1002/asjc.903>
- Husband, G. (2020). Ethical data collection and recognizing the impact of semi-structured interviews on research respondents. *Education Sciences*, *10*(8), 1–12. <https://doi.org/10.3390/educsci10080206>
- Kandi, Z. R. K., Azar, F. E. F., Farahani, F. K., Azadi, N., & Mansourian, M. (2022). Significance of knowledge in children on self-protection of sexual abuse: A systematic review. *Iranian journal of public health*, *51*(8), 1755.
- McMahon, S. D., Peist, E., Davis, J. O., Bare, K., Martinez, A., Reddy, L. A., ... & Anderman, E. M. (2020). Physical aggression toward teachers: Antecedents, behaviors, and consequences. *Aggressive behavior*, *46*(1), 116-126.
- Moheghi, M., Ghorbanzadeh, M., & Abedi, J. (2020). The Investigation and Criticism Moral Development Ideas of Kohlberg, Piaget and Gilligan. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, *7*(2), 362. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i2.1516>

- Omer, H. (2021). *Non-violent resistance: A new approach to violent and self-destructive children*. Cambridge University Press.
- Slaatto, A., Kleppe, L. C., Mellblom, A. V., & Baugerud, G. A. (2023). Youth in residential facilities: “Am I safe?,” “Do I matter?,” and “Do you care?”. *Residential treatment for children & youth*, 40(1), 87-108.
- Slobin, D. I. (2021). Imitation and grammatical development in children. In *Psychological Modeling* (pp. 166-177). Routledge.
- Paulus, M., Wörle, M., & Christner, N. (2020). The emergence of human altruism: Preschool children develop a norm for empathy-based comforting. *Journal of Cognition and Development*, 21(1), 104-124.
- Paswaniati, Nurmalina², & Pahrul, Y. (2021). Perilaku Agresif Fisik Anak Usia Dini Di Desa Gerbang Sari Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar. *Journal on Teacher Education*, 2(2), 1-8.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/1247>
- Popa, C. O., Rus, A. V., Lee, W. C., & Parris, S. (2020). Bronfenbrenner’s ecological system theory and the experience of institutionalization of Romanian children. *New Approaches in Behavioral Sciences*, October, 237-251.
<https://doi.org/10.13140/2.1.5000.8004>.
- Rofi’ah, U. A., Hafni, N. D., & Mursyidah, L. (2022). Sosial Emosional Anak Usia 0-6 Tahun dan Stimulasinya Menurut Teori Perkembangan. *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies*, 3(1), 41-66. <https://doi.org/10.15575/azzahra.v3i1.11036>
- Veiga Simão, A. M., Costa Ferreira, P., Pereira, N., Oliveira, S., Paulino, P., Rosa, H., ... & Trancoso, I. (2021). Prosociality in cyberspace: Developing emotion and behavioral regulation to decrease aggressive communication. *Cognitive Computation*, 13(3), 736-750.
- Widyastuti, I. M. A. A. (2018). Konseling Behavioral Dalam Mengatasi Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 1(2), 37-50.



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

PROJECT-BASED MEDIA USING COLLAGE PASTE TECHNIQUES ON STUDENTS' CREATIVITY IN ARTS, CULTURE, AND CRAFTS LEARNING IN FOURTH GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL

Aan Yuliyanto*, **Diana Junaidah****, **Novi Hidayati*****, and **Alpin Herman Saputra****

* Elementary School Teacher Education, Institut Pangeran Dharma Kusuma

** Elementary School Teacher Education, Universitas Terbuka

*** Early Childhood Islamic Education, Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon,

Email: aanyuliyanto16@gmail.com

ABSTRACT

Article History:

Submitted/Received 10 Octo 2024

First Revised 24 Octo 2024

Accepted 01 Nov 2024

Publication Date 28 Nov 2024

Kata Kunci :

Collage Paste Techniques

Project Based Learning

Arts, Culture, And Crafts Learning

Creativity

This study aims to implement media project using paste collage technique. Classroom Action Research was used in this study. Data were collected from observation and interview activities. The main respondents of this study were fourth grade students of SD Negeri Inpres Tanjung Ria totalling 14 students. The data obtained was analysed qualitatively and then described. The research was carried out in three cycles, namely Pre-cycle, Cycle I, and Cycle II activities. The success target used by researchers is when the average student score shows a percentage of 70%. Based on the results of the pre-cycle stage research, it can be seen from the average percentage obtained, which is 39%. As for the first cycle stage, the average percentage increased by 58.5%, while for the second cycle stage the percentage increased by 80%. Thus, Project-Based Media Using the Collage Paste Technique can be said to be able to increase the creativity of grade IV SD students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media proyek menggunakan teknik tempel kolase. Penelitian Tindakan Kelas digunakan dalam penelitian ini. Data dikumpulkan dari hasil observasi dan kegiatan wawancara. Responden utama dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Inpres Tanjung Ria berjumlah 14 siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif kemudian dideskripsikan. Penelitian dilaksanakan III siklus, yaitu kegiatan Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II. Adapun target keberhasilan yang digunakan peneliti yaitu ketika hasil rata-rata nilai siswa menunjukkan presentase 70%. Berdasarkan hasil penelitian tahap prasiklus terlihat dari rata-rata presentase yang diperoleh yaitu sebesar 39%. Adapun tahap siklus I rata-rata presentase meningkat sebanyak 58,5%, sedangkan untuk tahap siklus II presentase meningkat sebanyak 80%. Dengan demikian, Media Berbasis Proyek Menggunakan Teknik Tempel Kolase dapat dikatakan mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD.

Introduction

The Ministry of Education and Culture's Data and Information Technology Center said the project-based learning model involves students in solving problems. Project learning is carried out independently or in groups through a scientific process with a certain time limit so that it can produce a product that can then be presented to others. The project model and media used can be adjusted to the objectives and learning materials during the learning activities. (Mufid & Indratma, 2021).

According to the Teacher Research Center Team, project-based learning steps are carried out in several stages, including determining the project, designing the project being created, and determining the time and place for project implementation. This project creation process can be in the form of project implementation procedures from start to finish, making project reports, collecting project results, and assessing project results. (Mufid & Indratma, 2021).

Project-based learning has features that distinguish it from other learning models, including projects being the core of learning, driving questions focusing on problems to encourage students to find solutions using relevant scientific concepts or principles, students building their knowledge by conducting independent investigations with the help of teachers, while students are at the core of the problems discussed. (Widyastuti, 2022).

According to Djamarah, there are two categories of media, namely sound media and image media. Sound media is media that comes from sound, such as radio or cassettes. At the same time, image media is media that is produced by displaying still images, such as frames, films, pictures, photos, or paintings. Both sound media and image media are expected to be able to grow and stimulate children's creative ideas. (Pantiwati & Permana, 2020). Creativity is closely related to divergent thinking, which is a way of thinking to produce various relevant answers. A person can also do something new by collaborating with multiple data and information that has been previously obtained. This new thing can be made or received from within oneself, the surrounding environment, or the school environment, especially teachers as educational staff. (Safitri, Yuliana, Alfian, Taradipa, & Aryani, 2020). Creative thinking shows that Creative Thinking Ability is the ability of students to find problem-solving strategies with various and different answers through logical processes and previously acquired knowledge so that unique and detailed problem-solving is obtained based on their understanding. (Yuliyanto, 2024).

Educators must be able to create an environment that encourages children to think creatively. Mayesky states that there are three methods to help children grow in a creative environment. First, develop creative questions for children so that children are interested in the questions given. Second, teachers should have the skills to motivate students so that students become interested in the lessons provided by the teacher. Third, create a creative environment for children so that they can feel happy and comfortable when they are at school. To help and make it easier for students to explore their abilities, one way to do this is by showing and providing a variety of different media. (Nurani, 2020).

According to (Setiawan, 2023), thinking is an art that produces a work of art. The basic materials used are obtained from the surrounding environment. In general, the art of pasting is divided into three types, namely montage, mosaic, and collage. Montage itself comes from images that have been formed and then reassembled. Mosaics use pieces of paper, while collages use various materials.

Based on the results of pre-cycle learning of the Arts and Culture subject for class IV of Tanjung Ria State Elementary School, with the activity of doing a project, namely making

a creating by sticking pictures using basic materials of colored paper pieces. As for the results of the activities that have been carried out, it can be seen that the majority of students' creativity levels are low. It was proven that out of the 14 students present, 10 students were stuck on collages with fairly similar models and sizes of paper cuttings. The collage is only attached to the main image, and many of them are not even adjusted to the shape and pattern. Meanwhile, the other four students were able to stick according to the shape and pattern of the picture, but neatness and consistency were still lacking. This can be seen from the irregular and different sizes of the colored paper pieces. Judging from the results of students' work, many students are still unable to develop their creativity.

According to (Damayanti, 2022), student creativity can be stimulated by providing stimulation to students. Stimuli are distributed so that children are interested in doing college activities by providing support at the beginning of learning, the learning process, and the end of learning. Stimulation must be present so that activities run according to the teacher's plan and can have a positive impact on the development of students' creative powers. Teachers can also utilize various environmental potentials in schools as a means to support children's creative attitudes.

Previous research has been conducted by (Damayanti, 2022), who said that the use of collage media is done by providing collage materials. Students can choose materials and stick them to the selected picture. Before learning to use collage media was carried out, students tended not to develop properly; however, after learning by drawing and sticking, students were more enthusiastic and were able to make a collage according to their wishes.

Based on the results of previous research, the researcher intends to apply project media using the collage pasting technique in the fourth grade of Tanjung Ria State Elementary School to increase student creativity. The success of the research can be seen when the child shows development and successfully makes a collage. The increasing results of student colleges measure student success.

Methods

Researchers used classroom action research to conduct this research. According to Sanjaya, class action research is research that requires a person to think systematically and appropriately (Azizah, Fatonah, Yuliwulandana, Rizqiyani, & Erviani, 2022). Therefore, its implementation must be planned in such a way that the results are profitable and can improve the quality of learning. There are four stages in conducting Classroom Action Research. These stages include planning, implementation, observation, and reflection. (Gall, Gall, & Borg, 2010).

The planning stage of this research consists of determining the class as the research subject, making a learning plan, determining the focus of observation, determining the elements, determining the type of data, determining the observer, making research instruments, and determining the success criteria. The stages of implementing this research consist of students preparing origami paper pieces, preparing pictures that will be attached to the origami paper pieces, making a collage with origami paper pieces, and collecting the collage for the teacher. The observation stages of this research consist of the collage-making process carried out by students, from the start of making the collage until the students finish making their collage. The reflection stage of this research consists of the teacher analyzing and assessing the results of the students' collage work.

A total of 14 fourth-grade students of Tanjung Ria State Elementary School, consisting of 6 males and eight females, were respondents in this study. The researcher randomly selected respondents. The author collected data qualitatively by collecting observation results and conducting interviews. According to Noor, qualitative research is a problem that occurs in life

that involves phenomena that occur in nature. (Rahayu. 2020). The following is an observation sheet used by researchers to collect data:

Table 1: Student Creativity Observation Sheet

Student Name :

Type of activity: Making a Collage

No	The assessed part	Development parameters	Assessment Results			
			U	SD	DAE	DVW
1	Self	Students can show themselves. Students can make pictures.				
2	Amplifier	Students can create a work. Students can be creative according to their wishes.				
3	Process	Students can express ideas/concepts.				
4	Product	Students can create different works.				

Information

Undeveloped is abbreviated as (U)

Starting to Develop abbreviated as (SD)

Developing As Expected is abbreviated as (DAE)

Developing Very Well abbreviated (DVW)

Researchers obtained the highest and lowest scores after collecting and analyzing the data. The High Score (HS) is four, and the Low Score (LS) is 1. The researcher filled in the data by correcting each description of the development indicators after two meetings (cycle I to cycle II). Analysis of observation sheets to determine the increase in children's creativity, using percentage analysis [11] with the formula:

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100\%$$

The explanation of the formula above is::

Pi = Presentation results

F = Total Score achieved by the child

N = Number of children

The Director General of Pendas stated that the measurements in observing the initial observation sheet were divided into four criteria, namely U (Undeveloped), Starting to Develop (SD), DAE (Developing As Expected), and DVW (Developing Very Well). (Fardiah, Murwani, & Dhieni, 2019). The criteria used by researchers as a reference for determining the assessment of learning actions to be implemented in class are as follows:

Table 2: Percentage of Assessment Categories

No	Types of Assessment	Percentage Value
1	Undeveloped-U	0% - 39%
2	Starting to Develop-SD	40% - 59%

No	Types of Assessment	Percentage Value
3	Developing As Expected-DAE	60% - 79%
4	Developing Very Well-DVW	80% - 100%

Results and Discussion

The research was conducted in the fourth grade of Tanjung Ria State Elementary School using the Classroom Action Research type, with project media used to increase children's creativity. The research was conducted by 14 students, including six male students and eight female students. Class learning lasts for 2 lesson hours, and at the end of the lesson, students will be asked to create a final result in the form of a collage. The data obtained from the field will then be analyzed for each development indicator that has been made. The research results from the pre-cycle, cycle I, and cycle II show that the average value of the collage pasting results experienced a significant increase.

After data analysis was carried out, the results obtained were the average value of fourth-grade students of Tanjung Ria Inpres State Elementary School in the Arts, Culture and Crafts subject at the pre-cycle learning stage reached 39%, while in cycle one, it reached 58.5%. Student creativity results increased by 19.5% in cycle I learning. In cycle II learning, the results of student creativity have reached 80%, so the results of student creativity have increased by 21.5%. Thus, cycle I to cycle II increased by 19.5%, while from pre-cycle to cycle II, it increased by 41%. So, the overall average is 80%, and the target has been achieved well.

Table 3: Pre-cycle, Cycle I, and Cycle II Creativity Results Data

No	Student Name	Score					
		Pre Cycle		Cycle I		Cycle II	
		Score	Notes	Score	Notes	Score	Notes
1	APNI	43%	SD	78%	DAE	85%	DVW
2	BCZH	36%	U	50%	SD	85%	DVW
3	GABA	36%	U	57%	SD	85%	DVW
4	JMK	36%	U	50%	SD	71%	DAE
5	MRI	43%	SD	50%	SD	85%	DVW
6	RAMCD	36%	U	57%	SD	85%	DVW
7	SGD	43%	SD	78%	DAE	85%	DVW
8	SM	36%	U	57%	SD	71%	DAE
9	VAP	43%	SD	78%	DAE	85%	DVW
10	YAK	36%	U	50%	SD	71%	DAE
11	ZEM	43%	SD	50%	SD	71%	DAE
12	AR	43%	SD	57%	SD	85%	DVW
13	SCM	36%	U	57%	SD	85%	DVW
14	AB	36%	U	50%	SD	71%	DAE

No	Student Name	Score					
		Pre Cycle		Cycle I		Cycle II	
		Score	Notes	Score	Notes	Score	Notes
Average		39%		58,5%		80%	

The data obtained above shows that the learning outcome data for cycle I of fourth-grade students at Tanjung Ria State Elementary School in Arts and Culture subjects obtained a total score of 819%, with an average score of 58.5. A total of 8 students obtained the criteria of Undeveloped (U), six students obtained the criteria of Starting to Develop (SD), 0 children obtained the criteria of Developing As Expected (DAE), and 0 children obtained the criteria of Developing Very Well (DVW).

The planning stage includes the implementation stage of this research based on the curriculum used, namely the K-13 curriculum, selecting competency standards and basic competencies in the Arts, Culture, and Crafts subjects using project media. Then, prepare a learning implementation plan for cycle I.

Implementation Stage The stages of learning activities in cycle I are divided into three activities, namely initial activities, core activities, and closing activities. Initial activities are opened by greeting students and asking how they are, asking one of the students to lead a prayer, taking attendance of students, and motivating students to be enthusiastic about following the lesson. After that, students listen to the teacher explain today's activities and learning objectives in a language that is easy for students to understand. The teacher opens the core activity by providing an overview of the material by drawing on the board, and students listen to the material from the teacher. Students read reading materials in printed books and independently create concept maps related to the images they have created. Students begin to express their ideas in the form of images, and students add other images according to each child's creativity. Closing activities involve students collectively concluding the material they have learned during the day, asking questions about the material to find out how well students have learned it, giving teachers the opportunity for students to share their opinions about what they have learned, and assessing learning outcomes. The teacher ends the lesson by praying according to their respective religions and beliefs.

The observation stage in this study was carried out to obtain information by observing collage-making activities. The following are the observation results obtained:

Table 4: Cycle I Observation Results

Percentage	Number of Children	Percentage of Number of Children	Information
80%-100%	0	0%	Developing Very Well
60%-79%	3	21%	Developing As Expected
40%-59%	11	78%	Starting to Develop
0%-39%	0	0%	Undeveloped

Based on the summary of the table above, it can be explained that the learning outcomes of fourth-grade students at Tanjung Ria State Elementary School in Arts, Culture, and Crafts

subject for the U (Undeveloped) criteria are 0 students with a percentage of (0%). The SD (Starting to Develop) criteria are 11 students with a rate of (78%). The DAE (Developing As Expected) criteria are three students with a percentage of (21%). Students have not achieved the DVW (Developing Very Well) criteria, so the rate is (0%).

