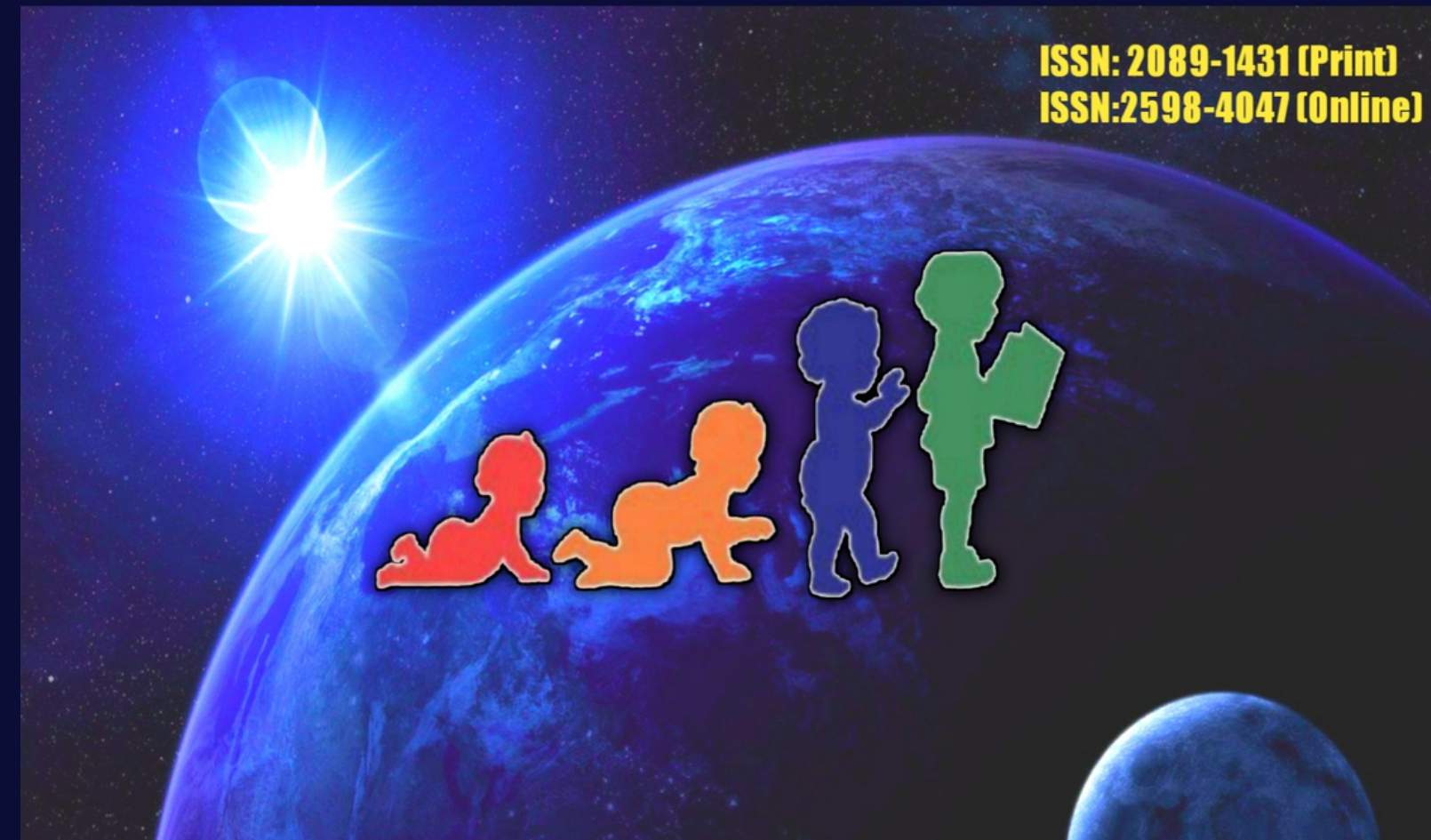




PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Anak Usia Dini

ISSN: 2089-1431 (Print)
ISSN: 2598-4047 (Online)



Pendidikan Guru PAUD
Universitas PGRI Semarang



AUDIA PAUDIA PAUDIA PAUDIA PAUDIA



ISSN : 2089-1431 (Print)

ISSN : 2598-4047 (Online)



PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Diterbitkan Oleh :

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Semarang



Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 15 (1), Februari 2026

PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini adalah jurnal ilmiah yang dikelola oleh Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang. Jurnal ini terbit empat kali setahun, yakni setiap bulan Februari, Mei, Agustus, dan November. Fokus utama jurnal ini adalah mempublikasikan artikel hasil penelitian yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini. Sebagai terbitan ilmiah berkala nasional, PAUDIA berfungsi sebagai wadah penyebarluasan temuan dan inovasi ilmiah dalam bidang pendidikan anak usia dini. Jurnal ini diharapkan dapat menjadi media komunikasi akademik bagi mahasiswa, dosen, peneliti, praktisi PAUD, serta masyarakat umum yang memiliki perhatian pada pengembangan pendidikan anak usia dini di Indonesia. Dengan demikian, PAUDIA tidak hanya menjadi sarana publikasi penelitian, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kualitas kajian dan praktik pendidikan anak usia dini secara berkelanjutan.

Karya Ilmiah yang dikirimkan ke jurnal ini harus mengikuti pedoman sebagai berikut :

- Naskah merupakan hasil penelitian autentik yang belum pernah dipublikasikan pada media atau penerbit lain.
- Naskah yang telah ditulis sesuai dengan pedoman PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia harus diserahkan melalui Sistem Pengajuan Online dengan menggunakan Open Journal System (OJS) pada portal E-journal PAUDIA (<http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/index>)
- Naskah maksimal terdiri dari dua puluh lima (25) halaman termasuk gambar dan table.
- Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris dengan bahasa baku.
- Referensi harus menggunakan aplikasi manajemen referensi seperti Mendeley . Format penulisan yang digunakan dalam PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini mengikuti format yang diterapkan oleh APA 7th Edition (*American Psychological Association*)
- Naskah yang diserahkan akan dikategorikan menjadi tiga: diterima, perlu direvisi dan ditolak

Kantor Redaksi :

Program Studi PGPAUD, Fakultas Ilmu
Pendidikan Universitas Persatuan Guru Republik
Indonesia Semarang

Jl. Sidodadi Timur No. 24 – Dr. Cipto, Semarang,
Jawa Tengah

Phone: +62 896-8538-4514

Email: paudia@upgris.ac.id



PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 15 (1), Februari 2026

Penanggung Jawab:

Anita Chandra Dewi Sagala, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Editor in Chief :

Dwi Prasetyawati Diyah Hariyanti, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Editor :

Mila Karmila, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Dhita Paramitha Ningtyas, Universitas Trilogi Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia

Sidik Nuryanto, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo, Indonesia

Section Editor:

Agung Prasetyo, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Coryza Nursyahbani, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Copy Editor:

Nila Kusumaningtyas, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Layout Editor:

Ismatul Khasanah, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Purwadi, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Proofreading:

Ratna Wahyu Pusari, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Mei Fita Asri Untari, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

IT Support:

Ibnu Fatkhu Royana, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia



PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 15 (1), Februari 2026

Editorial Member:

Ratih Kusumawardhani, Universitas Sultang Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

Oktarina Dwi Handayani, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, DKI Jakarta, Indonesia

Gian Fitria Anggraini, Universitas Lampung, Lampung, Indonesia

Yolanda Pahrul, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia

Sri Wahyuni, Universitas Lancang Kuning, Riau, Indonesia

Nika Cahyati, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Jawa Barat, Indonesia

Sandy Ramdhani, Universitas Hamzanwadi, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Asef Umar Fakhruddin, IAIN Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia

Pascalian Hadi Pradana, IAIN Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

Vivi Irzalinda, Universitas Lampung, Lampung, Indonesia

Dwi Nurhayati Andhani, Universitas Trunojoyo Madura, Jawa Timur, Indonesia

Syamsuardi, Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Lizza Suzanti, Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia

Raihana, Universitas Islam Riau, Riau, Indonesia



PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 15 (1), Februari 2026

Terimakasih kami ucapkan yang sebesar-besarnya kepada seluruh reviewer yang sudah membantu dalam mereview setiap artikel **PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini** sehingga artikel yang terbit benar-benar telah melalui proses penyaringan yang ketat sehingga terjamin kualitas artikelnya. Hampir seluruh review **PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini** berasal dari luar Universitas PGRI Semarang yang memiliki kualifikasi dalam bidang penulisan di Jurnal Nasional maupun Internasional. Proses review menggunakan double blind review sehingga baik penulis maupun reviewer tidak saling mengetahui.