The reflection stage, based on the observation results above, is carried out by the teacher by conducting self-reflection and deciding to make improvements in the following cycle II.: using a variety of image media to arouse students' interest in developing their creativity so that their learning outcomes improve. In addition, the involvement of all students in each collage creation must be considered by the teacher.

Based on the data obtained above, it is known that the learning outcome data carried out in cycle II, fourth-grade students of Tanjung Ria Inpres State Elementary School in the Arts, Culture and Crafts subject obtained a total score of 1,120% with an average score of 80. A total of 9 students received the DVW (Developing Very Well) criteria, while five students obtained the DAE (Developing As to Expected) criteria. The planning stage for cycle II activities begins by making improvements to this cycle. Cycle II improvement aims to use a variety of graphic media and actively involve all students in the class in creating and arranging collages.

In the implementation stage of cycle II, there are three activities, namely initial activities, core activities, and closing activities. In the initial activity process, the teacher greets the students and asks how they are, asks the class leader to lead the prayer, takes attendance of the students, and carries out apperception as the beginning of the teacher's communication before starting the core lesson. Students listen to the teacher's explanation regarding the activities to be carried out today and the goals to be achieved in easy-to-understand language. The core activity in cycle II begins with the teacher providing an overview of the material by drawing on the board. Students listen to the material given by the teacher. The teacher sticks various examples of collages on the board, and students begin to express their ideas by cutting origami paper into small pieces and then sticking the pieces of origami paper into the picture that has been made.

Closing activities involve students working together to conclude the material that has been studied, asking questions about the material to find out whether the material has been studied well, giving students the opportunity to express their opinions about what they have learned, and the teacher assessing learning outcomes.

Observation activities in this study were carried out to obtain information by observing collage-making activities. The following are the results of the observations obtained:

Table 5: Summary of Student Creativity Results Data Cycle II

Percentage	Number of Children	Percentage of Number of Children	Information
80%-100%	9	64%	Developing Very Well
60%-79%	5	36%	Developing As Expected
40%-59%	0	0%	Starting to Develop
0%-39%	0	0%	Undeveloped

Based on the summary of the table above, it can be explained that the learning outcomes of fourth-grade students at Tanjung Ria State Elementary School in Arts, Culture, and Crafts subject for the U (Undeveloped) criteria are 0 students with a percentage (0%). The SD (Starting to Develop) criteria are 0 students with a percentage (0%). The DAE (Developing As

Expected) criteria are five students with a percentage (36%). The DVW (Developing Very Well) criteria are eight students, a percentage (64%).

Reflection Stage: the researcher reflects and draws conclusions that the learning improvement actions carried out by the researcher have been successful.

The research results from the pre-cycle, cycle I, and cycle II show that the average value of the collage pasting results experienced a significant increase. According to Maxwell, creativity involves a process of reciprocal relationships with something new, using an open mind to examine problems, making connections, learning from mistakes, and using imagination to explore new possibilities. (Sudibjo, Sari, & Lukas, 2020). The results of this study also support previous research studies conducted by (Fardiah et al., 2019 Jahra, Maula, & Nurasih, 2022; Sudibjo et al., 2020), which found that increasing student creativity when learning takes place at school can be achieved by making collages with various media by utilizing the surrounding environment.

The direct involvement of students in project activities can improve students' understanding of the material provided so that the learning outcomes obtained are better. (Ruhul Jihadah Gaffar, M. Juaini, 2023). Project activities can improve student learning achievement. Second, teaching materials that use projects are proven to be effective in developing high-level thinking skills, such as critical and creative ThinkThinkingaddition, project activities can 1) increase student involvement, and Project Learning increases student involvement in learning, as evidenced by the active participation of students during the implementation of projects. Students engage in a variety of activities that not only develop their conceptual understanding but also enhance their practical and problem-solving skills.; 2) The formation of the character of Pancasila students through the Project Learning model, with a focus on real-life projects, provides a positive contribution to the formation of student character through Pancasila values. Students not only gain factual knowledge but also practice skills such as cooperation, creativity, independence, and critical thinking. (Faslia, Aswat, & Aminu, 2023).

Project activities can guide and attract students' attention so that they can understand the learning objectives to be achieved. (Labib & Puspitawati, 2018; Sari & Rahayu, 2020) Through project activities, students can freely explore and gain a rich understanding of concepts and ideas. (Maysarah, Saragih, & Napitupulu, 2023).

Conclusion

As a result of the discussion above, several conclusions were obtained, namely: 1) The use of the project method with collage techniques can improve the learning outcomes and creativity of fourth-grade students at Tanjung Ria State Elementary School in the subject of Arts and Culture. It is proven from the data that the creativity results have increased, from the pre-cycle percentage results of 39%, the cycle I percentage results reaching 58.5%, and the cycle II percentage results reaching 80%. 2) The results of the evaluation using the project method with the collage technique in the pre-cycle, cycle I, and cycle II experienced an increase, as seen from the increasing percentage of scores obtained. Of the 14 4th-grade students, the children's creativity results increased by 19.5% in cycle I learning. In cycle II learning, children's creativity results reached 80%, so children's creativity results increased by 21.5%. The results from cycle I to cycle II showed an increase of 19%, while from pre-cycle to cycle II, there was an increase of 41%. Based on the results of the research discussion, the suggestions given to researchers who will research similar things include: 1) For researchers who will conduct similar research, the researcher recommends that the project method using the collage pasting technique can be used as an alternative effective and innovative method in

learning Arts, Culture and Crafts, especially material on pasting art at the elementary school level, especially grade four. 2) The project method using collage techniques can be used as a learning medium to develop students' talents and interests, both at school and outside school. The weakness of this research is that the school environment is not utilized to find basic materials for collage art, such as dry leaves, dry tree trunks, and seeds. However, it only uses origami paper as the basic material.

References

- Azizah, S. N., Fatonah, I., Yuliwulandana, N., Rizqiyani, R., & Erviani, V. (2022). Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggunakan Media Kolase Di Kelompok B TK Aisyiyah Kauman Metro. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(2), 33–41.
- Damayanti, D. (2022). Penerapan Media Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(5), 542–549.
- Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 133.
- Faslia, F., Aswat, H., & Aminu, N. (2023). Pelibatan Model Projek Based Learning pada Pembelajaran Ilmi Pengetahuan Sosial (IPS) Menuju Pelajar Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3895–3904.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2010). *Applying Educational Research*. New York: Pearson Education, Inc.
- Jahra, J., Maula, L. H., & Nurashah, I. (2022). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Teknik Kolase Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 877–883.
- Labib, L., & Puspitawati, R. P. (2018). The Validity And Practicality Of Student Worksheet Project To Tap The Science Process Skills On The Topic Plant Spermatophyta For Grade X Senior High School. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(2), 270–241.
- Maysarah, S., Saragih, S., & Napitupulu, E. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Matematik Dengan Menggunakan Model Project-Based Learning. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1536.
- Mufid, M. F., & Indratma, S. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Rupa*. Sidoarjo: PT. Masmedia Buana Pustaka.
- Nurani, Y. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pantiwati, Y., & Permana, F. H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Kualitas Media Pembelajaran Buatan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1).
- Ruhul Jihadah Gaffar, M. Juaini, J. R. (2023). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Project Based Learning (PjBL). *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 193–197.
- Safitri, A., Yuliana, N., Alfian, Taradipa, E., & Aryani, A. S. (2020). The Effectiveness of Online Learning: The Implementation of Hand Hygiene as a COVID-19 Prevention of the Cognitive and Affective Capabilities of Nursing Students Alfia. *Indonesian Journal of STEM Education*, 2(1), 19–26.
- Sari, R., & Rahayu, Y. S. (2020). Validity of Project-Based Learning Student Activity Sheets to Train Ecopreneurship Skills Of 12th Grade Senior High School. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(3), 516–524.
- Setiawan, D. B. (2023). *Seni Rupa untuk SD/MI*. Yogyakarta: PT Intan Pariwara.

- Sudibjo, N., Sari, N. J., & Lukas, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Berbasis Projek Untuk Menumbuhkan Perilaku Kreatif, Minat Belajar, Dan Kerja Sama Siswa Kelas V Sd Athalia Tangerang. *Akademika*, 9(01), 1–16.
- Widyastuti, A. (2022). *Implementasi Project Based Learning Pada Kurikulum 2022 Prototipe Merdeka Belajar*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kompas.
- Yuliyanto, A. (2024). *Sikap dan Potensi Peserta Didik serta Indikator Pengukurannya*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

IMPLEMENTATION OF UNPLUGGED CODING IN PLAYDATE

Ida Rahmawati*, **Euis Kurniati****

* Department of Early Childhood Education, Universitas Pendidikan Indonesia

** Department of Early Childhood Education, Universitas Pendidikan Indonesia

Email : rahmawatiida@upi.edu

Article History:

Submitted/Received 10 Octo 2024

First Revised 24 Octo 2024

Accepted 01 Nov 2024

Publication Date 28 Nov 2024

Kata Kunci :

Coding unplugged,
Computational thinking,
Playdate ,
Anak usia dini

ABSTRACT

Global education increasingly recognizes the importance of integrating computational thinking skills from an early age, to prepare children for future challenges. This study aims to explore the application of the unplugged coding approach in developing CT skills in early childhood at Playdate Zona Kreativa, Bandung. The unplugged coding approach allows the introduction of basic programming concepts through physical activities and simple games, without the use of digital technology. To understand how educators implement this approach and what competencies children acquire, this research uses a case study design. Data were obtained through structured interviews and non-participant observation. The results show that teachers' understanding of unplugged coding is quite good, although there are still some challenges in daily implementation. The observed implementation examples show that this approach is able to introduce basic CT concepts to children in an interactive and fun way. The study recommends the need for further training for teachers and customization of materials to better suit the needs of early childhood.

ABSTRAK

Pendidikan global semakin menyadari pentingnya mengintegrasikan keterampilan berpikir komputasional sejak usia dini, untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi tantangan di masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan pendekatan unplugged coding dalam mengembangkan kemampuan CT pada anak usia dini di Playdate Zona Kreativa, Bandung. Pendekatan unplugged coding memungkinkan pengenalan konsep pemrograman dasar melalui kegiatan fisik dan permainan sederhana, tanpa menggunakan teknologi digital. Untuk memahami bagaimana para pendidik mengimplementasikan pendekatan ini dan kompetensi apa saja yang diperoleh anak, penelitian ini menggunakan desain studi kasus. Data diperoleh melalui wawancara terstruktur dan observasi non-partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap unplugged coding cukup baik, meskipun masih ada beberapa tantangan dalam implementasi sehari-hari. Contoh implementasi yang diamati menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu memperkenalkan konsep dasar CT kepada anak-anak dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Studi ini merekomendasikan perlunya pelatihan lebih lanjut untuk guru dan penyesuaian materi agar lebih sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

PENDAHULUAN

Era disrupsi digital menciptakan transformasi berbagai teknologi kompleks, seperti *Artificial Intelligence* (AI), *machine learning* dan big data. Perubahan tersebut mendorong meningkatnya minat internasional terhadap pengembangan ilmu komputer dan pemrograman diseluruh jenjang pendidikan. Dalam konteks ini, keterampilan berpikir komputasi (CT) diakui sebagai kompetensi penting yang perlu dikembangkan sebagai dasar keterampilan pemrograman (Howland et al., 2019).

Berpikir komputasi adalah kemampuan untuk memecahkan masalah, merancang sistem, dan memahami perilaku manusia dengan menggunakan konsep yang mendasari ilmu komputer (Putri et al., 2022). Kemampuan ini mencakup beberapa aspek, yakni pengenalan pola, algoritma, abstraksi dan dekomposisi (Lee et al., 2023). Kemampuan ini tidak hanya relevan dengan dunia teknologi digital, tetapi juga dapat memberikan landasan yang kuat dalam pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas (Papadakis, 2022). Oleh karena itu, pendidikan abad ini mulai memfokuskan pengembangan keterampilan CT sejak usia dini, melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Salah satu pendekatan yang sedang populer dalam pengenalan CT kepada anak usia dini adalah melalui aktivitas coding. Banyak penelitian yang menunjukkan potensi permainan coding untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasi anak usia dini (Harahap & Eliza, 2022; Muklason et al., 2023; Misirli & Komis, 2023; Stamatis Papadakis, 2021; Saxena et al., 2020; Su & Yang, 2023; Sutojo et al., 2024; Zeng et al., 2023a). Pendekatan ini diyakini dapat membantu anak usia dini untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi tantangan masa depan yang semakin mengandalkan teknologi (Suhendro, 2022). Oleh karena itu, banyak negara, termasuk Indonesia, telah mempromosikan penerapan pembelajaran coding di jenjang PAUD (Munawar et al., 2023).

Namun, meskipun manfaat pengenalan coding di PAUD sudah jelas, implementasinya masih menghadapi banyak tantangan, terutama di negara-negara berkembang. Di Indonesia, misalnya, sebagian besar satuan PAUD belum memiliki akses yang memadai terhadap teknologi digital, seperti komputer atau tablet. Selain itu, keterbatasan pengetahuan guru mengenai pemrograman dan cara mengajarkannya kepada anak-anak menjadi hambatan tersendiri. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang dapat diimplementasikan secara luas di berbagai konteks, termasuk di daerah-daerah dengan keterbatasan teknologi.

Selain pendekatan coding plugged (menggunakan komputer), kemampuan berpikir komputasi juga dapat dikembangkan melalui pendekatan coding unplugged (tanpa komputer) (Otterborn et al., 2020). Aktivitas unplugged menggunakan bahan-bahan fisik yang dapat disentuh dan dimanipulasi secara langsung oleh anak-anak, memberikan pengalaman konkret dalam memahami konsep-konsep berpikir komputasi (Saxena et al., 2020). Sebagai contoh, set permainan papan pemrograman yang dikembangkan oleh seorang guru di Tiongkok telah membantu anak-anak membangun dasar yang kuat sebelum melibatkan aktivitas plugged yang menggunakan perangkat digital (Zeng et al., 2023b). Dengan demikian, pendekatan unplugged dapat menjadi langkah awal yang efektif sebelum anak-anak beralih ke aktivitas coding yang lebih kompleks.

Dalam konteks ini, peran pendidik menjadi sangat strategis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran coding di PAUD. Pendidik memainkan peran penting dalam membimbing pembelajaran pemrograman, memberikan dukungan, dan menciptakan kesempatan untuk eksplorasi dan penyelidikan (Pollarolo et al., 2024). Temuan Strawhacker et al. (2018) juga mengungkapkan pencapaian pemrograman yang lebih tinggi pada anak yang

pendidikannya menunjukkan fleksibilitas dalam perencanaan pembelajaran, tanggap terhadap kebutuhan anak, keahlian konten teknologi, dan kepedulian untuk mengembangkan pemikiran mandiri anak. Dalam hal ini penting untuk memahami bagaimana pendidik PAUD, sebagai praktisi di lapangan memahami konsep coding mendesain pembelajaran coding di kelas PAUD.

Playdate Zona Kreativa, dengan pendekatan pembelajarannya yang berbasis permainan, merupakan lingkungan yang sesuai untuk mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk keterampilan berpikir komputasi. Melalui pendekatan kualitatif, studi ini akan mengeksplorasi bagaimana pendekatan coding unplugged diintegrasikan dalam aktivitas bermain di *Playdate*, serta bagaimana metode ini berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir komputasional anak. Selain itu, penelitian ini juga akan menggali berbagai tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasi coding unplugged.

Penelitian ini berkontribusi penting dalam pengembangan literatur mengenai pengajaran coding, dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia. Dengan memberikan contoh-contoh konkret dari aktivitas bermain yang dapat digunakan untuk mengenalkan konsep-konsep pemrograman, penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan praktis bagi guru PAUD yang ingin memulai implementasi unplugged coding. Selain itu, tulisan ini diharapkan dapat membuka jalan bagi peneliti selanjutnya untuk menemukan strategi-strategi inovatif yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir komputasi tanpa ketergantungan pada teknologi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi implementasi *unplugged coding* dalam mengembangkan keterampilan berpikir komputasional pada anak usia dini melalui aktivitas bermain di program *Playdate*. Desain studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang mendalam dan kontekstual tentang bagaimana metode *unplugged coding* diintegrasikan ke dalam aktivitas bermain, serta dampaknya terhadap perkembangan keterampilan berpikir komputasional anak-anak. Studi ini dilakukan di komunitas *Playdate* di Bandung, yakni di *Playdate* Zona Kreativa, yang dipilih karena telah menerapkan *unplugged coding* sejak tahun 2016.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur. Tujuan wawancara dengan para pendidik adalah untuk menggali lebih dalam metode dan strategi yang mereka gunakan dalam mengajarkan *unplugged coding*, tantangan yang mereka hadapi, dan pandangan mereka mengenai efektivitas metode ini dalam mengembangkan keterampilan berpikir komputasional anak. Observasi bertujuan untuk mengamati secara langsung bagaimana praktisi mengintegrasikan konsep *unplugged coding* ke dalam aktivitas bermain dan bagaimana anak-anak berinteraksi serta memahami konsep yang diajarkan. Data observasi dan dokumentasi diperlukan untuk memperkuat kredibilitas temuan. Triangulasi ini membantu mengurangi potensi bias dari satu sumber data saja dan memperkuat akurasi hasil penelitian.

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan pendekatan tematik. Pendekatan ini melibatkan langkah-langkah sebagai berikut: pengumpulan data awal, pengkodean data, identifikasi tema-tema kunci, serta interpretasi dan analisis. Penelitian ini mematuhi prinsip-prinsip etika penelitian. Sebelum mengumpulkan data, peneliti memperoleh persetujuan dari komunitas *Playdate*. Peneliti juga memastikan kerahasiaan privasi peserta serta keamanan data mereka.

HASIL

Berdasarkan hasil analisis tematik, diperoleh tiga tema temuan utama, yakni persepsi pendidik terhadap coding, implementasi pendekatan coding unplugged, peran orang tua dalam aktivitas bermain, dan tantangan penerapan coding unplugged.

Persepsi Pendidik tentang Coding dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Playdate Zona Kreativa sudah mengimplementasikan pendekatan coding sejak tahun 2016, pada anak usia 2-6 tahun. Para pendidik praktisi percaya bahwa computational thinking dapat dikembangkan sejak usia dini melalui pendekatan coding. Keyakinan ini sejalan dengan temuan dari penelitian Elkin et al. (2016) yang memberi bukti bahwa anak-anak yang berusia 3 tahun dapat membuat program yang benar secara sintaksis untuk robot KIBO meskipun anak-anak prasekolah yang lebih tua (mendekati usia 5 tahun) melakukannya lebih baik daripada anak-anak prasekolah yang lebih muda dalam tugas pemrograman standar.

Pengalaman mengajar pendekatan coding selama bertahun-tahun berkontribusi pada pemahaman pendidik tentang pendekatan ini. Pendidik menginterpretasikan pembelajaran coding secara luas sebagai kegiatan yang memberikan stimulasi terhadap cara anak berpikir, kreativitas, kerjasama, dan komunikasi, tanpa harus menggunakan perangkat komputer (unplugged coding). Mereka percaya bahwa dengan menggunakan beragam media-media pembelajaran coding unplugged ini dapat melatih logika, berpikir kritis, melatih kreativitas, melatih anak untuk mendengar dan bercerita, dan permainan yang meningkatkan percaya diri. Sebagaimana yang disampaikan salah seorang pendidik.

”Dalam hal pembelajaran, kami memiliki guru-guru yang berproses dengan baik dalam hal belajar dan semakin tahun ke tahun dapat menguasai metode ini. Biasanya coding identik dengan penggunaan perangkat komputer (plugged coding), namun kami memaknai dengan luas bahwa kami melakukan kegiatan yang dapat memberikan stimulasi sejak usia dini terhadap cara anak berpikir, anak berpikir kreatif, sikap bekerjasama dan berkomunikasi tanpa menggunakan perangkat komputer (unplugged coding). Kami percaya dengan menggunakan beragam media-media pembelajaran unplugged coding ini dapat melatih logika, berfikir kritisi, melatih kreativitas, melatih anak untuk mendengar dan bercerita, dan permainan yang meningkatkan percaya diri.”

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendidik di Zona Kreativa memiliki pemahaman yang kuat tentang manfaat pembelajaran coding bagi anak usia dini dan percaya bahwa pendekatan ini dapat memberikan stimulus positif dalam pengembangan berbagai keterampilan anak termasuk keterampilan berpikir komputasi.

Implementasi Pembelajaran Coding Unplugged di Playdate

Pembelajaran coding bagi anak usia dini adalah proses yang dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep dasar pemrograman dan keterampilan coding kepada anak-anak usia dini (Stamatios Papadakis, 2022). Ketika pendidik memiliki dasar yang kuat tentang konsep dan manfaat pembelajaran coding, hal ini akan memudahkan pendidik dalam merancang pembelajaran coding yang efektif. Di Zona Kreativa, integrasi coding dalam kurikulum dilakukan melalui penetapan tujuan besar dan tujuan kecil yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Para pendidik mengadakan rapat tahunan untuk merencanakan pembelajaran, yang dirancang dengan pedagogi playfull learning. Pendekatan ini melihat pembelajaran coding di PAUD sebagai "taman bermain", di mana anak-anak mengeksplorasi konsep pemrograman melalui aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan usia mereka (Bers et al., 2019).

Zona Kreativa memiliki kurikulum yang fleksibel dan mengadaptasi berbagai model pembelajaran, memungkinkan pendidik mendesain pembelajaran berdasarkan kebutuhan anak. Dengan pendekatan berpusat pada anak, kurikulum ini menggabungkan unsur-unsur pembelajaran sambil bermain, pendekatan ilmiah dan keterampilan social. Pendidik mengintegrasikan pendekatan ilmiah ke dalam aktivitas permainan coding dengan keyakinan bahwa pendekatan ini dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sains, membangun pengetahuan yang bermakna, serta memaknai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini sesuai

dengan pendapat (Agustin, 2018), yang menyatakan bahwa kegiatan bermain berbasis pendekatan sains dapat membantu anak membangun pengetahuan yang bermakna.

Setiap aktivitas biasanya diawali dengan circle time, yang kemudian dilanjutkan dengan permainan terpimpin berbasis pendekatan sains. Kegiatan circle time dimulai dengan pembacaan Asmaul Husna dan belajar huruf hijaiyah sebagai bagian dari pengembangan nilai-nilai agama. Anak-anak didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses eksplorasi dan pemecahan masalah, yang membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan logis. Selain itu, mereka juga diajak berinteraksi dengan teman-teman dalam kegiatan kelompok, sehingga keterampilan sosial mereka turut terasah.

Dokumentasi observasi dan unggahan di media sosial *Playdate Zona Kreativa* menunjukkan proses implementasi coding unplugged melalui aktivitas permainan terpimpin dan eksperimen. Misalnya, pada kegiatan tanggal 16 Februari 2024, aktivitas dimulai dengan percakapan tentang kekuasaan Allah yang memungkinkan kapal laut tidak tenggelam saat berlayar di laut, dihubungkan dengan konsep telur yang mengambang di air. Pendidik mengajak anak-anak untuk membuat hipotesis mengenai fenomena tersebut. Setelah itu, anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan diarahkan untuk bermain shape sorting, di mana mereka melompat di atas kertas origami berdasarkan bentuk dan warna. Setelah sampai di baris terakhir, anak-anak diajak untuk melakukan eksperimen telur mengambang. Pada akhir kegiatan, pendidik memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menceritakan pengalaman bermain mereka dan mengonfirmasi hasil eksperimen yang telah dilakukan.



Gambar 1: Shape sorting activity



Gambar 2: Floating egg experiment activity

Kegiatan *shape sorting* dan eksperimen telur mengambang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara logis dan kritis. Dalam konteks keterampilan berpikir komputasi, aktivitas shape sorting mengajarkan anak-anak tentang aspek dekomposisi dan pengenalan pola. Anak-anak belajar memecah masalah menjadi bagian-bagian terkecil, seperti bentuk dan warna. Untuk mencapai barisan akhir, mereka harus mengelompokkan pola dan melompat ke atas kertas origami yang sesuai. Sementara itu, dalam

kegiatan eksperimen, anak-anak diperkenalkan pada konsep algoritma sederhana. Mereka mengikuti langkah-langkah eksperimen sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh pendidik.

Selain sorting shape dan eksperimen telur mengambang, ada banyak kegiatan lainnya di Zona Kreativa yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan Computational Thinking (CT), seperti cooking class, di mana anak-anak belajar mengikuti instruksi secara berurutan (algoritma) saat memasak; animal sorting, yang melatih keterampilan dekomposisi dan pengenalan pola melalui pengelompokan hewan berdasarkan kategori tertentu; snow dough, yang memungkinkan anak-anak mengembangkan kreativitas serta kemampuan pemecahan masalah saat menciptakan berbagai bentuk dari adonan salju; make finger puppet, yang menggabungkan keterampilan motorik dan berpikir logis dalam merancang dan membuat boneka jari; puzzle, yang menstimulasi anak untuk berpikir secara kritis dalam menyusun potongan menjadi bentuk utuh; fruits and veggies hunt, yang melatih kemampuan berpikir komputasi dengan mengelompokkan buah dan sayuran sesuai jenisnya; dan water cycle wheel, yang mengajarkan anak tentang siklus air menggunakan alat interaktif yang memperlihatkan urutan tahapannya (algoritma) dan cara setiap tahap saling terkait. Semua kegiatan ini memberikan pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus memperkuat kemampuan berpikir komputasi sejak usia dini.

Keterlibatan Orang Tua dalam Aktivitas Bermain

Di lembaga PAUD formal, orang tua biasanya menunggu anak-anak mereka di luar kelas dan jarang terlibat dalam aktivitas bermain anak. Namun, di *Playdate* Zona Kreativa, orang tua justru dilibatkan secara aktif dalam memfasilitasi pembelajaran anak. Pendidik merancang agar orang tua dapat berada di area yang sama dengan anak-anak, baik saat kegiatan di dalam ruangan maupun saat aktivitas di luar ruangan.

Pendekatan ini memungkinkan orang tua untuk berperan lebih dalam proses belajar anak dan secara langsung mengamati perkembangan keterampilan sosial, kognitif, serta motorik anak mereka. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam aktivitas bermain tidak hanya memperkuat ikatan antara orang tua dan anak, tetapi juga membantu orang tua memahami metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Dengan demikian, orang tua dapat mendukung perkembangan anak secara lebih konsisten di rumah, menggabungkan permainan edukatif yang sesuai dengan pendekatan yang diterapkan di *Playdate* Zona Kreativa. Pendekatan ini juga memberikan kesempatan bagi pendidik untuk berkolaborasi lebih erat dengan orang tua, sehingga dapat memberikan umpan balik langsung mengenai perkembangan dan kebutuhan anak.

Tantangan Penerapan Coding Unplugged di Playdate

Selama kegiatan bermain ini, anak-anak terlihat antusias dan menunjukkan kegembiraan. Namun, para pendidik menghadapi tantangan dalam menerapkan pendidikan coding, seperti yang diungkapkan oleh pendidik:

“Tantangan saat pembelajaran adalah anak hanya menikmati hasil akhir, namun karena berulang anak-anak menjadi semakin penasaran dan belajar untuk mencari tahu. Untu meningkatkan efektivitas pembelajaran coding, guru selalu berproses, bukan hanya anak yang belajar namun seluruh guru juga menunjukkan usaha dalam belajar”.

Pernyataan ini menyoroti perlunya pengembangan profesional di kalangan pendidik untuk merancang pelajaran coding yang lebih efektif di kelas pendidikan anak usia dini. Selain itu, diperlukan strategi khusus untuk membantu anak memahami proses di balik setiap langkah coding. Seiring dengan antusiasme anak-anak, pendidik membutuhkan pendekatan yang terstruktur untuk menjaga keseimbangan antara eksplorasi mandiri dan bimbingan terarah. Dengan cara ini, para pendidik dapat

mengembangkan keterampilan berpikir logis dan pemecahan masalah pada anak-anak, dua komponen utama dalam coding, yang sejalan dengan perkembangan kognitif anak usia dini.

Pendidik lain menambahkan bahwa, selain tantangan pedagogis, kurangnya sarana dan prasarana serta variasi usia anak juga menjadi kendala dalam efektivitas pembelajaran. Terlebih lagi, jika ingin mengombinasikan pendekatan *unplugged* dan *plugged* untuk mengoptimalkan pemahaman keterampilan berpikir komputasional (CT), diperlukan sumber daya yang memadai selain kompetensi pendidik. Pendidik harus memiliki akses ke alat dan teknologi yang sesuai serta pelatihan yang berkelanjutan untuk memahami dan mengajarkan konsep-konsep coding secara efektif. Dengan dukungan sumber daya dan pelatihan yang cukup, pembelajaran dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

PEMBAHASAN

Implementasi pembelajaran coding di Zona Kreativa menunjukkan bahwa pendidik telah memahami dan menginterpretasikan coding sebagai kegiatan yang tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi, tetapi juga dapat dilakukan melalui aktivitas kreatif dan interaktif. Keterkaitan yang kuat antara coding dan pendekatan ilmiah di Zona Kreativa mendukung perkembangan berbagai keterampilan, termasuk pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan penalaran logis. Metode ilmiah yang dikombinasikan dengan aktivitas coding memberikan pengalaman belajar yang holistik, yang tidak hanya meningkatkan kemampuan computational thinking, tetapi juga berbagai keterampilan kognitif dan sosial. Pendekatan yang berpusat pada anak ini mendukung pengembangan berbagai keterampilan penting yang relevan dengan kebutuhan anak dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Penelitian ini menunjukkan upaya pendidik untuk mendesain pendekatan coding yang sesuai dengan usia anak. Studi Fessakis et al. (2013) mendukung bahwa anak-anak usia dini dapat belajar konsep pemrograman dasar melalui lingkungan pemrograman yang dirancang khusus untuk usia mereka, yang membantu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir logis. Selain itu, aktivitas permainan yang diimplementasikan juga mencakup elemen kunci dalam pembelajaran coding unplugged bagi anak usia dini. Penalaran kausal, spasial, verbal, dan sosial semuanya memainkan peran kunci dalam pembelajaran pemrograman anak-anak (Strawhacker & Bers, 2019).

Pembelajaran coding di Zona Kreativa dirancang dengan elemen-elemen bermain yang kuat, termasuk interaksi sosial, kesenangan, eksplorasi, pembelajaran aktif, pendekatan yang menyenangkan, dan pengembangan keterampilan. Ini sesuai dengan prinsip-prinsip teori Vygotsky yakni ZPD, pembelajaran sosial, peran bahasa, dan Scaffolding (Edwards, 2017). Aktivitas ini dirancang untuk menantang anak-anak dalam batas kemampuan mereka dengan bantuan dari pendidik dan teman sebaya. Interaksi sosial dan kolaborasi yang terjadi selama aktivitas bermain sangat mendukung pembelajaran. Diskusi, tanya jawab, dan menceritakan pengalaman juga membantu mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa anak-anak. Pendidik dan orang tua juga memberikan dukungan bertahap yang membantu anak-anak mencapai pemahaman yang lebih dalam dan keterampilan baru.

Dalam aktivitas yang diobservasi, permainan ini tidak hanya menyenangkan bagi anak-anak tetapi juga edukatif, menggabungkan prinsip-prinsip pembelajaran saintifik dengan konsep dasar coding yang diajarkan melalui cara yang interaktif dan menghibur. Dengan menggunakan pendekatan saintifik anak-anak dapat memahami konsep coding secara praktis dan menyenangkan. Hal ini membantu mereka mengembangkan keterampilan kognitif, logika, pemecahan masalah, kemampuan spasial, verbal dan sosial anak.

Selain pendekatan saintifik, peneliti merekomendasikan agar pendidik mengintegrasikan pendekatan coding dengan STEAM. Hal ini dikarenakan potensi besar pembelajaran coding di PAUD yang dapat memberikan berbagai manfaat, terutama ketika diintegrasikan dengan prinsip STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). Hasil penelitian Sopiah et al. (2023) menunjukkan bahwa ekstrakurikuler coding robotik

STEAM dapat memfasilitasi keterampilan problem-solving anak usia dini. Penelitian lainnya juga menemukan bahwa permainan coding Robokids STEAM memiliki manfaat dalam mengembangkan kemampuan literasi digital pada anak usia dini, seperti pemahaman konsep simbolisasi dan presentasi, eksplorasi struktur kontrol dasar seperti sebab dan akibat, debugging dan pentingnya pengurutan dalam menggerakkan robot (Munawar et al., 2023).

Menggabungkan pendekatan unplugged dan plugged dalam pembelajaran anak usia dini memungkinkan anak mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap keterampilan CT, mulai dari pemahaman dasar tanpa perangkat hingga penggunaan perangkat teknologi sederhana. Namun, dalam praktiknya, pendidik sering kali menghadapi kendala berupa keterbatasan alat bantu seperti robot edukasi atau tablet yang disesuaikan untuk anak-anak. Selain itu, variasi usia anak-anak dalam satu kelas menuntut pendidik untuk menyesuaikan metode pembelajaran, karena kemampuan kognitif dan ketahanan perhatian mereka berbeda.