Reviewer:

Arri Handayani, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia
Muniroh Munawar, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia
Anita Chandra Dewi Sagala, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia
Asep Supena, Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta Indonesia
Mohammad Fauziddin, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia
Nesna Agustriana, Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia
Fidrayani, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Banten, Indonesia
Chitra Charisma Islami, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Agus Kichi Hermansyah, Universitas Musamus, Papua Selatan, Indonesia
Deri Hendriawan, Universitas Pendidikan Indonesia, Banten, Indonesia
Prima Suci Rohmadheny, Universitas Ahmad Dahlan, Jawa Tengah, Indonesia
Yaswinda, Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Diah Andika Sari, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Banten, Indonesia
Mahyumi Rantina, Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia
Maulidya Ulfah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jawa Barat, Indonesia
Novita Pancaningrum, IAIN Kudus, Jawa Tengah, Indonesia
Syarfina, IAIN Langsa, Aceh, Indonesia
Rosyida Nurul Anwar, Universitas PGRI Madiun, Jawa Timur, Indonesia
Syamsuardi, Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
Siti Aisyah, Universitas Terbuka, Indonesia



PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 15 (1), Februari 2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, berkat limpahan kasih sayang dan karunia-Nya, Tim Penerbit telah sukses menyusun publikasi **PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini** Vol. 15 (1), Februari 2026.

PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini terbit sejak Juli tahun 2011 dengan frekuensi penerbitan tiga bulan sekali yaitu bulan Februari, Mei, Agustus dan November yang fokus dalam publikasi hasil penelitian dalam bidang Pendidikan anak usia dini yang meliputi berbagai multi disiplin ilmu Pendidikan anak usia dini dengan teknik publikasi menggunakan *online submission* berbasis *Open Journal System* (OJS). **PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini** diakui sebagai jurnal ilmiah nasional terakreditasi Sinta 3 berdasarkan Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 225/E/KPT/2022.

Kami ingin menyampaikan penghargaan dan terimakasih kami kepada para penulis dan pengulas. Edisi ini dilengkapi dengan indeks yang dimuat setelah halaman kata pengantar untuk membantu pembaca menemukan halaman atau lokasi. Semoga **PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini** dapat bermanfaat dan mampu meningkatkan kualitas hasil penelitian dalam bidang pendidikan anak usia dini bagi para sivitas akademika.

Semarang, 27 Februari 2026

Editor in Chief



Dwi Prasetyawati DH., S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0604118401

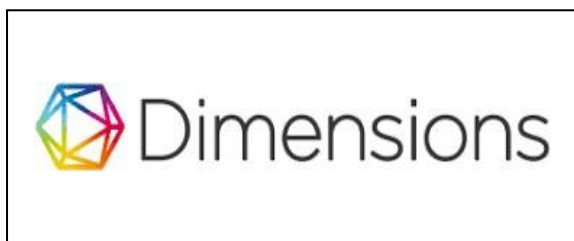


PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 15 (1), Februari 2026

Terindeks oleh :





PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 15 (1), Februari 2026

Sertifikat:

SERTIFIKAT

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia



Kutipan dari Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia

Nomor 225/E/KPT/2022
Peringkat Akreditasi Jurnal Ilmiah periode III Tahun 2022

Nama Jurnal Ilmiah
Paudia : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini
E-ISSN: 25984047
Penerbit: PG PAUD FIP Universitas PGRI Semarang

Ditetapkan Sebagai Jurnal Ilmiah

TERAKREDITASI PERINGKAT 3

Akreditasi Berlaku selama 5 (lima) Tahun, yaitu
Volume 11 Nomor 1 Tahun 2022 sampai Volume 15 Nomor 2 Tahun 2026
Jakarta, 07 Desember 2022
Plt. Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi,
Riset, dan Teknologi



Prof. Ir. Nizam, M.Sc., DIC, Ph.D., IPU, ASEAN Eng
NIP. 19610706198710101



ISSN : 2089-1431 (Print)

ISSN : 2598-4047 (Online)



PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 15 (1), Februari 2026

DAFTAR ISI :

Development of an Early Childhood Education Curriculum Model to Build Traffic Discipline Awareness Through a Musical Arts Approach

Hendra Rizal, Zakarias S. Soeteja, Rita Milyartini 1-18

Life Skills Learning: Washing Lunch Boxes as an Effort to Build Responsibility in Early Childhood

Anzilnaa Mahdiya Labiibah, Sofa Muthohar, Nilal Muna Fatmawati 19-35

The Effect of DOMIS (Ludo Misteri) on the Emotional Intelligence of Children Aged 5-6 Years

Ghina Rahmawati, Malpaleni Satriana, Wilda Isna Kartika 36-52

Transforming Learning Through the Reggio Emilia Approach: Implementing a Project-Based Learning Model to Develop Creativity in Early Childhood

Siti Masitoh, Fauzi Fauzi 53-68

Rights-Based Child Protection in the Digital Space: Systematic Literature Review on Risks and Protection Strategies

Coryza Nursyahbani, Ratna Wahyu Pusari, Purwadi 69-81

Implementation of APLT Digital Media Literacy to Support Sex Education for Early Childhood

Dina Amalia, Dewi Pratiwi, Fatimatuzzahroh Fatimatuzzahroh 82-99

Stimulating Interest in Entrepreneurship from an Early Age Through Group Business Simulation Role-Playing

Hasmawaty, Delvhina Manga, Nurul Jamiah Sidiq, Faradilah Rusliana 100-113

Parental Support Based on Home Play Environments and Children's Readiness for Elementary School

Adriani Rahma Pudyaningtyas, Anayanti Rahmawati, Nurul Kusuma Dewi, Vera Sholeha, Warananingtyas Palupi, Panggung Sutapa 114-127

Animated Story Videos as a Medium for Improving Food Knowledge in Preschool Children: A Systematic Literature Review

Nurlaili, Noviana Mustapa, Della Raymena Jovanka, Setiyo Utoyo..... 128-142

The Influence of Omar and Hana Animated Films on the Development of Moral Values in Children Aged 5-6 Years

Anggi Maulidia, Mukhlisin 143-158

The Application of the Arithmetic Bowling Method on Children's Cognitive Abilities

Fitriya Jafar, Andriansyah..... 159-173

The Role of Grandparenting in Overcoming Children's Independence: A Case Study of Parental Divorce

Oktavia Asti Salsabella, Lilif Muallifatul Filasofa..... 174-188

Systematic Literature Review: The Effect of Educational Media on Improving Numeracy Literacy in Early Childhood

Desniwati, Noviana Mustapa, Sri Tatminingsih, Zakirman 189-203

From Waste to Environmental Awareness: The Relationship Between Waste Sorting Activities and the Naturalistic Intelligence of Children Aged 4–6 Years

Fadilla Ayuningtyas, Aam Kurnia, Lilik Sumaryanti 204-217

The Relationship Between Language Development in Children Aged 5-6 Years and Readiness for Elementary School

Oktarina Dwi Handayani, Arselia Meidinda Permadhy 218-230

Project-Based Learning and Loose Parts: Solutions for Improving Cognitive Skills in Early Childhood

Yuni Herlina, Rambat Nur Sasongko, Nina Kurniah, Betti Nuraini.....231-246

Pengembangan Model Kurikulum PAUD Untuk Membangun Kesadaran Disiplin Berlalu Lintas Melalui Pendekatan Seni Musik

Hendra Rizal^{1*}, Zakarias S. Soeteja², Rita Milyartini³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia

Email Corresponden Author: rizmelodia29@upi.edu

Abstract

Character education should teach kids about traffic discipline from a young age to lower the chance of accidents and help them become more socially responsible. This study seeks to build a cohesive curriculum model for early childhood education centred on character development through music education to promote traffic discipline. The research employed a systematic literature review in accordance with the PRISMA procedure, encompassing the stages of identification, screening, eligibility evaluation, and synthesis. During the identification phase, 633 papers were collected, and following PRISMA selection, 28 peer-reviewed journal articles were synthesised. The synthesis results divided the findings into three groups: (1) traffic discipline and safety (n=4; 14.3%), (2) music learning for character building and discipline (n=14; 50.0%), and (3) early childhood education curriculum and learning device development (n=10; 35.7%). The suggested model combines these three topics into a thematic curriculum that includes goals, fundamental safety knowledge, music tactics (including songs, rhythm, movement, and games), simulation media, and real-life behaviour-based assessment. The synthesis conceptually demonstrates that music contributes to the reinforcement of discipline through structure, repetition, and group coordination. This approach provides a contextual early childhood education curriculum design featuring four observable indications of traffic discipline behaviour: comprehension of regulations, safety accountability, prudence, and compliance with procedural guidelines.