Untuk mengatasi kendala ini, perlu adanya kolaborasi antara lembaga pendidikan, pemerintah, dan komunitas guna menyediakan sarana belajar yang cukup serta pelatihan intensif bagi para pendidik. Dengan pendekatan yang lebih terstruktur dan didukung oleh sumber daya yang memadai, para pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang seimbang antara eksplorasi mandiri dan bimbingan terarah, yang pada akhirnya akan mengembangkan keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Dengan demikian, penelitian ini mampu mendeskripsikan implementasi pembelajaran coding unplugged dalam konteks *Playdate*. Namun, ada beberapa batasan dalam studi ini. Pertama, penelitian hanya terbatas pada sebuah lembaga *Playdate* saja, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasi. Untuk itu, penelitian dimasa depan diharapkan dapat menyelidiki penerapan pembelajaran coding unplugged dalam populasi yang lebih besar. Kedua, peneliti menyadari kemungkinan adanya bias pribadi saat melakukan analisis data penelitian.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengeksplorasi penerapan unplugged coding berbasis sains sebagai metode untuk mengembangkan keterampilan berpikir komputasional pada anak usia dini di komunitas *Playdate* Zona Kreativa. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini tidak hanya efektif dalam memperkenalkan prinsip-prinsip dasar pemrograman, seperti urutan, logika, dan pemecahan masalah, tetapi juga mampu mengintegrasikan keterampilan berpikir komputasional dengan aktivitas bermain yang menyenangkan dan berbasis sains. Guru-guru di *Playdate* "Zona Kreativa" menunjukkan pemahaman yang baik tentang manfaat unplugged coding bagi anak usia dini. Mereka secara kreatif menggunakan permainan dan eksperimen sains sebagai media untuk mengajarkan konsep pemrograman kepada anak-anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa unplugged coding berbasis sains memiliki potensi besar untuk diterapkan di pendidikan anak usia dini, khususnya di PAUD yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi digital. Pembelajaran ini tidak hanya membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir komputasional, tetapi juga mempromosikan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan kolaborasi. Dengan peningkatan dukungan dari segi sumber daya dan pelatihan guru, metode ini dapat menjadi salah satu bagian penting dari kurikulum PAUD untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi tantangan di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Eka Fitriyanurddini K yang sudah membantu dalam proses pengumpulan data penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, M. (2018). Mengenali dan mengembangkan potensi kecerdasan jamak anak sejak dini sebagai tonggak awal melahirkan generasi emas. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10390>
- Bers, M. U., González-González, C. & Armas-Torres, M. B. (2019). Coding as a playground: Promoting positive learning experiences in childhood classrooms. *Computers and Education*, 138, 130–145. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.04.013>
- Edwards, S. (2017). Play-based learning and intentional teaching: Forever different? *Australasian Journal of Early Childhood*, 42(2), 4–11. <https://doi.org/10.23965/AJEC.42.2.01>
- Elkin, M., Sullivan, A. & Bers, M. U. (2016). Programming with the KIBO Robotics Kit in Preschool Classrooms. *Computers in the Schools*, 33(3), 169–186. <https://doi.org/10.1080/07380569.2016.1216251>
- Fessakis, G., Gouli, E. & Mavroudi, E. (2013). Problem solving by 5–6 years old kindergarten children in a computer programming environment: A case study. *Computers & Education*, 63, 87–97. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.11.016>
- Harahap, M. & Eliza, D. (2022). E-modul pembelajaran coding berbasis pengenalan budaya indonesia untuk meningkatkan computational thinking. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3063–3077. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2314>
- Howland, K., Good, J., Robertson, J. & Manches, A. (2019). Editorial — Special issue on computational thinking and coding in childhood. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 19, 93–95. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2018.11.001>
- Lee, J., Joswick, C. & Pole, K. (2023). Classroom play and activities to support computational thinking development in early childhood. *Early Childhood Education Journal*, 51(3), 457–468. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01319-0>
- Misirli, A. & Komis, V. (2023). Computational thinking in early childhood education: The impact of programming a tangible robot on developing debugging knowledge. *Early Childhood Research Quarterly*, 65, 139–158. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.05.014>
- Muklason, A., Riksakomara, E., Mahananto, F., Djunaidy, A., Vinarti, R. A., Anggraeni, W., Nurita, R. T., Utamima, A., Fauzia, R., Theresia, L. W., Fikri, M. A., Propitadewa, H., Habibah, J. H., Prasetyo, J. D., Permatasari, S. T. I., Risnina, N. N., Tsaniyah, N. D. & Maulana, M. D. (2023). Coding for kids: Pengenalan pemrograman untuk anak sekolah dasar sebagai literasi digital baru di industri 4.0. *Sewagati*, 7(3). <https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i3.506>
- Munawar, M., Suciati, S., Saputro, B. A. & Luthfy, P. A. (2023). Evaluasi program literasi Digital di PAUD melalui robokids STEAM coding game. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1836–1846. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4140>
- Otterborn, A., Schönborn, K. J. & Hultén, M. (2020). Investigating preschool educators' implementation of computer programming in their teaching practice. *Early Childhood Education Journal*, 48(3), 253–262. <https://doi.org/10.1007/s10643-019-00976-y>
- Papadakis, Stamatios. (2022). Apps to promote computational thinking and coding skills to young age children: A pedagogical challenge for the 21st century learners. *Educational Process International Journal*, 11(1). <https://doi.org/10.22521/edupij.2022.11.1>

- Papadakis, Stamatis. (2021). The impact of coding apps to support young children in computational thinking and computational fluency. A literature review. *Frontiers in Education*, 6. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.657895>
- Pollarolo, E., Papavlasopoulou, S., Granone, F. & Reikerås, E. (2024). Play with coding toys in early childhood education and care: Teachers' pedagogical strategies, views and impact on children's development. A systematic literature review. *Entertainment Computing*, 50, 100637. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100637>
- Putri, D. I. H., Ridwan, T., Majid, N. W. A., Putri, H. E., Zakaria, D. & Nugroho, Y. A. (2022). Computational thinking and coding for kids training for elementary school teachers. *REKA ELKOMIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 142–151. <https://doi.org/10.26760/rekaelkomika.v3i3.142-151>
- Saxena, A., Lo, C. K., Hew, K. F. & Wong, G. K. W. (2020). Designing unplugged and plugged activities to cultivate computational thinking: An exploratory study in early childhood education. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 29(1), 55–66. <https://doi.org/10.1007/s40299-019-00478-w>
- Sopiah, N. S., Sima, M. & Loita, A. (2023). Implementasi pembelajaran steam melalui permainan coding robotik dalam melatih problem-solving anak usia dini . *NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 6(2), 113–134. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/nananeke.v6i2.39735>
- Strawhacker, A. & Bers, M. U. (2019). What they learn when they learn coding: investigating cognitive domains and computer programming knowledge in young children. *Educational Technology Research and Development*, 67(3), 541–575. <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9622-x>
- Strawhacker, A., Lee, M. & Bers, M. U. (2018). Teaching tools, teachers' rules: exploring the impact of teaching styles on young children's programming knowledge in ScratchJr. *International Journal of Technology and Design Education*, 28(2), 347–376. <https://doi.org/10.1007/s10798-017-9400-9>
- Su, J. & Yang, W. (2023). A systematic review of integrating computational thinking in early childhood education. *Computers and Education Open*, 4, 100122. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100122>
- Suhendro, E. (2022). Coding kids sebagai langkah pengembangan literasi digital bagi anak usia dini . *Proceedings of The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 235–242. <http://conference.uin-suka.ac.id/%20index.php/aciece>
- Sutojo, T., Rustad, S., Akrom, M. & Herowati, W. (2024). Implementasi computational thinking pada kurikulum merdeka menggunakan metode unplugged programming activity (UPA). *Abdimasku*, 7(1), 106–115.
- Zeng, Y., Yang, W. & Bautista, A. (2023a). Computational thinking in early childhood education: Reviewing the literature and redeveloping the three-dimensional framework. *Educational Research Review*, 39, 100520. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100520>
- Zeng, Y., Yang, W. & Bautista, A. (2023b). Teaching programming and computational thinking in early childhood education: a case study of content knowledge and pedagogical knowledge. *Frontiers in Psychology*, 14.



Research in Early Childhood Education and Parenting

Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>



EKSPLORASI PERAN GURU PAUD DALAM MENERAPKAN METODE STEAM PADA KURIKULUM MERDEKA

Siti Hanifah*, Euis Kurniati**

*Department of Early Childhood Education, Universitas Pendidikan Indonesia

Email : : sitihanifah@upi.edu

ABSTRACT

Article History:

Submitted/Received 12 Octo 2024

First Revised 25 Octo 2024

Accepted 05 Nov 2024

Publication Date 28 Nov 2024

Kata Kunci :

STEAM,

Merdeka Curriculum,

Teacher Role,

Early Childhood Education.

This research explores the role of Early Childhood Education (ECED) teachers in the implementation of STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) methods in Merdeka Curriculum. This research aims to understand how early childhood education teachers integrate STEAM into the curriculum, the skills required for effective implementation, and the challenges and strategies used. This research uses a qualitative approach with a case study methodology. Data were collected through in-depth interviews with two ECD teachers from different schools. The findings show that ECD teachers play an important role in designing and implementing STEAM activities. Important skills include the ability to design creative activities, understanding of STEAM principles, and adaptation to various challenges. Adequate skills and effective strategies can overcome challenges and improve engagement and learning outcomes for children. The findings provide valuable insights for professional development in improving the implementation of STEAM in ECD classrooms

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi peran guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam penerapan metode STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) dalam Kurikulum Merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana guru PAUD mengintegrasikan STEAM ke dalam kurikulum, keterampilan yang diperlukan untuk implementasi yang efektif, serta tantangan dan strategi yang digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metodologi studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap dua orang guru PAUD yang berbeda sekolah. Temuan menunjukkan bahwa guru PAUD memainkan peran penting dalam merancang dan melaksanakan kegiatan STEAM. Keterampilan penting mencakup kemampuan merancang kegiatan kreatif, pemahaman prinsip-prinsip STEAM, dan adaptasi terhadap berbagai tantangan. Keterampilan yang memadai dan strategi yang efektif dapat mengatasi tantangan dan meningkatkan keterlibatan dan hasil pembelajaran bagi anak-anak. Temuan ini memberikan wawasan berharga untuk pengembangan profesional dalam meningkatkan penerapan STEAM di ruang kelas PAUD

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk fondasi awal bagi perkembangan anak. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengeksplorasi dunia di sekitarnya melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks ini, peran guru PAUD menjadi sangat krusial karena guru bertanggung jawab dalam membimbing dan memberikan stimulasi yang tepat untuk memfasilitasi proses belajar anak. Dengan adanya perkembangan teknologi dan kebutuhan akan keterampilan abad 21, metode pembelajaran Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM) semakin relevan dalam pengembangan kurikulum untuk anak usia dini. Salah satu pendekatan yang telah diadopsi dalam kurikulum di Indonesia adalah penerapan metode STEAM dalam Kurikulum Merdeka (Daulay & Fauziddin, 2023; Paudpedia, 2022).

Kurikulum Merdeka, yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan anak (Rosa et al., 2024). Dalam Kurikulum Merdeka, pendekatan STEAM diadopsi sebagai salah satu metode yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan kolaborasi pada anak (Alifah Andhianto et al., 2024). Guru PAUD diharapkan mampu mengimplementasikan metode ini untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Namun, tantangan terbesar terletak pada kemampuan guru untuk memahami konsep dan filosofi STEAM serta bagaimana mengintegrasikannya dalam pembelajaran sehari-hari.

STEAM bukan hanya tentang menyampaikan materi sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika secara terpisah, melainkan tentang integrasi antar disiplin ilmu tersebut untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan bermakna bagi anak sehingga anak mampu memahami peristiwa yang telah terjadi disekitarnya (Barkah et al., 2024). Guru PAUD harus mampu mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan aktivitas sehari-hari anak, seperti bermain, mengeksplorasi alam, atau melakukan kegiatan kreatif (Wiguna et al., 2023). Hal ini membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang metode pembelajaran aktif, keterampilan observasi yang baik, dan kemampuan merancang kegiatan yang sesuai dengan perkembangan anak.

Selain keterbatasan sumber daya, tantangan lainnya adalah keterampilan guru dalam mengelola kelas yang berbasis STEAM (Fifi Nurfajariyah & Risfaula Kusumawati, 2023). Pembelajaran STEAM menuntut pendekatan yang berbeda dari pembelajaran tradisional yang lebih berfokus pada ceramah dan kegiatan terstruktur. Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang menarik perhatian sehingga membuat anak untuk bertanya, bereksperimen, dan menemukan solusi atas masalah yang dihadapi (Ansya, 2023). Hal tersebut membutuhkan pendekatan pembelajaran yang bersifat kolaboratif, dimana guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, bukan sebagai sumber informasi utama (Rachmi et al., 2024).

Di Indonesia, penerapan STEAM sudah banyak penelitian yang mengeksplorasi efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD. Dalam penelitian (Septiani & Kasih, 2021) mengkaji bagaimana pendekatan STEAM dapat mempengaruhi perkembangan kemandirian anak dalam kegiatan belajar melalui eksplorasi kreatif dan pemecahan masalah. Penelitian (Handayani et al., 2023) membahas pembelajaran berbasis STEAM yang melibatkan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika, serta dampaknya terhadap perkembangan kognitif anak melalui kegiatan eksploratif dan pemecahan masalah kreatif. Penelitian (Purwaningsih et al., 2022) menganalisis pembelajaran lingkungan sosial berbasis STEAM pada anak usia dini, mengeksplorasi bagaimana pendekatan integratif ini meningkatkan pemahaman anak tentang interaksi sosial melalui sains, teknologi, teknik, seni,

dan matematika. Penelitian (Widiastuti et al., 2024) mengkaji implementasi nilai karakter melalui pembelajaran proyek pada anak usia dini dalam Kurikulum Merdeka, yang bertujuan untuk membangun kemandirian, tanggung jawab, dan kreativitas melalui kegiatan berbasis proyek.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait STEAM, namun mengenai STEAM dan Kurikulum Merdeka masih terbatasnya penelitian yang membahas tentang Peran Guru dalam Penerapan STEAM di Kurikulum Merdeka, khususnya di Indonesia. Hal ini bertujuan untuk menggali lebih dalam topik tersebut, mengingat peran guru yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan penerapan STEAM. Dalam artikel ini, penulis akan menguraikan Pemahaman Guru PAUD tentang Konsep STEAM dalam Kurikulum Merdeka, Strategi Guru dalam Implementasi STEAM di Kelas PAUD, Tantangan dan Hambatan dalam Penerapan STEAM di PAUD, dan Dampak Implementasi STEAM terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam peran guru PAUD dalam penerapan metode STEAM dalam Kurikulum Merdeka. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan sejumlah dua orang guru PAUD yang berpengalaman dalam mengimplementasikan STEAM. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai pemahaman, strategi, dan tantangan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data wawancara adalah salah satu metode dalam penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh informasi mendalam langsung dari partisipan. Wawancara membuat peneliti untuk memahami pandangan, pengalaman, serta interpretasi subjek mengenai suatu fenomena yang diteliti (Oktaria et al., 2023; Sulistyawati, 2023). Teknik analisis data adalah tematik. Teknik analisis data tematik digunakan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menganalisa pola atau tema dalam data secara mendalam

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dengan dua guru PAUD yang pernah berpengalaman dalam mengimplementasikan metode STEAM di kelas menunjukkan bahwa pemahamannya tentang konsep STEAM dalam Kurikulum Merdeka cukup baik. Guru pertama menjelaskan bahwa STEAM bukan hanya tentang mengajarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni secara terpisah, tetapi lebih pada mengintegrasikan semua disiplin tersebut untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik. Dia menekankan bahwa penting bagi guru untuk memahami cara mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari anak agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sementara itu, guru kedua bahwa penerapan metode STEAM dalam pembelajaran memiliki tujuan yang sangat signifikan, terutama dalam mengembangkan kemampuan problem solving pada anak. Guru tersebut menjelaskan bahwa STEAM merupakan sebuah pendekatan yang dirancang untuk membantu anak-anak menyelesaikan masalah yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, anak tidak hanya diajarkan teori, tetapi juga diajak untuk memahami bagaimana dunia ini bekerja dan bagaimana berbagai fenomena terjadi.

Dalam wawancara dengan dua guru PAUD, salah satu guru menjelaskan bahwa metode STEAM merupakan salah satu elemen penting dalam Capaian Pembelajaran fase pondasi (PAUD) di Kurikulum Merdeka. Guru tersebut menekankan bahwa relevansi penerapan STEAM terletak pada bagaimana pendekatan ini diintegrasikan ke dalam aktivitas sehari-hari anak usia dini. Menurutnya, berbagai aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran berbasis STEAM bertujuan untuk menstimulasi anak dalam membangun pengetahuan dan keterampilan berpikir, berkomunikasi, serta memahami lingkungannya. Selain itu, satu guru yang lainnya

percaya bahwa keterampilan ini sangat penting karena akan menjadi dasar yang kuat bagi anak di fase pembelajaran selanjutnya. Selanjutnya, melalui pengenalan STEAM di PAUD, anak-anak diajarkan keterampilan yang relevan untuk masa depan. Ia menyebutkan bahwa keterampilan ini berguna ketika anak-anak diharapkan mampu menjadi pemecah masalah, inovator, dan penemu di masa depan. Dengan demikian, Kurikulum Merdeka berupaya mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi dunia di era yang semakin kompleks dan dinamis.

Dalam hal strategi implementasi, kedua guru menyatakan bahwa mereka menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan kegiatan kolaboratif. Guru pertama memberikan contoh kegiatan di mana anak-anak diajak untuk membuat alat sederhana menggunakan bahan daur ulang, yang membuat anak untuk mengeksplorasi prinsip-prinsip dasar sains dan teknik. Guru kedua menjelaskan bahwa ia sering memanfaatkan teknologi, seperti teknologi sederhana, untuk memperkaya pengalaman belajar anak. Keduanya sepakat bahwa menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan sangat penting agar anak-anak termotivasi untuk belajar.