Keywords: Early Childhood Education; Character Education; Traffic Discipline; Music Learning; Curriculum

Abstrak

Pendidikan karakter seharusnya mengajarkan anak-anak tentang disiplin berlalu lintas sejak usia dini untuk menurunkan risiko kecelakaan dan membantu mereka menjadi lebih bertanggung jawab secara sosial. Studi ini bertujuan untuk membangun model kurikulum yang kohesif untuk pendidikan anak usia dini yang berpusat pada pengembangan karakter melalui pendidikan musik untuk meningkatkan disiplin berlalu lintas. Penelitian ini menggunakan tinjauan literatur sistematis sesuai dengan prosedur PRISMA, yang mencakup tahap identifikasi, penyaringan, evaluasi kelayakan, dan sintesis. Selama fase identifikasi, 633 artikel dikumpulkan dan setelah seleksi PRISMA, 28 artikel jurnal tinjauan sejawat disintesis. Hasil sintesis membagi temuan menjadi tiga kelompok: (1) disiplin dan keselamatan lalu lintas (n=4; 14,3%), (2) pembelajaran musik untuk pembentukan karakter dan disiplin (n=14; 50,0%), dan (3) pengembangan kurikulum dan perangkat pembelajaran pendidikan anak usia dini (n=10; 35,7%). Model yang disarankan menggabungkan ketiga topik ini menjadi kurikulum tematik yang mencakup tujuan, pengetahuan keselamatan dasar, strategi musik (termasuk lagu, ritme, gerakan, dan permainan), media simulasi, dan penilaian berbasis perilaku kehidupan nyata. Sintesis ini secara konseptual menunjukkan bahwa musik berkontribusi pada penguatan disiplin melalui struktur, pengulangan, dan koordinasi kelompok. Pendekatan ini menyediakan desain kurikulum pendidikan anak usia dini yang kontekstual dengan empat indikasi perilaku disiplin lalu lintas yang dapat diamati: pemahaman peraturan, tanggung jawab keselamatan, kehati-hatian, dan kepatuhan terhadap pedoman prosedur.

Kata kunci: PAUD; Pendidikan Karakter; Disiplin Berlalu Lintas; Pembelajaran Musik; Kurikulum

History

Received 2025-05-02, Revised 2025-12-01, Accepted 2026-01-27, Online First 2026-02-09

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter pada anak usia dini memerlukan strategi kreatif, menyenangkan, dan kontekstual karena anak membangun kebiasaan melalui pengalaman konkret, pengulangan, dan peniruan. Disiplin perlu diarahkan menjadi pembiasaan perilaku teramati, seperti menunggu giliran, mengikuti aturan, dan merespons instruksi. Disiplin berlalu lintas merupakan konteks yang dekat dengan kehidupan anak di ruang publik, namun sering hadir secara insidental dalam pembelajaran PAUD.

Masalah penelitian ini berangkat dari risiko keselamatan jalan di Indonesia dan kebutuhan pendidikan pencegahan sejak dini. WHO melaporkan estimasi fatalitas lalu lintas Indonesia tahun 2021 sebesar 31.063 dengan laju 11,3 per 100.000 penduduk. Data Badan Pusat Statistik tahun 2024 juga menunjukkan 150.906 kecelakaan dengan 26.839 korban meninggal serta beban luka dan kerugian materi yang besar. Pada level perilaku, menurut Pusiknas menjelaskan bahwa sejak tanggal 1 sampai 12 November 2024, IRSMS Korlantas Polri mencatat keterlibatan pengemudi usia 17 tahun ke bawah, yang menunjukkan pentingnya pembiasaan perilaku aman jauh sebelum usia mengemudi. Maka dari itu, pendidikan disiplin berlalu lintas pada PAUD beralasan untuk dirancang sebagai pembiasaan perilaku aman yang konsisten, sekaligus selaras dengan kebutuhan anak ketika mulai lebih sering beraktivitas di ruang publik.

Kurikulum nasional sudah membuka ruang, tetapi perangkat operasional untuk topik ini belum kuat. Kurikulum Merdeka PAUD pada Capaian Pembelajaran Fase Fondasi menekankan keselamatan diri serta kemampuan menyesuaikan diri dengan aturan dan norma (Daulay & Fauzidin, 2023; Retnaningsih & Khairiyah, 2022). Namun, belum tersedia pemetaan disiplin berlalu lintas ke indikator perilaku teramati beserta contoh aktivitas dan asesmen yang operasional bagi guru PAUD.

Studi sebelumnya berfokus pada aktivitas atau media spesifik, misalnya karyawisata ke taman lalu lintas dan pengembangan media edukasi keselamatan (Santoso, 2014; Sholahudin et al., 2025). Masih sedikit penelitian tentang model kurikulum PAUD yang memetakan disiplin berlalu lintas menjadi capaian perilaku yang eksplisit, paket aktivitas yang operasional, serta indikator asesmen yang dapat diamati guru, sehingga belum ada studi yang secara komprehensif menyatukan tujuan, konten, skenario aktivitas musik-seni, dan instrumen asesmen dalam satu rancangan kurikulum tematik yang siap diadopsi lintas satuan PAUD.

Musik berpotensi menjadi sarana pembiasaan aturan karena memanfaatkan struktur, pengulangan, koordinasi sosial, serta pengalaman emosional-kognitif yang menyenangkan. Tinjauan sistematis melaporkan manfaat musik pada perkembangan emosional dan keterampilan prososial (Blasco-Magraner et al., 2021; Ruokonen et al., 2021). Studi ritme dan gerak berbasis musik juga dikaitkan dengan self-regulation dan fungsi eksekutif yang relevan dengan disiplin, seperti menahan impuls, menunggu giliran, dan mengikuti instruksi (Bentley et al., 2023; Williams & Berthelsen, 2019). Dalam konteks Indonesia, pembelajaran musik tradisi seperti angklung juga dilaporkan mendukung

kerja sama sosial anak dan keterhubungan budaya (Lidya Lailatul Anggreini & Muslam, 2025; Safariyatul Mahmudah & Joko Pamungkas, 2023). Temuan-temuan ini memberi dasar bahwa musik-seni dapat diposisikan sebagai strategi lintas bidang untuk membentuk pembiasaan perilaku disiplin secara menyenangkan dan terukur.

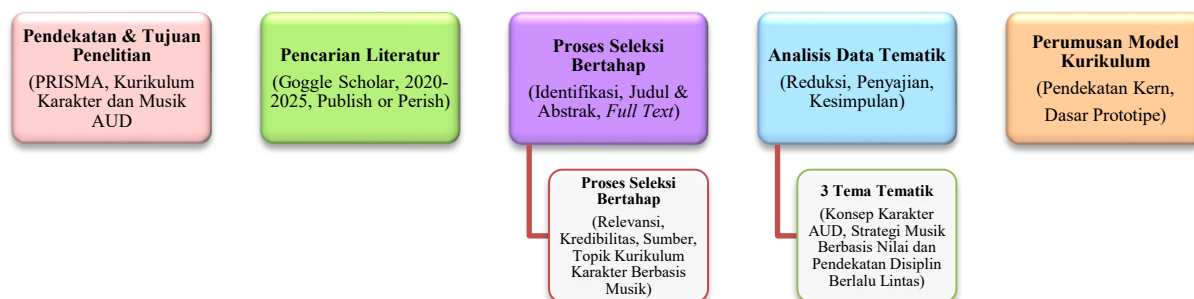
Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur sistematis guna: (1) memetakan konsep pendidikan karakter anak usia dini yang relevan dengan disiplin berlalu lintas, (2) mengidentifikasi strategi pembelajaran musik dan seni yang mendukung pembentukan perilaku disiplin, dan (3) menyusun rancangan model kurikulum PAUD tematik yang mengintegrasikan tujuan, konten keselamatan jalan, skenario aktivitas musik, serta asesmen perilaku disiplin anak usia dini.

Kontribusi penelitian ini adalah menghasilkan rancangan model kurikulum pendidikan anak usia dini dalam rangka membangun karakter disiplin berlalu lintas melalui pembelajaran musik. Kurikulum ini secara eksplisit memuat capaian perilaku disiplin berlalu lintas yang dipetakan ke elemen Fase Fondasi, perangkat kegiatan musik sebagai skenario pembiasaan, dan instrumen penilaian indikator perilaku yang mudah didokumentasikan. Model juga dirancang dengan prinsip inklusivitas dan kontekstualisasi budaya agar adaptif bagi keragaman kebutuhan anak dan konteks lingkungan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian literatur sistematis dengan metode PRISMA untuk menelaah hasil-hasil penelitian yang relevan (Ringo, 2025; Rizkiyah, 2025), terkait pengembangan model kurikulum PAUD berbasis karakter melalui pembelajaran musik dalam menumbuhkan disiplin berlalu lintas pada anak usia dini.

Pendekatan ini dipilih karena bersifat konseptual dan bertujuan mengintegrasikan teori pendidikan karakter, strategi pembelajaran musik, serta pendekatan pendidikan keselamatan anak dalam rangka mengembangkan model kurikulum untuk anak usia dini.



Gambar 1. Alur Penelitian

Pencarian literatur dilakukan secara sistematis melalui *Google Scholar* pada publikasi tahun 2020 sampai 2025 untuk menjaga kemutakhiran dan relevansi kajian. Penelusuran dilakukan menggunakan *Publish or Perish* dengan strategi kata kunci yang dirancang selaras dengan tujuan penelitian.

Tabel 1.