Namun, hasil wawancara juga mengungkapkan sejumlah tantangan dan hambatan dalam penerapan STEAM di PAUD. Guru pertama mengungkapkan bahwa salah satu kendala utama adalah keterbatasan sumber daya, seperti kurangnya alat peraga dan bahan pembelajaran yang mendukung kegiatan STEAM. Dia juga mencatat bahwa tidak semua orang tua memahami pentingnya pendekatan STEAM, sehingga kadang-kadang anak-anak tidak mendapatkan dukungan yang sama di rumah. Guru kedua menambahkan bahwa mengelola kelas dengan pendekatan STEAM memerlukan keterampilan khusus, di mana guru perlu memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan berkolaborasi. Hal ini terkadang sulit dilakukan, terutama ketika ada anak yang lebih dominan dalam kelompok.

Dari wawancara tersebut, kedua guru sepakat bahwa implementasi STEAM memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak usia dini. Guru pertama mencatat bahwa anak-anak yang terlibat dalam kegiatan STEAM menunjukkan peningkatan dalam kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Dia juga mengamati bahwa anak-anak lebih mudah beradaptasi dalam situasi sosial dan kolaboratif. Sementara itu, guru kedua menambahkan bahwa dengan pendekatan STEAM, anak-anak menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih berani untuk mengemukakan pendapat mereka. Keduanya percaya bahwa penerapan STEAM akan membantu mempersiapkan anak-anak untuk tantangan di masa depan, dan mereka berharap agar dukungan lebih lanjut diberikan untuk meningkatkan kapasitas mereka dalam mengimplementasikan metode ini secara efektif.

Pemahaman Guru PAUD tentang Konsep STEAM dalam Kurikulum Merdeka

Dalam Kurikulum Merdeka sangat penting untuk memastikan keberhasilan implementasi metode ini di kelas. STEAM bukan hanya pembelajaran tentang disiplin ilmu secara terpisah, tetapi lebih pada integrasi antar disiplin ilmu tersebut untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik. Hal ini sejalan dengan (Atiaturrahmaniah et al., 2022; Prameswari & Anik Lestarinigrum, 2020) yang menyatakan bahwa STEAM berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Fokus STEAM pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak dan kontekstual. Pendekatan tersebut membantu anak-anak tidak hanya menguasai pengetahuan teknis, tetapi juga meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan inovasi. Guru berperan penting dalam mengimplementasikan metode STEAM dengan cara

yang relevan bagi anak-anak, memastikan bahwa setiap aktivitas tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga menantang anak untuk berpikir lebih dalam.

Dalam Kurikulum Merdeka, guru PAUD diharapkan memiliki pemahaman mendalam mengenai penerapan metode STEAM dengan mengaitkan materi pembelajaran pada konteks nyata dalam kehidupan anak-anak. Pendekatan ini membuat anak untuk memahami relevansi dari apa yang dipelajari, sehingga tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu anak dalam memahami konsep-konsep dengan lebih baik. Guru yang mampu menerapkan pembelajaran berbasis STEAM dengan cara ini dapat mendorong anak untuk lebih aktif dalam eksplorasi, berpikir kritis, dan kreatif. Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran holistik dan bermakna (Cholilah et al., 2022) dan (Utari & Muadin, 2023).

Selain itu, pemahaman guru PAUD tentang STEAM juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan problem-solving anak. Melalui metode STEAM, anak-anak diajarkan untuk menghadapi masalah yang muncul dalam kegiatan sehari-hari dan mencari solusi yang kreatif. Dengan pendekatan ini, guru tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mendorong anak-anak untuk berpikir kritis dan analitis. Penelitian oleh (Permata et al., 2023) mendukung pandangan tersebut dengan menunjukkan bahwa pendekatan STEAM dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif anak usia dini.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, implementasi metode STEAM dalam Kurikulum Merdeka menunjukkan bahwa pendekatan tersebut memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD. STEAM, yang menggabungkan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika, tidak hanya mengajarkan disiplin ilmu secara terpisah, tetapi juga menekankan integrasi antar disiplin ilmu tersebut dalam satu kegiatan. Dengan demikian, anak-anak diajak untuk berpikir secara holistik, menghubungkan konsep yang anak pelajari dengan pengalaman nyata sehari-hari.

Peran guru PAUD menjadi sangat penting dalam menerapkan metode STEAM secara efektif. Guru harus memiliki pemahaman mendalam tentang bagaimana mengaitkan pembelajaran dengan konteks dunia nyata anak-anak agar dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Pendekatan dilakukan juga memberikan ruang bagi anak-anak untuk lebih aktif dalam kegiatan eksplorasi, pemecahan masalah, serta pengembangan kreativitas. Selain itu, guru harus mampu merancang kegiatan yang tidak hanya menarik, tetapi juga memberikan tantangan yang tepat bagi anak untuk berpikir kritis dan analitis. Dengan demikian, implementasi metode STEAM dapat memperkaya pengalaman belajar anak dan memperkuat keterampilan kognitif serta emosional yang dibutuhkan untuk perkembangan holistik.

Strategi Guru dalam Implementasi STEAM di Kelas PAUD

Implementasi STEAM di kelas PAUD memerlukan strategi yang tepat agar pembelajaran berjalan efektif dan bermakna bagi anak-anak. Salah satu strategi utama yang diterapkan guru adalah pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Pembelajaran berbasis proyek anak-anak akan terlibat langsung dalam aktivitas yang menghubungkan teori dengan praktik di dunia nyata. Menurut (Irayana & Assyauqi, 2024; Wathon, 2019) pembelajaran berbasis proyek bertujuan anak untuk berpikir kritis dan kreatif, karena anak diajak untuk menyelesaikan masalah nyata yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Guru PAUD mengembangkan berbagai kegiatan proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak, seperti membuat model bangunan sederhana atau percobaan sains kecil yang berkaitan dengan alam sekitar.

Selain pembelajaran berbasis proyek, guru PAUD juga sering menggunakan pendekatan kolaboratif dalam penerapan STEAM. Pendekatan ini menekankan pentingnya kerjasama antar anak dalam menyelesaikan tugas atau proyek. Menurut (Septiani & Kasih,

2021) kolaborasi dalam STEAM akan membuat anak-anak untuk saling berbagi ide, berdiskusi, dan belajar dari perspektif teman-temannya. Dalam PAUD, guru sering membagi anak-anak ke dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas tertentu, seperti menciptakan karya seni dari bahan daur ulang atau merancang alat sederhana. Dengan kolaborasi ini, anak-anak tidak hanya belajar konsep STEAM, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, seperti komunikasi, empati, dan kerja sama.

Penggunaan teknologi sederhana juga menjadi strategi penting dalam implementasi STEAM di PAUD. Guru menggunakan alat-alat teknologi sederhana yang sesuai dengan usia anak, seperti kain untuk eksperimen tekstur, pensil dan kertas untuk menggambar dan menulis, serta cat warna untuk proyek seni kreatif. Selain itu, balok kayu dan alat peraga fisik lainnya digunakan untuk membantu anak memahami konsep matematika atau sains. Dengan bahan-bahan ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendukung perkembangan motorik, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis anak-anak secara efektif, tanpa harus menggunakan perangkat digital canggih. Sejalan dengan penelitian (Nisa, 2012) menyatakan bahwa teknologi dalam pendidikan usia dini dapat membantu anak memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan teknologi sederhana dalam pembelajaran PAUD tidak hanya mendukung implementasi STEAM, tetapi juga membantu anak-anak memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan relevan. Guru dapat memanfaatkan alat-alat ini untuk merancang kegiatan belajar yang efektif dan sesuai dengan perkembangan anak, tanpa perlu mengandalkan perangkat digital yang kompleks. Anak-anak dapat mengeksplorasi berbagai konsep melalui pengalaman langsung yang menarik, meningkatkan kemampuan motorik, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis mereka secara menyeluruh.

Dalam penelitian ini penulis berpendapat bahwa strategi guru dalam mengimplementasikan STEAM di kelas PAUD sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan bermakna bagi anak-anak. Dalam konteks pendidikan usia dini, guru tidak hanya berperan sebagai pendidik, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan kreativitas. Dengan merancang kegiatan yang mengintegrasikan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika, guru dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan problem-solving sejak dini. Misalnya, melalui proyek seni yang melibatkan pengukuran dan perhitungan, anak-anak belajar menerapkan konsep matematika dalam konteks yang relevan dan menyenangkan.

Selain itu, strategi guru dalam menggunakan teknologi sederhana, seperti alat peraga dan material fisik, juga berkontribusi pada keberhasilan implementasi STEAM. Dengan menggunakan alat-alat yang sesuai dengan usia anak, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Anak-anak akan belajar secara aktif, berkolaborasi dengan teman-teman, dan berpartisipasi dalam kegiatan yang merangsang imajinasi dan kreativitas. Penulis berargumentasi bahwa ketika guru mampu menggabungkan berbagai disiplin ilmu melalui kegiatan yang menyenangkan, anak-anak akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami konsep-konsep kompleks dalam sains dan matematika. Dengan demikian, strategi guru yang efektif sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak di PAUD.

Tantangan dan Hambatan dalam Penerapan STEAM di PAUD

Salah satu tantangan terbesar dalam penerapan STEAM di PAUD adalah kurangnya pemahaman guru mengenai konsep STEAM. Banyak guru PAUD yang belum memahami cara mengintegrasikan lima disiplin ilmu sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika dalam satu

kesatuan kegiatan pembelajaran. Menurut (Lestari et al., 2020) masih adanya guru yang belum mengetahui konsep STEAM. Tantangan ini sering kali disebabkan oleh keterbatasan pelatihan atau pendidikan yang diberikan kepada para guru, sehingga cenderung menerapkan STEAM dengan cara yang terpisah-pisah dan tidak menyatu dalam satu kegiatan belajar.

Penulis berpendapat bahwa pemahaman yang mendalam tentang konsep STEAM sangat penting untuk keberhasilan implementasinya di PAUD. Kurangnya pemahaman guru mengenai cara mengintegrasikan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika dalam kegiatan pembelajaran dapat mengakibatkan kurangnya efektivitas dalam mengajarkan keterampilan kritis dan kreatif yang diperlukan oleh anak-anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa banyak guru belum mengetahui konsep STEAM secara menyeluruh. Jika guru tidak memiliki pemahaman yang cukup akan kesulitan merancang pengalaman belajar yang holistik, sehingga menghambat perkembangan kognitif anak usia dini.

Penulis menekankan pentingnya pelatihan yang lebih baik bagi guru dalam menerapkan STEAM. Pelatihan yang sering kali bersifat teoretis dan kurang memberikan panduan praktis dapat membuat guru merasa tidak siap untuk menerapkan STEAM di kelas. Oleh karena itu, pelatihan berbasis praktik yang memfasilitasi kolaborasi antar guru sangat diperlukan. Dengan memberikan kesempatan kepada guru untuk berbagi pengalaman dan strategi, serta menerapkan pembelajaran berbasis STEAM dalam konteks yang nyata, dapat mendorong mereka untuk menjadi lebih percaya diri dalam pembelajaran dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan bagi anak-anak di PAUD.

Dampak Implementasi STEAM terhadap Perkembangan Anak Usia Dini

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, penerapan STEAM di PAUD terbukti memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak. Salah satu dampak utama adalah meningkatnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak. Menurut (Handayani et al., 2023), (Hasanah et al., 2021; Widiastuti et al., 2024) melalui pendekatan STEAM, anak-anak didorong untuk mengeksplorasi masalah nyata dan mencari solusi kreatif, yang tidak hanya membantu mereka memahami konsep-konsep sains dan matematika, tetapi juga melatih kemampuan dalam berpikir kritis. Pendekatan STEAM membantu anak-anak mengembangkan keterampilan problem-solving, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan STEAM cenderung lebih mampu menghadapi tantangan dan mencari solusi atas masalah yang ditemui.

Penulis berargumentasi bahwa penerapan pendekatan STEAM di PAUD dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak-anak. Dengan mendorong mereka untuk mengeksplorasi masalah nyata, anak-anak tidak hanya belajar bagaimana menyelesaikan masalah, tetapi juga memahami bahwa ada berbagai cara untuk mencapai suatu solusi. Hal ini mengajarkan anak bahwa sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika saling terkait dan dapat diintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, melalui proyek yang melibatkan eksperimen sains, anak-anak dapat belajar tentang prinsip-prinsip secara menyenangkan sambil berkreasi dalam seni, yang memperkaya pengalaman belajar. Dengan cara ini, STEAM menjadi jembatan bagi anak-anak untuk menghubungkan pengetahuan akademis dengan dunia nyata, sehingga anak dapat lebih mudah memahami dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajari.

Selain itu, kegiatan STEAM di PAUD juga berfungsi untuk mengembangkan keterampilan problem-solving yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam lingkungan yang mendukung eksplorasi, anak-anak belajar untuk tidak takut menghadapi tantangan dan berani mencoba solusi yang berbeda. Misalnya, saat mereka bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek, belajar berkolaborasi, mendengarkan ide-ide teman, dan menciptakan solusi yang inovatif. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan kemampuan sosial dan emosional, tetapi juga membekali dengan keterampilan yang akan berguna di berbagai aspek

kehidupan. Dengan demikian, penerapan STEAM di PAUD bukan hanya tentang belajar disiplin ilmu tertentu, tetapi juga tentang mempersiapkan anak-anak memecahkan permasalahan yang kreatif dan kolaboratif

KESIMPULAN

Kesimpulannya adalah peran guru PAUD sangat krusial dalam mengimplementasikan metode STEAM pada Kurikulum Merdeka. Guru tidak hanya harus memahami konsep dasar STEAM, tetapi juga mampu merancang kegiatan yang mengintegrasikan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika secara menyeluruh. Hal ini akan membuat anak usia dini untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian melalui eksplorasi dan pemecahan masalah. Selain itu, tantangan dalam penerapan STEAM meliputi keterbatasan fasilitas, dan pelatihan. Oleh karena itu, kolaborasi antara guru, orang tua, dan komunitas menjadi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Alifah Andhianto, P., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Penerapan pembelajaran steam berbasis proyek penguatan profil pelajar pancasila (p5) di satuan paud. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 314–326.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas iv sekolah dasar pada pembelajaran ipa menggunakan strategi pjbl (project-based learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52.
- Atiaturrahmaniah, A., Bagus, I., Aryana, P., & Suastra, I. W. (2022). Peran model science, technology, engineering, arts, and math (steam) dalam meningkatkan berpikir kritis dan literasi sains siswa sekolah dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(2), 368–375.
- Barkah, E. S., Awaludin, D., & Bahtiar, M. I. E. A. (2024). Implementasi model pembelajaran steam (science , technology , engineering , art and mathematics): strategi peningkatan kecakapan abad 21. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(9), 3501–3511.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2022). Pengembangan kurikulum merdeka dalam satuan pendidikan serta implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67.
- Daulay, M. I., & Fauziddin, M. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada jenjang paud. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 9(2), 101.
- Fifi Nurfajariyah, A., & Risfaula Kusumawati, E. (2023). Implementasi dan tantangan pembelajaran tematik terintegrasi steam (science, technology, engineering, arts, mathematics). *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, 8(1), 49–63.
- Handayani, W., Kuswandi, D., Akbar, S., & Arifin, I. (2023). Pembelajaran berbasis steam untuk perkembangan kognitif pada anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 770–778.
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan pendekatan steam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 275–281.
- Irayana, I., & Assyauqi, I. (2024). Eksperimen penerapan pembelajaran berbasis proyek (pjbl) pada peningkatan kreativitas anak usia dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 10(1), 47–56.

- Lestari, A. A., Mulyana, E. H., & Muiz, D. A. (2020). Analisis unsur engineering pada pengembangan pembelajaran steam untuk anak usia dini. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 1(4), 211.
- Nisa, L. C. (2012). Pemanfaatan teknologi informasi untuk pengembangan kemampuan berhitung anak usia dini. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 7(2), 91.
- Oktaria, K., Agustina, R., Aliyah, J., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Grounded theory. *Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(1), 40–49.
- Paudpedia. (2022). Implementasi kurikulum merdeka “6 strategi/dukungan kemendikbudristek.” *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–36.
- Permata, R. A., Rafida, T., & Sitorus, A. S. (2023). Pengaruh pembelajaran steam terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di ra fathimaturridha medan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 170–182.
- Prameswari, T., & Anik Lestaringrum. (2020). Strategi pembelajaran berbasis steam dengan bermain loose parts untuk pencapaian keterampilan 4c pada anak usia 4-5 tahun. *Efektor*, 7(1), 24–34.
- Purwaningsih, P., Munawar, M., & Prasetiyawati Dyah Hariyanti, D. (2022). Analisis pembelajaran lingkungan sosial berbasis steam pada anak usia dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 13–23.
- Rachmi, Surachman, A., Putri, D. E., Nugroho, A., & Salfin. (2024). Pendidikan nilai di era digital: Tantangan dan peluang. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 326–335.
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi model dan strategi pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617.
- Septiani, I., & Kasih, D. (2021). Implementasi metode steam terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun di paud alpha omega school. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(04), 192–199.
- Sulistyawati. (2023). *Buku ajar metode penelitian kualitatif*. K-Media. <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>
- Utari, D., & Muadin, A. (2023). Peranan pembelajaran abad-21 di sekolah dasar dalam mencapai target dan tujuan kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 6(1), 116.
- Wathon, A. (2019). Membangun pembelajaran berbasis proyek melalui kegiatan bermain alat permainan edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 1–14.
- Widiastuti, S., Harun, H., Cholimah, N., & Tjiptasari, F. (2024). Implementasi nilai karakter melalui pembelajaran proyek untuk anak usia dini pada kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 85–109.
- Wiguna, I. B. A. A., Ekaningtyas, N. L. D., Saridewi, D. P., Wiasti, N. K., Amni, S. S., Yasa, I. M. A., Andari, I. A. M. Y., Atika, N. M. F., & Widari, N. M. S. P. (2023). Integrasi pbumian pembelajaran sains anak usia dini dengan pendekatan steam di paud mutiara hati rinjani. *Dharma Sevanam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 114–128.