Strategi Pencarian Kata Kunci

<i>No</i>	<i>Tema</i>	<i>Kata Kunci yang Digunakan</i>	<i>Catatan Fokus</i>
1	Pendidikan karakter anak usia dini	"pendidikan karakter anak usia dini" OR " <i>character education</i> " AND " <i>early childhood</i> "	Mengidentifikasi nilai-nilai moral dan sosial dalam pendidikan anak usia dini.
2	Pembelajaran musik dan seni anak usia dini	"pembelajaran musik" AND "anak usia dini" OR "music education" AND " <i>early childhood</i> " OR " <i>arts-based learning</i> "	Menemukan strategi pembelajaran musik/seni yang berkontribusi terhadap pembentukan perilaku positif anak.
3	Disiplin dan keselamatan berlalu lintas anak	"pendidikan keselamatan berlalu lintas" AND "anak" OR " <i>traffic safety education</i> " AND "children"	Menelusuri pendekatan edukatif untuk menanamkan kesadaran dan disiplin berlalu lintas sejak dini.
4	Kurikulum PAUD berbasis karakter	"kurikulum PAUD berbasis karakter" OR " <i>curriculum development</i> " AND " <i>early childhood education</i> " OR " <i>curriculum ECE</i> " AND " <i>character education</i> "	Mengidentifikasi model atau desain kurikulum yang mengintegrasikan nilai karakter dan seni dalam pendidikan anak usia dini.

Setiap hasil pencarian diseleksi melalui tiga tahap, yaitu identifikasi awal, penyaringan berdasarkan judul dan abstrak, serta peninjauan kelayakan dengan membaca isi penuh artikel. Seleksi dilakukan berdasarkan relevansi topik, kredibilitas sumber (artikel jurnal ilmiah dengan identitas publikasi yang jelas, DOI bila tersedia), serta keterkaitan dengan pengembangan kurikulum PAUD berbasis karakter melalui pembelajaran musik. Artikel yang lolos seleksi kemudian dikelompokkan secara tematik sebagai sintesis konseptual untuk dasar perancangan model kurikulum.

Tabel 2.

Kriteria inklusi dan eksklusi

<i>Kriteria</i>	<i>Inklusi</i>	<i>Eksklusi</i>
Publikasi	Artikel jurnal <i>peer-reviewed</i>	Buku, prosiding, skripsi/tesis (bukan artikel)
Tahun	2020 sampai 2025	Sebelum 2020
Bahasa	Indonesia atau Inggris	Selain itu
Topik	Disiplin berlalu lintas AUD; musik dalam PAUD; pendidikan karakter AUD; asesmen seni AUD; kurikulum/model/manajemen/perangkat PAUD; media pembelajaran karakter	Di luar topik
Jenis studi	Memuat temuan/produk/hasil relevan: empiris, R&D, pengabdian, bibliometrik, atau studi literatur dengan sintesis operasional	Opini murni; tidak cukup informasi untuk sintesis
Full text	Tersedia/terakses	Tidak tersedia/link rusak
Populasi	Anak usia dini dan/atau guru PAUD	Populasi tidak relevan

Analisis data dilakukan dengan analisis tematik mengacu pada Miles dan Huberman (1994), meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Onwuegbuzie & Weinbaum, 2016). Artikel yang memenuhi kriteria kemudian dikategorikan ke dalam tiga tema utama, yaitu: (1) konsep

pendidikan karakter anak usia dini, (2) strategi pembelajaran musik berbasis nilai untuk pembiasaan perilaku disiplin untuk anak usia dini, dan (3) pendekatan pendidikan keselamatan berlalu lintas untuk anak usia dini.

Pada tahap akhir, pendekatan bertahap Kern peneliti digunakan sebagai kerangka merumuskan komponen model kurikulum (Thomas et al., 2022) sehingga perancangan berlangsung sistematis dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi. Kerangka ini membantu memastikan setiap komponen yang dirancang memiliki keterkaitan langsung antara tujuan perilaku, strategi pembelajaran, perangkat ajar, dan instrumen asesmen yang dapat diterapkan di kelas PAUD.

Tabel 3.

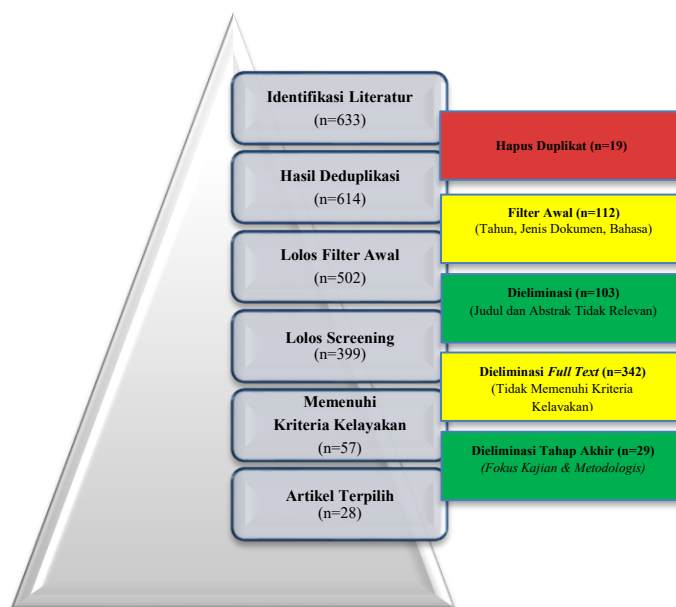
Pendekatan Bertahap David Kern terhadap Pengembangan Kurikulum

Langkah	Keterangan	Kelompok yang Terlibat
1	Identifikasi masalah dan penilaian kebutuhan umum	Konsultan / Pakar
2	Penilaian kebutuhan yang ditargetkan	Pembelajar yang ditargetkan
3	Tujuan dan sasaran	Pembelajar / Guru / Pengembang kurikulum
4	Strategi pendidikan	Pengembang kurikulum
5	Pelaksanaan	Pengembang kurikulum, Personel, Pemangku kepentingan
6	Umpan balik dan evaluasi	Pengguna kurikulum, Pemangku kepentingan

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Bagian ini memaparkan proses identifikasi dan seleksi literatur mengikuti panduan PRISMA. Hasil identifikasi awal memperoleh 633 dokumen. Setelah deduplikasi, diperoleh 614 rekod unik (19 duplikat dihapus). Rekod kemudian disaring melalui filter awal berdasarkan tahun, jenis dokumen, dan bahasa sehingga tersisa 502 dokumen (112 dieliminasi). Tahap berikutnya adalah *screening* judul dan abstrak sehingga tersisa 399 dokumen (103 dieliminasi karena tidak relevan). Selanjutnya dilakukan telaah *full text* untuk uji kelayakan, menghasilkan 57 artikel *eligible* (342 dieliminasi karena tidak memenuhi kriteria). Pada tahap akhir, 29 artikel dieliminasi berdasarkan fokus kajian dan kualitas metodologis, sehingga diperoleh 28 artikel sebagai inklusi final untuk sintesis.



Gambar 2. Diagram Seleksi

Hasil pemetaan tematik menunjukkan tiga tema utama, yaitu (1) disiplin dan keselamatan berlalu lintas (4 artikel; 14,3%), (2) pembelajaran musik untuk pembentukan karakter dan disiplin (14 artikel; 50,0%), dan (3) kurikulum PAUD serta pengembangan perangkat pembelajaran (10 artikel; 35,7%). Kerangka ini dapat digunakan untuk membangun model kurikulum yang memadukan konsep pendidikan karakter dan keselamatan, strategi pembelajaran musik sebagai wahana pembiasaan perilaku, serta komponen kurikulum dan perangkat pembelajaran yang operasional.

Karakteristik studi terpilih

Bagian ini merangkum karakteristik 28 artikel yang terinklusi dalam kajian, meliputi penulis dan tahun publikasi, judul singkat, desain penelitian, fokus, serta kontribusi utama masing-masing studi. Ringkasan karakteristik tersebut diperlukan untuk memperlihatkan sebaran pendekatan dan keluaran riset yang menjadi dasar penyusunan sintesis tematik, sekaligus memastikan keterlacakan sumber melalui DOI atau tautan yang dicantumkan.

Tabel 4

Tabulasi Artikel

No	Penulis, Tahun	Judul singkat	Desain	Fokus	Kontribusi	DOI/Link
1	Ekawati et al. (2022)	Game SKADO untuk disiplin lalin	Pengabdian	Lalu lintas	Game edukatif untuk pembiasaan disiplin	https://doi.org/10.2437/medicaldedication.v5i1.18648
2	Cholimah et al. (2020)	Buku panduan disiplin lalin TK	R&D	Lalu lintas	Produk panduan ajar dan evaluasi perilaku	https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i1.27634
3	Andari et al. (2023)	Bibliometrik rambu lalin AUD	Bibliometrik	Lalu lintas	Peta tren dan celah riset	https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5325

No	Penulis, Tahun	Judul singkat	Desain	Fokus	Kontribusi	DOI/Link
4	Yudi et al. (2024)	Sosialisasi rambu untuk TK	Pengabdian	Lalu lintas	Model edukasi dan transportasi	https://doi.org/10.52920/jkpmenyum.v4i2.376
5	Lidya Lailatul Anggreini & Muslim (2025)	Permainan angklung AUD	Kualitatif deskriptif	Musik	Kontribusi Kerjasama, keterampilan sosial dan pelestarian budaya	https://doi.org/10.26877/paudia.v14i1.1268
6	Samsuri et al. (2025)	Pelatihan ritme untuk guru TK	Pengabdian	Musik	Rancangan dan implementasi pelatihan ritme	https://doi.org/10.62383/transformati.v2i3.1759
7	Maulida et al. (2025)	Strategi guru drumband TK	Kualitatif	Musik	Strategi dan praktik pembinaan musik	https://cibangsa.com/index.php/sindoro/article/view/3545
8	Saputra (2024)	Musik edukasi pada PAUD	Literatur	Musik	Sintesis fungsi musik edukasi	https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/wisdom/article/view/10067
9	Perdana (2022)	Musik tradisional dan kognitif AUD	Studi Pustaka	Musik	Kontribusi kognitif dan pelestarian budaya	https://doi.org/10.28918/asghar.v2i1.5772
10	Rahayu et al. (2020)	Gerak dan lagu untuk kreativitas	PTK	Musik	Gerak-lagu meningkatkan kreativitas	https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691
11	Safariyatul Mahmudah & Joko Pamungkas (2023)	Ekskul angklung di TK	Kualitatif	Musik	Proses dan hasil keterampilan musik	https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3746
12	Rohim & Rahayu (2022)	Mini concert evaluasi piano AUD	Kualitatif	Musik	Evaluasi autentik melalui pertunjukan	https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-sendratasik/article/view/44368
13	Budy (2021)	Orkestra anak dan kreativitas	Kualitatif	Musik	Kreativitas, disiplin latihan, dukungan lingkungan	https://doi.org/10.26740/vt.v4n1.p11-19
14	Baqi & Puspitasari (2024)	Gamelan untuk fokus dan atensi	Eksperimen	Musik	Implikasi pada desain lingkungan auditori pembelajaran	https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12777
15	Asiyah et al. (2025)	Drum band tematik TK	Kualitatif	Musik	Pelaksanaan dan faktor pendukung dan penghambat	https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/759
16	Sagala & Putra (2024)	Pembelajaran musik AUD melalui Penokohan	Kualitatif deskriptif	Musik	Strategi memerankan karakter seorang dalam Pembelajaran Musik	https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.11029
17	Yawati & Ariyanti (2023)	Disiplin melalui bernyanyi	Kualitatif	Musik	Langkah bernyanyi dan indikator disiplin	https://doi.org/10.56997/earlystage.v1i2.928
18	Utami & Pamungkas (2025)	Kolaborasi tari-musik AUD	Kualitatif	Musik/seni	Model integrasi untuk ekspresi dan keterlibatan	https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1251

No	Penulis, Tahun	Judul singkat	Desain	Fokus	Kontribusi	DOI/Link
19	Sianipar et al. (2024)	Asesmen seni-kreativitas TK	Kualitatif	Asesmen seni	Prosedur, instrumen, pelaporan, kendala	https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/634
20	Triyawati et al. (2025)	Loose parts untuk kreativitas	Studi kasus	Kurikulum/pendekatan	Implementasi dan pemahaman guru	https://e-journal.my.id/jsdp/article/view/5918
21	Az-zahra (2024)	Dampak kurikulum Islam	Kuantitatif	Kurikulum	Dampak sosial, moral, kognitif	https://doi.org/10.59784/albanat.v1i1.2
22	Nongko et al. (2025)	Model BERAksi holistik	Kualitatif studi kasus	Kurikulum/model	Formulasi dan implementasi model holistik	https://journal.uns.ac.id/index.php/ijolii/article/view/2714
23	Salsabila (2025)	PjBL + Montessori motorik halus	PTK	Kurikulum/metode	Langkah implementasi dan peningkatan motorik halus	https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1760
24	Kristiawan (2021)	Manajemen kurikulum PAUD	Kualitatif	Kurikulum/manajemen	Perencanaan, pelaksanaan, evaluasi kurikulum	https://pdfs.semanticscholar.org/a6da/938faaa15e832e0d3a81dc0189a769a67796.pdf
25	Maulidha et al. (2020)	Implementasi K13 di PAUD	Kualitatif	Kurikulum	Asesmen faktor pendukung dan penghambat	http://dx.doi.org/10.11594/jk6em.03.04.02
26	Pratiwi & Shidqi (2025)	Modul Merdeka berbasis kearifan lokal	R&D	Kurikulum/perangkat	Produk modul ajar penguatan karakter	https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1081
27	Lubis et al. (2023)	Musik dalam STEAM dan berpikir kritis	Eksperimen	Kurikulum STEAM	Pengaruh musik melodis-ritmis	https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/JPA/article/view/597
28	Luhulima & Akollo (2022)	Video nilai karakter untuk PAUD	R&D	Media/Pembelajaran	Produk video pembelajaran nilai karakter	https://doi.org/10.46799/jss.v3i6.491

Terlihat bahwa temuan dan kontribusi artikel pada tabel saling melengkapi dalam tiga ranah utama: (1) penguatan disiplin dan keselamatan berlalu lintas melalui media edukatif, panduan pembelajaran, pemetaan tren riset, dan kegiatan sosialisasi; (2) pembelajaran musik melalui berbagai strategi, pelatihan, praktik kelas, serta asesmen yang mendorong perilaku positif, kreativitas, fokus, kerja sama, dan keterampilan sosial anak; serta (3) pengembangan kurikulum PAUD beserta pendekatan, model, metode, perangkat, dan media pembelajaran di satuan pendidikan.

Analisis Tematik

Pada tema disiplin berlalu lintas, studi menegaskan pembiasaan perilaku aman anak usia dini paling efektif melalui pembelajaran interaktif dan berulang, didukung permainan edukatif, panduan ajar guru, serta sosialisasi rambu di sekolah (Cholimah et al., 2020; Ekawati et al., 2022; Yudi et al., 2024). Temuan ini menunjukkan penguatan pada level praktik pembelajaran di sekolah. Pada level yang lebih luas kajian bibliometrik melengkapi dengan pemetaan tren dan celah riset pengenalan rambu lalu lintas pada konteks AUD (Andari et al., 2023).

Tabel 5.

Pemetaan tematik artikel terpilih berdasarkan tema utama

<i>Tema</i>	<i>Jumlah studi</i>	<i>Nomor studi</i>
Disiplin dan keselamatan berlalu lintas AUD	4	1, 2, 3, 4
Pembelajaran musik dan seni untuk pembentukan karakter dan disiplin AUD	14	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
Kurikulum, model, manajemen, perangkat PAUD; asesmen seni AUD; media pembelajaran karakter	10	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28

Pada tema musik untuk pembentukan karakter dan disiplin, temuan menunjukkan bahwa musik mendukung pembiasaan disiplin, kerja sama, ketekunan, kreativitas, serta perilaku positif melalui struktur latihan, repetisi, koordinasi kelompok, dan evaluasi berbasis performa (Budy, 2021; Maulida et al., 2025; Rahayu et al., 2020; Rohim & Rahayu, 2022; Safariyatul Mahmudah & Joko Pamungkas, 2023; Samsuri et al., 2025; Yawati & Ariyanti, 2023). Studi eksperimen juga menekankan pentingnya desain lingkungan auditori karena musik tertentu dapat mempengaruhi fokus dan atensi anak dalam aktivitas belajar (Baqi & Puspitasari, 2024), sementara terdapat fungsi musik edukasi dan peran musik tradisional pada aspek kognitif serta pelestarian budaya (Perdana, 2022; Saputra, 2024).

Pada tema kurikulum, operasionalisasi penguatan karakter dan pembelajaran ditopang oleh konsistensi perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen, baik melalui manajemen dan implementasi kurikulum, pengembangan modul, model holistik, media pembelajaran karakter, pendekatan STEAM, maupun metode berbasis proyek (Az-zahra, 2024; Kristiawan, 2021; Lubis et al., 2023; Luhulima & Akollo, 2022; Maulidha et al., 2020; Nongko et al., 2025; Salsabila, 2025; Triyawati et al., 2025). Aspek asesmen seni turut memperkuat kebutuhan instrumen dan pelaporan yang jelas untuk menangkap capaian dan perilaku teramati anak (Sianipar et al., 2024).

Indikator kesadaran disiplin berlalu lintas

Indikator disiplin berlalu lintas terdiri dari empat aspek, yaitu (1) pemahaman aturan, (2) tanggung jawab keselamatan, (3) kehati-hatian, dan (4) kesiapan prosedural, yang diadopsi dari kerangka indikator (Astuti & Suwanda, 2015). Selanjutnya, indikator representatif beserta deskripsi operasional pada konteks PAUD dirumuskan dari sintesis 28 artikel terinklusi, khususnya studi bertema lalu lintas, pembelajaran musik, asesmen, dan perangkat pembelajaran.