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENCKLEK UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI TK GOEMERLANG BANDAR LAMPUNG

Erfa Nurrahmawati*, Anggil Viyantini Kuswanto*, Neni Mulya*, Kanada Komariyah*,
Farah*, Prabandari*

* Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Email : erfanur.@radenintan.ac.id

Article History:

Submitted/Received 15 Octo 2024

First Revised 29 Octo 2024

Accepted 07 Nov 2024

Publication Date 28 Nov 2024

Kata Kunci :

Aspek Kognitif

Permainan Tradisional Engklek

ABSTRACT

This study aims to determine how children's cognitive development through the application of traditional cricket games. The method used in this research is qualitative with a descriptive approach. The data collection techniques used include observation, interview, and documentation techniques. Then for data analysis techniques, researchers use 3 ways, namely data reduction, presentation or display of data and conclusions. To test the validity of the data obtained, researchers used time triangulation techniques. The subjects in this study were students of group B1 Goemerlang Kindergarten Bandar Lampung, totalling 27 children and a teacher. Based on the results of the research, the author concludes that children can make relationships about similar and different objects, understand various symbols and solve the problems they face.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perkembangan kognitif anak melalui diterapkannya permainan tradisional engklek. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian untuk teknik analisis data peneliti menggunakan 3 cara yaitu reduksi data, penyajian atau display data dan kesimpulan. Untuk pengujian keabsahan data yang diperoleh, peneliti menggunakan teknik triangulasi waktu. Adapun yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah murid kelompok B1 TK Goemerlang Bandar Lampung yang berjumlah 27 anak dan seorang guru. Berdasarkan hasil penelitian penulis menyimpulkan anak dapat membuat hubungan tentang benda-benda yang sama dan berbeda. memahami berbagai simbol-simbol dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

PENDAHULUAN

Anak balita merupakan masa di mana perkembangan anak sangat perlu untuk di perhatikan, perkembangan anak terdiri dari 6 aspek yang salah satunya adalah perkembangan kognitif. Dan pada rentang usia yang masih dini ada yang di kenal dengan sebutan usia emas atau *Golden Age* dimana pada masa ini anak mudah dalam menerima rangsangan apapun, anak menjadi peniru yang baik di usia emasnya. Karena itu sangat penting bagi orang tua dan juga pendidik peka terhadap bakat dan minat yang di miliki setiap anak. (Wardani & Suryana, 2021 ; Aghnaita, 2017)

Apa itu bakat dan minat, setiap anak pasti terlahir dengan bakat dan minat nya masing masing. Bakat adalah keahlian atau kemampuan yang sudah dimiliki oleh anak pada masa. pertumbuhannya, biasanya bakat seorang anak diwarisi oleh orang tuanya. Sedangkan minat adalah keinginan, kesenangan atau ketertarikan anak pada sesuatu hal.

Terdapat ayat menjelaskan tentang bakat, Al-Quran potensi yang atau kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak bahkan saat ia baru dilahirkan, yaitu dalam surah An-Nahl ayat 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatuupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (An- Nahl ayat 78).

sesungguhnya setiap manusia telah terlahir dengan potensinya seperti terdapat dalam arti surah yaitu Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati. Maka dengan ketiga hal tersebut seseorang dapat menggali potensinya dan menemukan bakat diri yang sesungguhnya baik dari lingkungan keluarga (orang tua) maupun dari lingkungannya yang lain seperti sekolah dan masyarakat.

Bersatu dengan Sardiman, dikutip dari buku Sardiman 1990. Ia menyatakan rasa penasaran akan muncul dengan baik jika mereka terlihat menemukan protes yang mereka sukai dengan sasaran yang tepat dan secara khusus. terkait dengan keinginan tersebut. (Anggraini et al., 2020)

Shaleh Abdul Rahman dalam bukunya psikologi suatu pengantar dalam perspektif islam, menjelaskan bahwa minat adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan atau gembira. (Anggraini et al., 2020)

Bakat menurut William B. Michael (suryabrata) merupakan kapasitas pada diri seseorang dalam melakukan tugasnya dan melakukan dengan pengaruh dan latihan yang dijalani. Menurut Bigham Bakat sebagai kondisi atau kemampuan yang dimiliki seseorang yang memungkinkan dengan suatu latihan khusus dapat memperoleh suatu kecakapan, pengetahuan dan keterampilan khusus. (Anggraini et al., 2020)

Dan pada penelitian ini permasalahan yang saya temui sebenarnya lebih mengarah pada bagaimana cara guru menerapkan. pembelajaran, dimana dalam suatu kelas saya hanya menemukan seorang murid yang tampak kurang motivasi untuk mendorong semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan Sebagian besar murid lainnya sudah terlihat bagus semangat belajar juga tumbuh kembangnya. Hal tersebut menjadi pertanyaan bagi peneliti mengenai bagaimana guru menerapkan pembelajaran sehingga para murid dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Dan diketahui bahwa permainan engklek ini menjadi salah satu media yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, dengan di terapkan engklek tersebut terciptalah suasana belajar yang berbeda dan lebih menyenangkan hingga dapat meningkatkan semangat belajar kepada anak dengan usia 5-6 tahun khususnya pembelajaran

yang berkaitan dengan kognitif. karena yang di butuhkan oleh anak adalah suasana belajar yang baik dan nyaman agar dapat dengan baik pula menerima setiap pembelajaran yang di berikan.

Pembelajaran bagi anak usia dini berupa sesuatu hal yang menyenangkan namun dapat pula meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan setiap aspek yang diperlukan oleh anak yaitu moral dan agama, Bahasa, seni, fisik motorik dan beberapa aspek lainnya.. Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Hanafy, 2014 ; Zaini & Dewi, 2017)

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Nan zeng dan kawan-kawan menyatakan bahwa kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui aktivitas fisik, lima penelitian yang menyelidiki pengaruh aktivitas fisik terhadap perkembangan kognitif, (80%) menunjukkan perubahan yang signifikan dalam Berbagai aspek fungsi kognitif seperti prestasi akademik, pembelajaran, Bahasa, konsentrasi, perhatian, memori, dan kecerdasan (IQ).

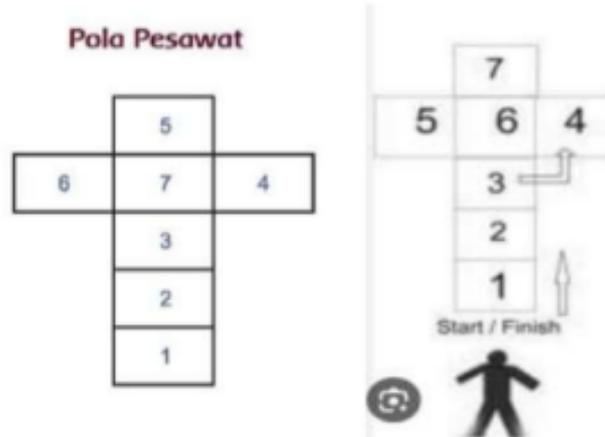
Permainan engklek dapat dikatakan sebuah aktivitas fisik karena permainan ini sepertinya yang banyak di jelaskan dimainkan dengan mengerahkan Sebagian fisik seseorang yaitu dengan kaki. Penelitian lain oleh Eliya Desvarosa mengenai penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, dari hasil penelitiannya dapat diambil simpulan bahwa Kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan dengan memainkan permainan tradisional engklek.(Pertiwi et al., 2018 ; Munawaroh, 2017)

Permainan tradisional engklek merupakan media permainan yang secara tidak langsung dapat melatih kemampuan kognitif anak serta meningkatkan lagi semangatnya dalam belajar. karena dengan media permainan engklek anak dapat berhitung sambil mengikuti pola yang ada, dengan begitu tanpa membebani pikiran sang anak dengan hitungan yang rumit dengan sendirinya kemampuannya dalam. berhitung akan terasah melalui permainan ini. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Achroni bermain engklek dapat melatih. anak untuk berhitung dan menentukan langkah- langkah yang harus dilewatinya. Menurut Rae (Rozana) ada manfaat dari permainan engklek yaitu untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung, dan Menyusun angka. (Mukharamah et al., 2021 ; Holija Sari & Yanti Harahap, 2022)

Berhitung adalah hal yang di dapat anak dalam aspek kognitif berupa pengenalan. bilangan 1.2.3.4 dan seterusnya yang mengandalkan daya fikir anak. Berhitung merupakan hal yang paling mendasar yang diperlukan anak untuk mengidentifikasi perbedaan antar beberapa benda dalam satu kelompok, kemampuan anak dalam belajar mengembangkan pemahaman terhadap angka dalam konsep berhitung (Marlisa, 2016 ; Retnaningrum, 2016)

Pengenalan konsep adalah hal pertama yang perlu dipelajari anak sebelum mereka dapat. berhitung dan memahami angka. Anak melewati berbagai fase pengenalan ide dan latihan motorik halus sebelum melanjutkan ke tahap transisi yaitu pengenalan konsep pada angka. Selain. itu, anak-anak muda mungkin menerima pengajaran atau pengayaan setelah memahami ide dan angka. (Marlisa, 2016; Sari et al., 2021)

Latihan atau pengayaan tidak hanya bisa diberikan dalam bentuk Latihan tertulis, namun bisa dengan sebuah permainan contohnya. menggunakan permainan tradisional engklek. Dan dalam penelitian ini yang akan peneliti gunakan adalah jenis permainan engklek yang di namakan engklek pesawat, memiliki 7 bidang kotak 3 kotak di posisi horizontal dan 5 kotak posisi vertikal. Permainan ini dikatakan. permainan engklek pesawat karena bentuk dari pola permainan ini tampak seperti pesawat. Ilustrasi bentuk pola engklek pesawat dapat dilihat pada gambar dibawah ini.(Maulida, 2020)



Gambar 1. Pola Permainan

Penelitian Erly Dwi Aprilia, mengatakan bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional yang di ketahui memiliki unsur matematika di dalamnya, yaitu bangun datar, membilang, gaco, dan lain lain. Yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah bangun datar dan membilang dimana kedua hal tersebut termasuk ke dalam aspek kognitif (Erly Dwi Aprilia, Dinawati, 2016)

Masuk pada aspek kognitif, dimana kegiatan berhitung termasuk di dalamnya. Berbicara mengenai berhitung, kognitif dapat dikatakan sebagai aktifitas yang berhubungan dengan proses kerja otak dimana dalam aspek kognitif ini kemampuan anak mengklasifikasi, membedakan, juga menjadi hal yang dapat di kembangkan. Desy mengartikan kemampuan kognitif sebagai kemampuan anak dalam berpikir logis dan kemampuan menarik kesimpulan dari pengetahuan. Teori-teorinya didasarkan pada kenyataan dan memanfaatkan kecerdasan seseorang untuk menyelesaikan masalah. Keterampilan kognitif dan bakat matematika berkaitan erat..(Istiqomah & Sandra E, 2020 ; Firman & Anhusadar, 2022)

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber yaitu salah satu pendidik di TK Goemerlang bernama Fitri Andayani, S.Pd beliau menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran di Tk tersebut anak sudah menunjukkan sikap kreatif serta dapat menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.(Pra-Penelitian Di TK Goemerlang, 2023)

Dalam pembelajaranpun anak sudah diperkenalkan mengenai warna benda, bentuk benda, dan juga angka, namun disamping itu beliau menjelaskan bahwa sebenarnya untuk pembelajaran angka tidak diajarkan kepada anak. Anak hanya diperkenalkan dasarnya saja.

Anak-anak dinilai aktif saat belajar dan mampu mempertahankan fokus juga perhatiannya akan tetapi, tidak heran jika yang namanya anak usia dini memiliki jangka waktu konsentrasi yang terbilang pendek, maka dari itu anak pasti akan sesekali mengalihkan fokusnya pada hal lain. Untuk kesulitan saat belajar itu tak jarang di alami anak, tergantung pada usia anak tersebut, apabila pembelajaran yang diterima sesuai dengan tingkatan perkembangan usianya, maka itu bukan hal yang sulit bagi siswa. Namun apabila belum sampai pada usianya maka akan timbul kendala saat belajar. Karena itulah pendidik di Tk ini membedakan pembelajaran yang diberikan. menyesuaikan tingkat perkembangan siswanya.(Pra-Penelitian Di TK Goemerlang, 2023)

Ketika peneliti mulai menanyakan hal terkait permasalahan yang akan diteliti yaitu penerapan permainan tradisional engklek, ibu Fitri Andayani selaku guru di Tk Goemerlang menjelaskan bahwa permainan tersebut sudah pernah di terapkan dan dikatakan efektif untuk mengembangkan kognitif anak, karena menurut beliau anak akan lebih senang Ketika

diberikan pembelajaran sambil bermain. Seiring permainan tersebut di mainkan ilmunya juga didapatkan oleh anak.

Berikut merupakan indikator perkembangan kognitif anak sesuai dengan kutipan teori dari ahli kognitif Jean Piaget. (Yunaini & Yuyun Winingsih, 2022)

Tabel 1. Indikator Perkembangan kognitif anak

Aspek Perkembangan	Indikator
Aspek Kognitif	Ketika menyangkut hal-hal seperti sama dan berbeda, sama atau berkelompok, berapa banyak, dan seterusnya, anak-anak mengembangkan hubungan.
	Anak memahami berbagai symbol-simbol
	Anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.
	Anak mulai Menyusun konsep tentang bentuk, ukuran, dan warna dari objek.

Berdasarkan tabel diatas di kutip dari teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget dapat dikatakan bahwa indikator perkembangan kognitif dapat ditunjukkan dari pengetahuan logis-matematis yang dimiliki anak yaitu kemampuan anak menyusun hubungan tentang benda-benda seperti sama dan berbeda, lebih dan kurang. mana yang sekelompok atau sejenis, memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya, dan kemampuan lainnya yang berkaitan dengan daya kerja otak anak. Dikemukakan oleh desy mengatakan bahwa "kemampuan kognitif merupakan kemampuan. yang mana anak dapat berpikir secara logis, dan cara mendapatkannya melalui informasi- informasi yang diketahui. Ide-idenya yang Realistik serta menyangkut kecerdasan seseorang dalam memecahkan suatu masalah. (Istiqomah & Sandra E, 2020)

Kemampuan berpikir logis mencakup tingkat capaian perkembangan yang meliputi:

1. Sortir barang menurut ukuran, bentuk, dan warnanya.
2. Tetapkan lebih banyak item, pengelompokan yang sama atau terkait.
3. Susunlah benda-benda tersebut berdasarkan ukuran, baik yang terkecil hingga

terbesar, atau sebaliknya.

Dalam penelitian saya yang berjudul penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan kognitif anak yang akan diteliti adalah kemampuan anak mengkl asifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran dan kemampuan anak mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat dan mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini. Dan manfaat dari penelitian ini adalah di harapkan dapat membantu memberikan solusi bagi perkembangan kognitif anak serta dapat menjadikan anak jauh lebih bersemangat lagi dengan di berikan nya suasana belajar yang baru yaitu belajar sambil bermain dengan pola pola pada permainan tradisional engklek. Karena tidak sedikit anak yang saya temui masih mengalami yang namanya kurang bergairah atau bersemangat pada saat proses pembelajaran, semoga dengan adanya penelitian ini setiap anak dapat lebih termotivasi dalam belajar dan segala aspek perkembangannya dapat terlatih dengan baik. Bermanfaat pula bagi pendidik, peserta didik dan peneliti. Bagi pendidik, dimaksudkan agar kelak bisa menjadi seorang guru yang profesional serta memiliki kepribadian yang baik, diharapkan sistem pembelajaran. kedepannya dapat membangun semangat serta motivasi belajar anak agar segala aspek anak tumbuh dan berkembang dengan baik bagi peserta didik, dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan media yang di terapkan dapat benar-benar membantu membentuk suasana belajar baru dan bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan sumbangan pemikiran guna membentuk suasana belajar yang baik bagi anak juga menyelesaikan penelitian.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. metode subjek penelitian ini adalah para peserta didik di kelas B1 Tk Goemerlang Bandar Lampung yang berjumlah 27 anak. Penentuan subjek dilakukan saat penulis mulai memasuki lapangan dan selama pra penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan Teknik wawancara, dokumentasi dan observasi.