Tabel 6

Indikator kesadaran disiplin berlalu lintas hasil kajian

<i>No</i>	<i>Aspek disiplin berlalu lintas</i>	<i>Indikator representatif</i>	<i>Deskripsi ringkas (operasional untuk PAUD)</i>	<i>Artikel pendukung (nomor studi)</i>
1	Pemahaman terhadap peraturan berlalu lintas	Mengenali rambu dan menjalankan aturan sederhana	Anak mengenali rambu dasar dan mempraktikkan aturan inti melalui simulasi, permainan,	1, 2, 3, 4

No	Aspek disiplin berlalu lintas	Indikator representatif	Deskripsi ringkas (operasional untuk PAUD)	Artikel pendukung (nomor studi)
			atau media visual dengan pengulangan terstruktur.	
2	Tanggung jawab terhadap keselamatan diri dan orang lain	Perilaku aman dan tertib sosial	Anak tertib saat simulasi: patuh instruksi, bergiliran, tidak mendorong, dan menjaga teman; dibiasakan lewat aktivitas kelompok yang punya aturan dan peran jelas.	1, 2, 4; penguat disiplin sosial lewat praktik musikal kelompok: 5, 7, 11, 13, 15, 17
3	Kehati-hatian dan kewaspadaan	Kesadaran risiko dan menunda tindakan sampai ada isyarat	Anak membedakan aman vs tidak aman dalam skenario sederhana dan menunggu aba-aba sebelum bertindak; dilatih dengan pola sinyal “stop-go” dalam permainan gerak, ritme, atau bernyanyi.	1, 2, 4; penguat fokus dan kontrol diri: 10, 14, 17
4	Kesiapan diri dan kondisi kendaraan yang digunakan (adaptasi PAUD)	Kesiapan mengikuti prosedur	Anak mengikuti urutan kegiatan simulasi, menggunakan atribut/alat peraga dengan benar, serta merapikan alat setelah selesai; dikuatkan melalui pembiasaan prosedural pada kegiatan kelompok.	2, 4; penguat disiplin prosedural lewat aktivitas musik: 6, 7, 11, 15

Aspek-aspek tersebut didukung langsung oleh intervensi pembelajaran lalu lintas berbasis permainan, panduan ajar, dan sosialisasi rambu di sekolah, serta diperkaya oleh pemetaan tren dan celah riset pengenalan rambu (Andari et al., 2023; Cholimah et al., 2020; Ekawati et al., 2022; Yudi et al., 2024). Penguatnya dapat memanfaatkan pembelajaran musik yang menekankan pengulangan, kepatuhan aba-aba, koordinasi kelompok, fokus, dan kontrol diri, sehingga indikator perilaku dapat dibiasakan secara konsisten dalam aktivitas kelas (Baqi & Puspitasari, 2024; Budy, 2021; Maulida et al., 2025; Rahayu et al., 2020; Safariyatul Mahmudah & Joko Pamungkas, 2023; Samsuri et al., 2025; Yawati & Ariyanti, 2023).

Kondisi Kurikulum PAUD dalam Konteks Disiplin Berlalu Lintas

Integrasi musik dengan disiplin berlalu lintas belum tampak sebagai rancangan kurikulum yang utuh. Studi lalu lintas cenderung berfokus pada media pembelajaran langsung seperti permainan, sosialisasi rambu, dan panduan pembelajaran (Cholimah et al., 2020; Ekawati et al., 2022; Yudi et al., 2024), sedangkan studi musik kuat pada pembentukan disiplin, fokus, kepatuhan aturan, dan regulasi diri melalui aktivitas musikal, tetapi umumnya tidak diarahkan spesifik ke konteks berlalu lintas. Akibatnya, pedoman yang menghubungkan tujuan perilaku berlalu lintas, rangkaian kegiatan musik dan seni, media simulasi, serta asesmen perilaku teramati masih belum komprehensif. Karena itu, diperlukan model kurikulum tematik yang memetakan keterkaitan komponen tersebut secara eksplisit agar integrasi dapat diterapkan secara operasional di PAUD.

Kurikulum PAUD memiliki peluang kuat untuk mengintegrasikan disiplin berlalu lintas karena tersedia beragam kerangka dan perangkat yang mendukung pembelajaran lintas bidang, mulai dari implementasi K13 dan pengelolaan kurikulum, pengembangan modul ajar, pembelajaran berbasis proyek, pendekatan holistik, hingga integrasi STEAM dan media pembelajaran karakter (Kristiawan, 2021; Lubis et al., 2023; Luhulima & Akollo, 2022; Maulidha et al., 2020; Pratiwi & Shidqi, 2025; Salsabila, 2025). Temuan-temuan tersebut menekankan prasyarat konsistensi perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen agar pembiasaan perilaku dapat berjalan stabil di kelas (Kristiawan, 2021; Maulidha et al., 2020; Sianipar et al., 2024).

Rancangan Model Kurikulum PAUD Disiplin Berlalu Lintas Berbasis Musik

Rancangan model kurikulum ini disusun dari sintesis 28 artikel terinklusi dan dipetakan ke pendekatan Kern 6-step. Prototipe mengintegrasikan pembelajaran musik untuk membiasakan perilaku disiplin berlalu lintas pada anak usia dini, serta menggunakan asesmen autentik untuk memantau perilaku teramati dan perbaikan berkelanjutan. Model ini merumuskan komponen kurikulum secara operasional, mulai dari tema dan subtema lalu lintas, tujuan perilaku, strategi musik-seni berbasis isyarat, hingga media simulasi dan instrumen observasi sederhana.

Tabel 7

Pemetaan Sintesis 28 Artikel ke Langkah Pengembangan Kurikulum Kern

<i>No</i>	<i>Langkah Kern</i>	<i>Ringkasan temuan sintesis</i>	<i>Rumusan pada prototipe</i>
1.	Identifikasi masalah dan kebutuhan umum	Disiplin berlalu lintas efektif dibangun lewat pembiasaan, pengalaman belajar aktif, dan pengulangan terstruktur, didukung perangkat ajar dan evaluasi perilaku.	Tema utama “Disiplin Berlalu Lintas” dengan fokus perilaku teramati: aturan sederhana, tertib sosial, waspada, prosedural.
2.	Kebutuhan yang ditargetkan	Kegiatan perlu sesuai perkembangan, berbasis bermain, multisensori, dan dapat diterapkan melalui rutinitas kelas serta kegiatan tematik.	Subtema kontekstual: lampu lalu lintas, rambu dasar, <i>zebra cross</i> , bunyi atau isyarat; disusun sebagai pembiasaan harian dan kegiatan tematik.
3.	Tujuan dan sasaran	Tujuan karakter perlu diturunkan menjadi indikator perilaku singkat dan dapat diobservasi untuk mendukung asesmen autentik.	Capaian pembelajaran dirumuskan sebagai indikator perilaku per subtema, disertai panduan observasi guru.
4.	Strategi pendidikan	Musik dan aktivitas seni mendukung disiplin, fokus, kepatuhan aturan, dan kerja sama melalui struktur, repetisi, isyarat, dan koordinasi kelompok. Lingkungan auditori perlu dipertimbangkan agar mendukung fokus.	Strategi 3 tahap: pengenalan konteks, internalisasi lewat musik (lagu, ritme, gerak berbasis isyarat), praktik simulasi lalu lintas secara berulang.
5.	Pelaksanaan	Implementasi membutuhkan perangkat ajar sederhana, fleksibel, mudah digunakan guru, dan kompatibel dengan kurikulum yang berjalan.	Paket prototipe: skenario kegiatan, lagu atau ritme, media low-cost, aturan kelas berbasis isyarat, panduan adaptasi ke rutinitas atau tema dan proyek.

No	Langkah Kern	Ringkasan temuan sintesis	Rumusan pada prototipe
6.	Umpan balik dan evaluasi	Evaluasi yang sesuai PAUD menekankan asesmen autentik berbasis observasi dan dokumentasi, ditambah refleksi guru untuk perbaikan.	Instrumen ringkas: checklist indikator, catatan anekdot, portofolio sederhana, lembar refleksi guru.

Pemetaan ini menegaskan prototipe perlu memusatkan capaian pada perilaku teramati, menempatkan musik sebagai medium internalisasi berbasis isyarat dan pengulangan, serta memastikan asesmen autentik yang realistis untuk observasi harian (Ekawati et al., 2022; Rohim & Rahayu, 2022; Yawati & Ariyanti, 2023).

Tabel 8

Struktur dan Komponen Prototipe Model Kurikulum

Komponen	Isi prototipe
Tema	Disiplin Berlalu Lintas
Subtema	Lampu lalu lintas; rambu dasar; <i>zebra cross</i> ; bunyi atau isyarat lalu lintas
Nilai karakter inti	Disiplin; tanggung jawab; peduli
Capaian perilaku	Indikator singkat per subtema, bertahap, dapat diobservasi
Strategi pembelajaran	Spiral 3 tahap: konteks, musik berbasis isyarat, simulasi dan pembiasaan
Aktivitas musik utama	Bernyanyi tema lalu lintas; ritme tepuk; gerak berirama; permainan isyarat “stop-go”; imitasi bunyi terarah
Media	Lagu anak; audio bunyi; flashcard rambu; kartu warna; <i>zebra cross</i> mini; alat musik sederhana; panduan guru
Evaluasi	Asesmen autentik: checklist, catatan anekdot, portofolio sederhana, refleksi guru

Struktur prototipe menempatkan capaian perilaku dan evaluasi sejajar dengan aktivitas, sehingga model tidak berhenti pada konten, tetapi menyiapkan bukti ketercapaian perilaku yang dapat didokumentasikan guru dan ditindaklanjuti melalui refleksi (Kristiawan, 2021; Rohim & Rahayu, 2022; Sianipar et al., 2024). Karena itu, setiap aktivitas perlu dilengkapi indikator perilaku teramati dan asesmen autentik sederhana untuk memudahkan pemantauan harian guru.

Tabel 9

Capaian, Aktivitas Musik, Media, dan Evaluasi per Subtema

Subtema	Capaian perilaku utama	Aktivitas musik yang digunakan	Media utama	Evaluasi (indikator observasi contoh)
Lampu Lalu Lintas	Berhenti saat merah, berjalan saat hijau, menunggu saat kuning	Lagu “stop-go-wait”; tepuk ritme berhenti-jalan; gerak berirama mengikuti isyarat	Kartu warna; lintasan sederhana di lantai	Berhenti saat isyarat; menunggu giliran; mengikuti instruksi
Rambu Jalan	Mengenali 2 sampai 4 rambu dasar dan melakukan tindakan sesuai	Chant nama rambu; tepuk ritme saat rambu ditunjukkan; permainan respons isyarat	Flashcard rambu; papan tempel “jalan rambu”	Menyebut rambu; memilih tindakan konsisten mengikuti aturan permainan

<i>Subtema</i>	<i>Capaian perilaku utama</i>	<i>Aktivitas musik yang digunakan</i>	<i>Media utama</i>	<i>Evaluasi (indikator observasi contoh)</i>
<i>Zebra Cross</i>	Menunggu, lihat kiri-kanan, menyeberang di jalur	Lagu langkah berirama; gerak kiri-kanan sebelum menyeberang; permainan peran beraturan	<i>Zebra cross</i> mini (pita lantai); cone/pembatas	Menunggu tanpa mendorong; menyeberang di jalur; melakukan urutan kiri-kanan
Bunyi/Isyarat Lalu Lintas	Mengenali bunyi dan menunjukkan respons aman sesuai aturan kelas	Permainan tebak bunyi; imitasi bunyi terarah; permainan “diam-bergerak” berbasis isyarat musik	Audio bunyi lalu lintas; alat musik sederhana	Menyebut/menunjuk sumber bunyi; berhenti atau menepi sesuai isyarat; menjaga ketertiban saat transisi

Operasionalisasi subtema menekankan simulasi dan pengulangan berbasis isyarat, selaras dengan pembelajaran lalu lintas berbasis permainan dan sosialisasi serta penguatan disiplin melalui aktivitas musik yang terstruktur, dengan evaluasi yang ringkas agar realistis untuk observasi harian (Cholimah et al., 2020; Ekawati et al., 2022; Rahayu et al., 2020; Yudi et al., 2024). Pendekatan ini menempatkan anak sebagai pelaku aktif yang mempraktikkan aturan dalam situasi yang menyerupai konteks nyata, bukan sekadar mengenal konsep. Indikator evaluasi dibatasi pada perilaku kunci per subtema agar mudah dicatat guru untuk memantau perubahan perilaku dari waktu ke waktu.

PEMBAHASAN

Sintesis 28 artikel memperlihatkan kebutuhan integrasi tiga ranah antara lain: (1) pendidikan lalu lintas yang menekankan pengalaman langsung melalui permainan, panduan guru, dan sosialisasi rambu, (2) pembelajaran musik yang konsisten dikaitkan dengan disiplin, kepatuhan aturan, fokus, dan kerja sama melalui struktur serta pengulangan, serta (3) kerangka kurikulum yang menekankan konsistensi perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen agar pembiasaan stabil di kelas. Ketiga hal ini memperlihatkan bahwa disiplin berlalu lintas pada PAUD lebih mungkin terbentuk ketika tujuan karakter diturunkan menjadi perilaku teramati, dilatihkan berulang dalam konteks konkret, dan dinilai secara autentik.

Rancangan integrasi ini dapat dijelaskan melalui mekanisme habituasi dan regulasi diri. Studi bertema lalu lintas menekankan pembelajaran berbasis simulasi, pengulangan, dan perangkat ajar yang memandu latihan perilaku. Pada sisi lain, studi musik menunjukkan bahwa struktur aktivitas musikal, seperti ritme, giliran, aturan, dan isyarat, mendorong kepatuhan, kontrol diri, dan koordinasi sosial, terutama pada aktivitas kelompok. Temuan eksperimen juga memberi catatan bahwa lingkungan auditori perlu ditata hati-hati karena musik tertentu dapat mempengaruhi fokus dan atensi anak dalam tugas belajar. Dengan demikian, kontribusi ilmiah kajian ini terletak pada perumusan kerangka integrasi yang menautkan konteks lalu lintas (konten dan simulasi), musik (struktur pengulangan dan isyarat), dan kurikulum (indikator serta asesmen perilaku) menjadi rancangan yang operasional.

Dari sisi perbandingan, terdapat kecenderungan studi global yang menekankan pendidikan keselamatan anak berbasis pengalaman langsung dan rutinitas pembiasaan, serta literatur pendidikan musik yang memosisikan musik sebagai sarana penguatan regulasi diri dan perilaku sosial. Dalam konteks nasional, studi lalu lintas cenderung fokus pada intervensi konten dan media, sedangkan studi musik menonjol pada pembentukan disiplin dan keterampilan regulative. Celah ini memberi ruang bagi model tematik yang secara eksplisit menghubungkan tujuan perilaku, rangkaian aktivitas musik, simulasi, dan asesmen. Pada ranah kurikulum, temuan implementasi K13, manajemen kurikulum, modul ajar, media karakter, dan model holistik menguatkan prasyarat keterlaksanaan: perangkat ajar yang jelas dan asesmen yang konsisten.

Model kurikulum tematik berbasis musik berpotensi diterapkan sebagai rutinitas dan kegiatan tema dengan alur konteks–internalisasi–simulasi, serta indikator perilaku ringkas yang dapat dipantau harian. Penekanan asesmen autentik melalui observasi, catatan anekdot, portofolio sederhana, dan refleksi guru dinilai relevan untuk memastikan pembiasaan tidak berhenti pada aktivitas, tetapi menghasilkan bukti perilaku yang terdokumentasi.

Kajian ini menawarkan kerangka yang menjelaskan keterkaitan habituasi perilaku, struktur aktivitas musikal, dan kebutuhan asesmen perilaku teramati dalam kurikulum PAUD. Secara praktis, hasilnya dapat diterjemahkan menjadi paket tema dengan perangkat ajar sederhana dan instrumen asesmen ringkas untuk observasi harian.

Keterbatasan kajian ini adalah masih minimnya studi yang secara eksplisit mengintegrasikan disiplin berlalu lintas, pembelajaran musik, dan rancangan kurikulum PAUD dalam satu model kurikulum yang utuh, sehingga prototipe disusun melalui sintesis lintas tema. Karena itu, prototipe perlu ditindaklanjuti dengan uji coba terbatas di beberapa satuan PAUD untuk menilai keterlaksanaan, konsistensi pembiasaan, dan bukti perubahan perilaku disiplin berlalu lintas berdasarkan indikator observasi, sekaligus menyempurnakan perangkat ajar, panduan implementasi, dan instrumen asesmen sebelum diterapkan lebih luas.

KESIMPULAN

Penelitian ini merumuskan rancangan konseptual model kurikulum tematik yang mengintegrasikan pembelajaran lalu lintas dan musik melalui pembiasaan berulang, simulasi, serta asesmen autentik berbasis perilaku teramati. Kontribusi ilmiahnya adalah pemetaan tiga fondasi integrasi yang menjembatani temuan kajian lalu lintas, pembelajaran musik, dan kerangka kurikulum PAUD menjadi komponen model yang operasional. Secara praktis, model ini dapat diterapkan sebagai paket tema dengan subtema (lampu lalu lintas, rambu, zebra cross, bunyi/isyarat lalu lintas) yang diinternalisasikan melalui pembelajaran musik lewat lagu-ritme-gerak berbasis isyarat dan *role play*, disertai instrumen observasi ringkas (*checklist*, catatan anekdot, portofolio sederhana, refleksi guru) agar pembiasaan disiplin dapat dipantau harian. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah masih terbatasnya studi yang secara eksplisit menghubungkan lalu lintas, musik, dan kurikulum dalam satu