Penelitian ini dilakukan di TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung di mulai dari tanggal 17 Oktober 2023-08 November 2023. Pada tanggal 17 Oktober saya melakukan wawancara bersama narasumber yang tidak lain adalah pihak guru kelas tempat saya akan melakukan penelitian yang bernama ibu Wismirida, S.Pd AUD, dan pada tanggal-tanggal berikutnya adalah waktu saya melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran di kelas BI TK Goemerlang Bandar Lampung. menggunakan Teknik analisis data yang berupa pendekatan kualitatif. Miles and Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. (Sugiyono, 2013)

Berdasarkan pemaparan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat atau mengetahui penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangk aspek kognitif pada anak usia dini di TK Goemerlang Bandar Lampung. Dengan demikian. penelitian mengenai hal tersebut signifikan diteliti dengan penelitian kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2023 sampai selesai. Bersama dengan peserta didik kelompok BI Diketahui, siswanya berjumlah 27 orang. 14 orang diantaranya laki-laki dan 13 orang perempuan. Pada bab ini penulis membahas tentang pengolahan dan analisis data yang diperoleh selama penelitian dilakukan dengan menggunakan metode-metode tersebut. wawancara dan observasi.

Observasi dan wawancara tersebut di lakukan di TK Goemerlang Kelurahan Sukarame, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung, sebagai metode pokok dalam pengumpulan data.

Tabel 2. Lembar Hasil Wawancara Guru Tentang Langkah-Langkah Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini.

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Bagaimana guru menyiapkan dan merencanakan gambar pola engklek yang akan dimainkan?	Sebelum pembelajaran dengan media engklek ini dimulai tentu saya akan menjelaskan terlebih seperti dahulu apa kegiatannya, apa temanya, lalu membuat pola engklek, setelah itu baru menyiapkan bahan-bahannya.
2.	Apakah guru menyiapkan bahan gacuk yang akan digunakan?	Biasanya sebelum kegiatan pembelajaran di mulai semua sudah dipersiapkan.
3.	Apakah guru memperkenalkan bentuk-bentuk gacuk yang digunakan untuk kegiatan engklek?	Iya, di perkenalkan berbagai macam gacuk karena terkadang anak-anak ada yang lebih suka menggunakan gacuk berbahan kayu karena lebih ringan jika di bandingkan dengan gacuk berbahan batu, begitu juga dengan warnanya. kita siapkan, karena setiap anak kesukaannya berbeda-beda,

No	Pertanyaan	Keterangan
		jadi untuk gacuk menyesuaikan bagaimana keinginan anak.
4.	Apakah guru mendiskusikan bagaimana engklek dimainkan?	Pasti, saya mendiskusikan dulu bagaimana permainan engklek itu, karena masih banyak anak yang belum tau bagaimana caranya, dan banyak juga yang tidak tau sama sekali terlebih lagi di zaman sekarang anak lebih banyak yang mengenal gadget jadi terkadang mereka banyak juga yang belum tau apa saja permainan tradisional itu yang salah satunya adalah engklek.
5.	Apakah guru memberikan contoh melompati setiap pola engklek yang benar, sebelum permainan dimulai?	Iya, sebelum permainan di mulai harus memberikan contohnya terlebih dahulu seperti apa cara bermainnya karena anak itu belum paham dengan permainan engklek, soal bagaimana pelaksanaannya itu tergantung dari daya pikir anak masing-masing.
6.	Apakah guru memberikan motivasi dan semangat dalam proses penerapan engklek?	Motivasi iya itu pasti, karena anak- anak memang harus selalu di beri motivasi, selalu di beri reward. Anak usia dini memang

Setelah mengetahui hasil wawancara di atas. yang merupakan pernyataan dari salah satu guru di TK Goemerlang yang diketahui Bernama ibu Wismirida. S.Pd AUD. maka peneliti membuktikan bahwa guru telah melakukan. langkah-langkah Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif seperti tertera pada jawaban setiap butir pertanyaan dalam wawancara, hal ini dapat di buktikan kembali oleh peneliti dengan cara melakukan observasi terhadap kegiatan engklek yang dilakukan oleh guru tersebut dan hasilnya akan peneliti cantumkan dalam bentuk penilaian ceklis berupa tabel.

Tabel 3. Lembar Observasi Guru Pada Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembang Aspek Kognitif Anak Usia Dini

No	Indikator	Item	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Guru menyiapkan arena bermain	Guru menyiapkan. dan merencanakan gambar pola engklek yang akan dimainkan?	V	
		Guru menyiapkan bahan gacuk yang akan digunakan?	V	
2.	Guru memperkenalkan bahan gacuk dalam permainan	Guru memperkenalkan bentuk- bentuk gacuk yang digunakan untuk kegiatan engklek?	V	
3.	Guru memberi contoh cara bereksperimen bermain engklek	Guru mendiskusikan bagaimana engklek dimainkan?	V	
		Guru memberikan contoh melompati setiap pola pola engklek yang benar, sebelum permainan dimulai?	V	
		Guru memberikan motivasi dan semangat dalam proses penerapan engklek	V	

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap guru kelas B1 tersebut, peneliti mendapatkan fakta bahwa guru menerapkan metode pembelajaran dengan permainan

tradisional engklek sudah cukup baik, walaupun tak semua materi bisa di selesaikan melalui permainan tersebut, guru pandai mencari penyelesaian lain dengan memberikan beberapa lembar tugas sesuai dengan tema yang anak pelajari sedangkan untuk permainan engklek tersebut guru tidak berpatokan dengan tema karena pada saat itu guru menerapkan engklek untuk mempelajari beberapa bentuk geometri sementara tema yang di usung adalah tema tanaman dan yang dipelajari menyesuaikan tema tersebut adalah materi seputar tanaman tomat, begitu juga pada hari-hari berikutnya. Untuk menerapkan permainan engklek tersebut guru terlebih dahulu menyiapkan RPPH sebagai rancangan pembelajaran yang akan di lakukan, kemudian menyiapkan arena bermain seraya menjelaskan bagaimana permainan akan di laksanakan.

Cara guru memberikan materi melalui engklek memang terbilang hampir sama setiap harinya, namun ada kalanya guru menambahkan sedikit tantangan bagi anak lewati ketika memulai lompatan pada bidang engklek seperti berhitung dengan suara yang lumayan terdengar keras, karena tak jarang anak yang hanya diam selama melakukan lompatan apabila guru tidak secara berkala mengingatkan. Saat permainan berlangsung terlihat beberapa anak belum bisa melakukan lompatan dengan baik, masih banyak anak yang cukup sulit untuk menjaga keseimbangan tubuhnya saat melakukan lompatan dengan satu kaki. Walaupun cara bermain anak masih kurang sempurna namun untuk perkembangan kognitifnya bisa dikatakan berkembang cukup optimal. Misalnya saja saat guru memberikan materi mengenai pengenalan anak terhadap simbol- simbol angka 1-7, bangun geometri, ukuran besar dan kecil benda, seperti yang di utarakan oleh Thurstone yang berpendapat bahwa kognisi merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yaitu kemampuan mengingat (memory), dan kemampuan menggunakan bilangan (numerical ability), hampir seluruh siswa kelas B1 dapat dengan baik mengenal hal-hal tersebut, namun untuk materi pengenalan bangun geometri yang saya ambil berdasarkan sumber teori pendukung yang di utarakan oleh Jean Piaget, Dalam hal tersebut Piaget membagi pengetahuan yang anak-anak susun dalam tiga kategori diantaranya adalah anak-anak belajar tentang objek di lingkungan mereka secara fisik. Mereka mulai menyusun konsep tentang bentuk, ukuran, dan warna dari objek. Pengetahuan logis-matematis. Anak-anak Menyusun hubungan tentang benda- benda seperti sama dan berbeda, lebih dan kurang, mana yang sekelompok atau sejenis, berapa banyak dan lainnya. (Trivina et al., 2024)

Untuk materi berdasarkan teori tersebut dari hasil observasi peneliti anak baru mengenal dan membedakan beberapa saja seperti mana yang bentuk persegi, lingkaran, segitiga, yang memang sering mereka temui di lingkungan sekitar, Ketika guru menambahkan bentuk geometri selain ketiga bangun geometri sebelumnya anak sedikit mengalami kesulitan untuk menyebutkan nama bangun tersebut, seperti saat guru memberikan rintangan zigzag berbentuk kerucut belum banyak anak yang mengenal bentuk tersebut. Peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan aspek kognitif anak melalui permainan tradisional engklek adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian Perkembangan									Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	ASF	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
2.	AIA	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
3.	AAI	BSH	BSH	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
4.	AT	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB	MB
5.	ATS	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian Perkembangan									Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
6.	CA	BSH	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
7.	DR	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB	MB
8.	DNS	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
9.	DAS	BSH	MB	MB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
10.	HA	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
11.	IA	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB
12.	KAN	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
13.	KNO	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
14.	KA	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
15.	KFS	BSH	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
16.	LAZ	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
17.	MAA	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
18.	MAN	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
19.	MAI	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
20.	MBA	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
21.	MFR	MB	MB	BSH	BAH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
22.	RP	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
23.	NAR	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
24.	RGR	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
25.	RVY	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
26.	AS	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
27.	BM	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

Indikator yang di nilai:

1. Anak-anak menyusun hubungan tentang benda-benda seperti sama dan berbeda, mana yang sekelompok atau sejenis, barapa banyak dan lainnya.
2. Anak memahami berbagai symbol-simbol.
3. Anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.
4. Anak mulai menyusun konsep tentang bentuk, ukuran, dan warna dari objek.

Keterangan skor capaian perkembangan

BB : belum berkembang (1)

MB: mulai berkembang (2)

BSH : berkembang sesuai harapan (3)

BSB : berkembang sangat baik (4)

Tabel 4. Persentase Hasil Observasi Penelitian Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini

No	Kriteria	Jumlah Anak	Hasil Persentase Penilaian
1.	BB	0	0
2.	MB	3	11%
3.	BSH	19	70%
4.	BSB	5	18%

Selain hasil observasi terhadap guru, peneliti juga melakukan observasi terhadap murid kelas B1 yang berjumlah 27 anak. hasil observasi penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini telah peneliti paparkan pada tabel di atas. Dilihat dari tabel tersebut tercatat murid yang sudah mulai berkembang sebanyak 3 anak dengan persentase yaitu 11% yang merupakan 2 murid laki-laki dan 1 murid perempuan, untuk yang sudah berkembang sesuai harapan diketahui ada 19 murid dengan persentase 70%, masing-masing terdiri dari 9 murid. perempuan dan 10 murid laki-laki, dan 5 murid lainnya

diketahui berkembang sangat baik dengan persentase (18,5%), kelima murid tersebut terdiri dari 2 murid laki-laki dan 3 murid perempuan.

KESIMPULAN

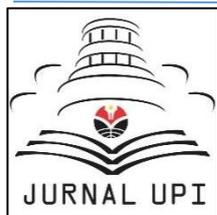
Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dan uraikan pada penjelasan di atas mengenai penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini di TK Goemerlang Bandar Lampung, dapat peneliti simpulkan bahwa guru telah menerapkan permainan engklek dengan langkah-langkah bermain yang sesuai seperti yang telah peneliti amati dan nilai menggunakan lembar observasi guru terlihat bahwa guru telah melakukan beberapa langkah tersebut yaitu guru menyiapkan arena bermain, merencanakan pola engklek yang akan dimainkan, menyiapkan bahan gacuk yang akan digunakan, memperkenalkan bahan gacuk dalam permainan, memperkenalkan bentuk-bentuk gacuk yang digunakan untuk kegiatan engklek, memberi contoh cara bereksperimen bermain engklek, mendiskusikan bagaimana engklek dimainkan, memberikan contoh melompati setiap pola pola engklek yang benar, sebelum permainan dimulai, dan memberikan motivasi dan semangat dalam proses penerapan engklek. Dari hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa kesembilan item indikator tersebut yang merupakan penjabaran dari teori yang dikemukakan oleh ahli kognitif yaitu Jean Piaget dan juga teori dari seorang bernama Thurstone telah berhasil di ikuti dengan baik oleh murid kelas B1 TK Goemerlang selaku subjek pada penelitian ini dan guru kelas sudah dapat menerapkan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini dengan langkah-langkah yang sesuai.

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat mengemukakan saran agar guru bisa lebih meningkatkan lagi upaya untuk mengembangkan aspek kognitif anak terutama melalui permainan engklek ini. diharapkan guru dapat lebih kreatif lagi. kedepannya untuk memodifikasi setiap permainan atau media yang ada untuk mengembangkan segala aspek pada anak khususnya aspek kognitif.

DAFTAR RUJUKAN

- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219–234.
- Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini di SD Adiwiyata. *Islamika*, 2(1), 161–169.
- Erly Dwi Aprilia, Dinawati, T. B. S. (2016). *Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya Sebagai Bahan Ajar*. 3(3), 63–77.
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28–37.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Holija Sari, N., & Yanti Harahap, J. (2022). Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usiadini di TK Al-Iklas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 455–460.
- Istiqomah, N., & Sandra E, I. A. (2020). Uji Kelayakan Ahli Materi Pada Pengembangan Media Permainan Tradisional Engklek Dikonsep Geometri Anak Usia Dini. *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 19.
- Marlisa, L. (2016). Tuntutan Calistung Pada Anak Usia Dini Lusi Marlisa Tuntutan Calistung Pada Anak Usia Dini. *Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(3), 35–38.

- Maulida, S. H. (2020). Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional Engklek. *LEMMA : Letters of Mathematics Education*, 7(01), 35–44.
- Mukharamah, Yuhastriati, Rosmiati, Suhartati, Fauzia, S. N., Nessa, R., & Rizka, S. M. (2021). Pengembangan Media Karpet Engklek untuk Memperkenalkan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)*, 6(3), 43–54.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86.
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100.
- Pra-Penelitian Di TK Goemerlang. (2023). *Pra-Penelitian Di TK Goemerlang*.
- Retnaningrum, W. (2016). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 207.
- Sari, D. R., Zainuddin, M., & Akbar, S. (2021). Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5—6 Tahun. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(11), 1535.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif dan R and D*. In Bandung: Alfabeta (Vol. 3, Issue April). (I. A. In Bandung: Alfabeta (Vol. 3 (ed.)).
- Trivina, Herdiani, R. T., Vienlenta, R., Mulyani, Suriswo, Haryani, N., Nurhayati, S. A., Lelyana, N., Yuniarni, D., Hartinah, S., Nasution, F. S., Sulaiman, & Dewi, I. (2024). *Bimbingan Konseling Anak Usia Dini* (Vol. 19, Issue 5).
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798.
- Yunaini, N., & Yuyun Winingsih, D. (2022). Implikasi Perkembangan Kognitif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 4(2), 78–86.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.



Research in Early Childhood Education and Parenting

Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>



URGENSI PENDIDIKAN KESELAMATAN DIRI ANAK USIA DINI

Risty Justicia*, **Kireina Putri Adzkie***

* Prodi PGPAUD, Universitas Pendidikan Indonesia

Email : risty@upi.edu

ABSTRACT

Article History:

Submitted/Received 12 Octo 2024

First Revised 25 Octo 2024

Accepted 05 Nov 2024

Publication Date 28 Nov 2024

Kata Kunci :

Pendidikan Keselamatan Diri,
Anak Usia Dini

This article aims to conceptually examine the urgency of self-safety education for early childhood through a literature review approach. The primary focus of this study is to identify the essence of self-safety education, the principles underlying self-safety education for young children, and the factors influencing self-safety education for young children. This research employs a literature review method by collecting, processing, and evaluating reference materials or scientific publications from various relevant sources related to the topic studied. The findings indicate that self-safety education in early childhood plays a crucial role in fostering children's awareness of potential dangers. The fundamental principles include recognizing hazards, understanding risky situations, taking preventive actions, and controlling behavior. Factors influencing self-safety education encompass the role of parents, the school environment, and appropriate teaching methods. This study emphasizes the need for collaboration between families, schools, and communities to provide effective safety education for children.

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji konseptual mengenai urgensi pendidikan keselamatan diri anak usia dini melalui pendekatan literature review. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hakikat pendidikan keselamatan diri, prinsip-prinsip yang mendasari pendidikan keselamatan diri anak usia dini, serta faktor-faktor yang mendasari pendidikan keselamatan diri anak usia dini. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan penelitian studi pustaka, pengumpulan data dengan mengolah dan mengevaluasi bahan referensi atau publikasi ilmiah dari berbagai sumber yang relevan yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan keselamatan diri pada anak usia dini berperan penting dalam membentuk kesadaran anak terhadap potensi bahaya, dengan prinsip dasar meliputi pengenalan bahaya, pemahaman situasi berisiko, tindakan preventif, dan pengendalian perilaku. Faktor-faktor yang mempengaruhi mencakup peran orang tua, lingkungan sekolah, dan metode pembelajaran yang tepat. Penelitian ini menegaskan perlunya kolaborasi antara keluarga,

PENDAHULUAN

Pendidikan keselamatan diri bagi anak usia dini semakin relevan di tengah tantangan dunia modern yang kompleks. Anak usia dini adalah kelompok yang sangat rentan terhadap berbagai ancaman, mulai dari kekerasan fisik dan emosional hingga bahaya di lingkungan sekitar seperti kecelakaan atau eksploitasi. Menurut World Health Organization (WHO) menunjukkan bahwa cedera yang tidak disengaja, seperti kecelakaan lalu lintas dan tenggelam, adalah salah satu penyebab utama kematian anak di bawah usia lima tahun secara global. Di Indonesia, laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2022 mencatat bahwa kasus kekerasan terhadap anak meningkat hingga 29,5% dibandingkan tahun sebelumnya. Fakta ini mempertegas pentingnya memberikan anak usia dini bekal kemampuan untuk mengenali, menghindari, dan melaporkan potensi bahaya sejak dini.

Secara teori, pendekatan pendidikan keselamatan diri pada anak usia dini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan teori belajar sosial Albert Bandura (Santrock, 2011). Piaget (dalam Syafrizal, 2023) menekankan bahwa anak usia dini berada pada tahap pra-operasional di mana mereka mulai belajar melalui pengamatan dan pengalaman konkret. Sementara itu, Bandura menunjukkan pentingnya pembelajaran melalui observasi dan imitasi perilaku dari model yang relevan, seperti guru atau orang tua. Dengan demikian, pendidikan keselamatan diri harus dirancang secara konkret dan melibatkan penguatan perilaku positif melalui model yang dapat dipercaya oleh anak. Menurut Sumargi (2005) anak-anak masih belum memahami situasi bahaya yang ada di lingkungan mereka seperti bahaya dari lingkungan dan juga bahaya yang terjadi di sekolah.

Pendidikan keselamatan diri anak (Justicia dkk, 2023) adalah proses pembelajaran yang memberikan pengetahuan dan keterampilan anak serta sikap yang diperlukan untuk mengenali, menghindari, serta menghadapi situasi yang dapat membahayakan keselamatan fisik, emosional, dan sosial anak. Pendidikan keselamatan diri anak usia dini ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melindungi dirinya sendiri melalui metode pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan emosional mereka, seperti permainan, simulasi, cerita, dan interaksi langsung dengan lingkungan yang aman. Pendidikan ini melibatkan berbagai aspek, termasuk pengenalan potensi bahaya (seperti benda tajam, lalu lintas, atau orang asing), keterampilan mengambil keputusan dalam situasi darurat, serta penguatan rasa percaya diri untuk meminta bantuan kepada orang dewasa yang dapat dipercaya. Selain itu, pendidikan keselamatan diri harus diberikan secara kolaboratif, melibatkan keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal (Lulianti, 2024).

Maraknya kasus kecelakaan yang terjadi pada anak akibat benda-benda yang terdapat di lingkungan sekitarnya menjadikan edukasi mengenai keselamatan diri dari benda berbahaya menjadi hal yang harus mendapatkan perhatian lebih dan tindak lanjut yang serius. Hal ini diperkuat oleh Undang-undang No. 23 pasal 1 ayat 2 yang mengatakan bahwa segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapatkan perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi (Syafri, 2020).

Penelitian terdahulu mendukung efektivitas pendidikan keselamatan diri sebagai langkah preventif. Studi yang dilakukan oleh Hasyim dan Syaid (2013) di Malaysia menunjukkan bahwa undang-undang yang mengatur pendidikan keselamatan, seperti pengenalan zona aman dan pelatihan penghindaran risiko, dapat mengurangi risiko kecelakaan. Di Indonesia, penelitian Awang dan Suyanto (2017) juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis simulasi dalam pendidikan keselamatan diri mampu meningkatkan

pemahaman anak usia dini tentang bahaya dan langkah-langkah menghindarinya secara signifikan.

Namun demikian, implementasi pendidikan keselamatan diri anak usia dini di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan (Sumargi, dkk, 2005). Salah satunya adalah kurangnya integrasi pendidikan keselamatan dalam kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) serta keterbatasan sumber daya guru untuk memberikan pelatihan yang efektif (Irawa dkk, 2022). Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), hanya 25% PAUD di Indonesia yang telah memasukkan materi keselamatan diri secara terstruktur dalam kurikulumnya. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan dan pelaksanaan di lapangan, yang berpotensi mengancam keselamatan anak.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan holistik yang melibatkan berbagai pihak, seperti keluarga, sekolah, dan pemerintah, untuk memastikan anak usia dini memiliki pemahaman mendalam tentang keselamatan diri. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi pentingnya pendidikan keselamatan diri anak usia dini dengan mengkaji teori utama dan hakikat dalam pendidikan keselamatan diri anak usia dini sehingga penelitian ini dapat memberikan rekomendasi strategis untuk mengembangkan program pendidikan keselamatan diri yang efektif dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode literature review. Sedangkan materi yang dikumpulkan dalam penelitian ini didasarkan pada terbitan jurnal dan buku, yang dikaji berdasarkan permasalahan yang ada. Menurut Melfianora (2019) studi literature review digunakan tidak hanya untuk tahap awal dalam menyusun kerangka penelitian, tetapi juga untuk memperoleh data dalam penelitian. Dalam suatu penyelidikan ilmiah, proses tinjauan pustaka merupakan aspek penting dari keseluruhan tahapan prosedur penelitian. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian kepustakaan karena tiga alasan: 1) masalah dalam penelitian hanya akan terjawab melalui penelitian kepustakaan; 2) tinjauan pustaka diperlukan sebagai tahapan tersendiri, dimana studi pendahuluan diperlukan untuk memahami fenomena baru yang berkembang di masyarakat; dan 3) hasil penelitian kepustakaan dapat dipercaya dalam mencoba menjawab permasalahan penelitian. Data kajian pustaka ini dianalisis dengan menggunakan analisis isi atau penelitian, yaitu kajian mendalam terhadap substansi informasi tertulis atau tercetak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikat Pendidikan Keselamatan Diri Anak Usia Dini

Pendidikan keselamatan diri anak usia dini merupakan bagian fundamental dari pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan hidup anak. Hakikat dari pendidikan ini adalah memberikan anak kemampuan untuk mengenali, memahami, dan menghadapi berbagai potensi bahaya di lingkungan sekitar mereka, baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat. Pada usia dini, anak berada dalam tahap perkembangan fisik, emosional, dan kognitif yang pesat, sehingga mereka sangat rentan terhadap ancaman yang dapat membahayakan keselamatan fisik maupun emosionalnya (Kremenitzer, 2005). Oleh karena itu, pendidikan keselamatan diri menjadi langkah preventif yang esensial untuk melindungi anak dari risiko kecelakaan, kekerasan, atau eksploitasi.

Hakikat pendidikan keselamatan diri ini melibatkan tiga aspek utama (Erwin, dkk, 2016). Pertama, aspek kognitif, di mana anak diajarkan untuk mengenali situasi berbahaya dan memahami konsep dasar tentang keselamatan, seperti batasan fisik, area aman, dan siapa saja orang dewasa yang dapat dipercaya. Kedua, aspek afektif, yang berfokus pada membangun rasa percaya diri anak sehingga mereka mampu menyuarakan kebutuhan atau ketakutan mereka

dalam situasi tertentu. Ketiga, aspek psikomotor, di mana anak dilatih untuk melakukan tindakan sederhana dalam menghadapi bahaya, seperti menghindari benda tajam, mencari bantuan, atau mengikuti prosedur keselamatan.

Hakikat pendidikan ini juga dapat dipahami melalui teori perkembangan anak, seperti teori Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia dini belajar melalui pengalaman konkret dan interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks ini, pendidikan keselamatan diri dirancang menggunakan metode yang mudah dipahami oleh anak, seperti permainan, simulasi, dan cerita. Selain itu, teori Bandura tentang pembelajaran sosial menekankan bahwa anak belajar dari meniru perilaku orang dewasa di sekitarnya (Srihastuti, 2023). Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sebagai teladan sangat penting dalam menyampaikan nilai-nilai keselamatan diri kepada anak.

Pendidikan keselamatan diri anak usia dini tidak hanya bertujuan untuk melindungi anak dari bahaya fisik, tetapi juga untuk membangun kesadaran dan kemandirian sejak dini. Menurut Dharmayanti, dkk (2023) Anak yang memahami prinsip keselamatan diri cenderung lebih mampu membuat keputusan yang bijaksana ketika menghadapi situasi berisiko. Hakikat ini juga berhubungan dengan pemenuhan hak-hak anak, sebagaimana diatur dalam Konvensi Hak Anak oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa, yang menyatakan bahwa setiap anak berhak mendapatkan perlindungan dari bahaya dan kekerasan.

Prinsip-prinsip Keselamatan Diri Anak Usia Dini

Prinsip pendidikan keselamatan diri adalah dasar yang digunakan untuk membekali anak dengan kemampuan mengenali dan menghadapi situasi berbahaya secara mandiri. menurut (Widayati, 2018) dapat dikorelasikan dengan upaya anak terhindar dari bahaya, prinsip tersebut diantaranya yaitu:

1. Memahami bahaya, anak usia dini harus memiliki kemampuan untuk memahami bahaya- bahaya yang dapat berpotensi membahayakan. Anak usia dini harus mengenali hal-hal yang dapat membahayakan dirinya, seperti benda tajam atau area yang tidak aman. Pemahaman ini membantu anak waspada terhadap potensi bahaya di sekitar mereka, sehingga mereka dapat lebih berhati-hati.
2. Tempat berbahaya, anak usia dini harus memiliki pemahaman dan pengetahuan dalam memahami dan menanggapi situasi berbahaya. Anak diajarkan untuk mengenali lokasi atau situasi berbahaya, seperti jalan raya atau dapur. Dengan pemahaman ini, anak dapat menghindari tempat-tempat yang dapat membahayakan keselamatannya.
3. Cara menghindari bahaya, anak usia dini harus sudah memiliki kepekaan dalam lingkup hal yang berpotensi membahayakan dirinya. Anak perlu mengetahui tindakan apa yang dapat melindungi mereka, misalnya menjauhi sumber api atau melapor kepada orang dewasa. Kepekaan ini membuat anak mampu mengantisipasi risiko.
4. Tidak menciptakan bahaya, anak usia dini memiliki pemahaman bahwa ada hal-hal yang tidak boleh dilakukan dikarenakan dapat pemicu terjadinya bahaya dan dapat merugikan diri sendiri. Anak diajarkan untuk tidak melakukan tindakan yang dapat menyebabkan bahaya, seperti berlari di tempat licin atau bermain benda tajam. Hal ini membantu anak mengurangi risiko mencelakai diri sendiri atau orang lain.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pendidikan Keselamatan Diri Anak Usia Dini

Faktor-faktor yang mempengaruhi pendidikan keselamatan diri anak usia dini meliputi berbagai aspek yang berkaitan dengan lingkungan, metode pengajaran, dan keterlibatan orang

tua serta masyarakat (Azizah, 2023; Rembulan, 2020). Berikut adalah beberapa faktor utama yang dapat memengaruhi pendidikan keselamatan diri anak:

1. **Kondisi Psikologis Anak:** Keterbatasan kognitif dan kemampuan memahami situasi berbahaya juga menjadi faktor penting. Anak-anak usia dini mungkin belum sepenuhnya mampu mencerna informasi kompleks tentang bahaya, sehingga pendekatan pendidikan harus disesuaikan dengan perkembangan kognitif mereka
2. **Peran Keluarga:** Keluarga memiliki peran penting dalam memberikan edukasi tentang keselamatan diri. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang mendapatkan informasi dan dukungan dari orang tua cenderung lebih memahami cara melindungi diri mereka dari bahaya. Namun, banyak anak yang tidak mendapatkan pendidikan keselamatan dari orang tua mereka, yang dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman tentang risiko yang ada di sekitar mereka.
3. **Kualitas Pendidikan di Sekolah:** Sekolah sebagai lembaga pendidikan juga berperan dalam mengajarkan keselamatan diri. Kurikulum yang mencakup pendidikan keselamatan dapat meningkatkan pemahaman anak tentang bahaya dan cara menghadapinya. Di negara-negara Barat, pendidikan keselamatan sudah menjadi bagian dari kurikulum sekolah, sementara di Indonesia, hal ini masih kurang diperhatikan.
4. **Metode Pengajaran Metode** yang digunakan dalam pendidikan keselamatan sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, seperti menggunakan permainan atau dongeng, dapat membantu anak lebih mudah memahami dan mengingat informasi tentang keselamatan diri.
5. **Lingkungan Sosial:** Lingkungan tempat tinggal anak juga berkontribusi terhadap pemahaman mereka tentang keselamatan. Anak-anak yang tinggal di daerah dengan tingkat kejahatan tinggi atau risiko kecelakaan yang lebih tinggi mungkin perlu mendapatkan pendidikan keselamatan diri yang lebih intensif dibandingkan dengan anak-anak di lingkungan yang lebih aman .
6. **Keterlibatan Masyarakat:** Keterlibatan masyarakat dalam memberikan pendidikan keselamatan kepada anak-anak juga sangat penting. Program-program komunitas yang fokus pada keselamatan dapat membantu meningkatkan kesadaran dan pengetahuan anak-anak mengenai bahaya serta cara-cara untuk melindungi diri mereka.

KESIMPULAN

Pendidikan keselamatan diri pada merupakan proses dalam kemampuan anak dalam mengenali, menghindari, dan menangani bahaya. Hakikatnya mencakup pemberian pengetahuan dan keterampilan yang tepat agar anak dapat melindungi diri mereka dari potensi bahaya. Prinsip utama yang harus diterapkan dalam pendidikan keselamatan diri anak usia dini adalah pengenalan bahaya, pemahaman situasi berisiko, tindakan pencegahan, dan pengendalian perilaku. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan keselamatan diri meliputi peran orang tua, lingkungan sekolah yang aman, metode pembelajaran, kualitas pendidikan, lingkungan sosial serta keterlibatan masyarakat merupakan faktor yang perlu dalam pendidikan keselamatan diri anak usia dini yang sesuai dengan konteks pendidikan anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Awang, M., & Suyanto, N. (2017). Pendekatan Keselamatan dan Kesejahteraan Pelajar untuk Sekolah-Sekolah di Malaysia: Student's Safety and Wellbeing Approach for Malaysian Schools. *Management Research Journal*, 6, 139-153.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

- Dharmayanti, C. I., Biomi, A. A., & Heince, W. (2023). Gambaran Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan Anak TK tentang Pendidikan Keselamatan. *Bali Health Journal*, 7(2), 49-54.
- Erwin, E. J., Maude, S. P., Palmer, S. B., Summers, J. A., Brotherson, M. J., Haines, S. J., ... & Peck, N. F. (2016). Fostering the foundations of self-determination in early childhood: A process for enhancing child outcomes across home and school. *Early Childhood Education Journal*, 44, 325-333.
- Hashim, N. A., Arif, A. M. M., & Said, A. M. (2013). Perlindungan pengguna terhadap keselamatan mainan kanak-kanak di Malaysia. *Jurnal Pengguna Malaysia*, 21, 109- 121.
- Hutasoit, F. E., & Widowati, E. (2017). Gambaran penerapan safety education (pendidikan keselamatan) di sekolah dasar. *Journal of Health Education*, 2(1), 66-72.
- Irawan, I., Subiakto, Y., & Kustiawan, B. (2022). Manajemen Mitigasi Bencana Pada Pendidikan Anak Usia Dini untuk Mengurangi Risiko Bencana Gempa Bumi. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 609-615.
- Justicia, R., Maulani, A. S., Sulistyowati, W., Adzka, K. P., & Ainurrahmah, S. (2023). Smart Book Berbasis Program Keselamatan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 60-66.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Statistik Pendidikan Anak Usia Dini 2023*. Jakarta, Indonesia: Pusat Data dan Informasi Kemendikbudristek.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). (2022). *Laporan tahunan perlindungan anak tahun 2022*. Jakarta, Indonesia: KPAI. Retrieved from <https://www.kpai.go.id>
- Kremenitzer, J. P. (2005). The emotionally intelligent early childhood educator: Self-reflective journaling. *Early Childhood Education Journal*, 33(1), 3-9.
- Lulianti, L. (2024). *Efektivitas Role Playing Sebagai Upaya Pendidikan Keselamatan Diri Anak Usia Dini*(Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Peck, N. F. (2016). Fostering the foundations of self-determination in early childhood: A process for enhancing child outcomes across home and school. *Early Childhood Education Journal*, 44(3), 325-333.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup: Vol. Jilid I*. Hill Companies.
- Sumargi, A. M., Kurniawan, Y., Sasongko, J. W., & Simanjuntak, E. (2005). Apa yang diketahui anak-anak sekolah dasar tentang keselamatan dirinya: studi pendahuluan tentang pemahaman akan keselamatan diri. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(4), 1-9.
- Syafrizal, T. (2023). *Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Teori Belajar Humanistik Di MTsN 3 Dan MTsN 19 Jakarta* (Master's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Srihastuti, E. (2023). Penerapan Pendidikan Keselamatan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 15-20.
- Widayati, T. 2018. Pendidikan Keselamatan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Visi*. 13 (2):113-122.”.
- World Health Organization. (2018). *World report on child injury prevention*. Geneva, Switzerland: WHO Press.