rancangan utuh, sehingga prototipe yang telah dibuat ini memerlukan uji coba terbatas di beberapa satuan PAUD untuk menilai keterlaksanaan, konsistensi pembiasaan, dan bukti perubahan perilaku berdasarkan indikator observasi sebelum diterapkan lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn. dan Dr. Rita Milyartini, M.Si. atas bimbingan dalam penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, T., Rosidah, R., Purwadi, P., Harefa, H. Y., & Hertasning, B. (2023). Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Usia Dini: Pendekatan Metode Vosviewer dalam Kajian Literatur Sistematis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7743–7754. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5325>
- Asiyah, N., Kustiawan, U., & Pratiwi, A. P. (2025). Implementasi Drum Band Tematik Dalam Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik Dan Musikal Anak di TK PKK X. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(3), 5975-5984. <https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/759>
- Astuti, R. F., & Suwanda, I. M. (2015). Disiplin Berlalu Lintas Di Jalan Raya Pada Remaja Di Desa Petak, Pacet, Mojokerto. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 3(2), 831–845. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v2n3.p831-845>
- Az-zahra, A. (2024). Assessing the Impact of the Islamic Curriculum on Child Development in Early Education. *Al-Banat: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 8-14. <https://doi.org/10.59784/albanat.v1i1.2>
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Jumlah Kecelakaan, Korban Mati, Luka Berat, Luka Ringan, dan Kerugian Materi, 2024*. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/NTEzIZI=/jumlah-kecelakaan--korban-mati--luka-berat--luka-ringan--dan-kerugian-materi.html>
- Baqi, S. Al, & Puspitasari, R. N. (2024). Harmonizing Child-Friendly Early Childhood Education: The Impact of Gamelan Music on Focus and Attention in Child-Centric Learning Environments. *KIDDO Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12777>
- Bentley, L. A., Eager, R., Savage, S., Nielson, C., White, S. L. J., & Williams, K. E. (2023). A translational application of music for preschool cognitive development: RCT evidence for improved executive function, self-regulation, and school readiness. *Developmental Science*, 26(5), e13358. <https://doi.org/10.1111/desc.13358>
- Blasco-Magraner, J. S., Bernabe-Valero, G., Marín-Liébana, P., & Moret-Tatay, C. (2021). Effects of the educational use of music on 3-to 12-year-old children's emotional development: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7), 3668. <https://doi.org/10.3390/ijerph18073668>

- Budy, G. S. (2021). Akademi Lalare Orchestra Sebagai Pengembang Kreativitas Musik Pada Anak Di Kabupaten Banyuwangi. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 14(1), 11-19. <https://doi.org/10.26740/vt.v4n1.p11-19>
- Cholimah, N., Maryatun, I. B., Christianti, M., & ... (2020). Buku Panduan Pembelajaran Disiplin Berlalu Lintas di Taman Kanak - Kanak. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(1), 63–71. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i1.27634>
- Daulay, M. I., & Fauzidin, M. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada jenjang PAUD. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)*, 9(2), 101–116. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52460>
- Ekawati, Y. N., Saputra, N. E., Raudhoh, S., & ... (2022). Permainan Skado (Srabut Kelapa Dorong) Untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Berlalu Lintas Pada Anak Usia Dini Tanjung Baru. *MEDIC. Medical Dedication* 5(1), 354-357. <https://doi.org/10.22437/medicaldedication.v5i1.18648>
- Kristiawan, M. (2021). Curriculum Management in Early Childhood Education. *Journal of Social Work and Science Education*, 1(3), 289–297. <https://doi.org/10.52690/jswse.v1i3.122>
- Lidya Lailatul Anggreini, & Muslam. (2025). Implementasi Permainan Angklung Untuk Meningkatkan Kerjasama Anak dan Pelestarian Budaya Lokal di TK ABA 54 Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 55–68. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i1.1268>
- Lubis, M. S., Vigranta, A. L., & Kamtini. (2023). Pengaruh Musik Melodis Dan Ritmis Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kritis Dalam Pembelajaran Steam Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 122–135. Retrieved from <https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/JPA/article/view/597>
- Luhulima, D. A., & Akollo, J. G. (2022). Development of Learning Videos for Introducing Character Values to Early Childhood. *Journal of Social Science*, 3(6), 1971–1980. <https://doi.org/10.46799/jss.v3i6.491>
- Maulida, A., Fadilah, S. N., Anjiani, H. S., & ... (2025). Peran Dan Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Drumband. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 16(7), 101-110. <https://doi.org/10.99534/xqfrem32>
- Maulidha, Aslamiah, & Permata Sa. (2020). Implementation of learning based on the 2013 curriculum. *Journal of K6 Education and Management*, 3(4), 424–434. <https://doi.org/10.11594/jk6em.03.04.02>
- Nongko, P. A., Bundu, P., & Rauf, B. A. (2025). The BERAksi Learning Model: Optimizing the Holistic Development of Early Childhood. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 3(02), 82-101. <https://doi.org/10.20961/ijolii.v3i2.2714>
- Onwuegbuzie, A. J., & Weinbaum, R. K. (2016). Mapping Miles and Huberman's Within-Case and Cross-Case Analysis Methods onto the Literature Review Process. *Journal of Educational Issues*, 2(1), 265–288. <http://dx.doi.org/10.5296/jei.v2i1.9217>

- Perdana, F. (2022). Musik Tradisional bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *ASGHAR: Journal of Children Studies*, 2(1), 81-92. <https://doi.org/10.28918/asghar.v2i1.5772>
- Pratiwi, I. A., & Shidqi, D. S. (2025). Developing Merdeka Curriculum Teaching Module Based on Local Wisdom to Foster Rahmatan Lil Alamin Character in Early Childhood. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 766–777. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1081>
- Pusiknas. (2024). *Kecelakaan Maut tak Kenal Usia, Anak-anak pun Jadi Korban*. https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/kecelakaan_maut_tak_kenal_usia_anak-anak_pun_jadi_korban
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832–840. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>
- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 143–158. <https://doi.org/10.29062/seling.v8i2.1223>
- Ringo, S. S. (2025). Systematic Literature Review dengan Metode Prisma: Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(1), 209–226. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1760>
- Rizkiyah, N. (2025). Strategi dan Tantangan Manajemen Pendidikan Tinggi: Systematic Literature Review Menggunakan Metode PRISMA. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 1(2), 194–202. <https://doi.org/10.63822/flxzej69>
- Rohim, H. H., & Rahayu, E. W. (2022). Mini Concert Sebagai Pendekatan Evaluasi Pembelajaran Piano Anak Usia Dini di Kursus An Musik Ngawi. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 11(2), 256–275. <https://doi.org/10.26740/jps.v11n2.p256-275>
- Ruokonen, I., Tervaniemi, M., & Reunamo, J. (2021). The significance of music in early childhood education and care of toddlers in Finland: An extensive observational study. *Music Education Research*, 23(5), 634–646. <https://doi.org/10.1080/14613808.2021.1965564>
- Safariyatul Mahmudah, & Joko Pamungkas. (2023). Ketrampilan seni musik anak usia dini melalui ekstrakurikuler angklung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2885–2894. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3746>
- Sagala, M. D., & Putra, Z. A. W. (2024). Pembelajaran Musik dengan Menggunakan Metode Penokohan Pada Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 66–83. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.11029>
- Salsabila, A. N. (2025). Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Kombinasi Model Project Based Learning dan Metode Montessori (Practical Life) dengan Media 3d Paper Sewing pada Kelompok A TK Kristen Betlehem Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 12. <https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1760>

- Samsuri, S., Astuti, Y., & Septian, I. (2025). Pelatihan Musik Materi Pola Ritme pada Guru TK di TK Fkip Universitas Syiah Kuala. *Transformasi Masyarakat : Jurnal Inovasi Sosial Dan Pengabdian*, 2(3), 157–161. <https://doi.org/10.62383/transformasi.v2i3.1759>
- Santoso, M. S. (2014). Perancangan Sarana Permainan Edukatif Disiplin Berlalu Lintas Bagi Anak-anak Usia 4-6 Tahun. *Calyptra*, 2(2), 1–11. <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/497>
- Saputra, D. W. (2024). Musik Edukasi Dan Pentingnya Bagi Sistem Pembelajaran Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2) 165-184. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v5i2.10067>
- Sholahudin, F., Pangestuti, E. K., Gustoro, D., Nugraha, M. R. R., Ma'arif, S., Muna, Y. M., & Istianti, M. A. (2025). Perencanaan Desain Taman Edukasi Lalu Lintas Di Kabupaten Tegal Sebagai Upaya Meningkatkan Keselamatan Lalu Lintas: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 9124–9130. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.2482>
- Sianipar, E., Asiska, F., Manurung, S. H., Anggraini, E. S., Guru, P., Anak, P., & Fakultas, U. D. (2024). Pelaksanaan Asesmen Perkembangan Seni Kreativitas Anak di TK Pelangi Implementation of an Assessment of Children's Creativity Arts Development at Pelangi Kindergarten *JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*. 1(3), 4398-4404. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Thomas, P. A., Kern, D. E., Hughes, M. T., Tackett, S. A., & Chen, B. Y. (2022). *Curriculum development for medical education: a six-step approach*. JHU press.
- Triyawati, T., Cahyono, H., & Wulansari, B. Y. (2025). Implementasi Analisis Penggunaan Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di KB Khadijah Ngariboyo. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2), 781–794. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.5918>
- Utami, A. P., & Pamungkas, J. (2025). Kolaborasi Seni Tari dan Musik sebagai Media Pembelajaran Kreatif di Pendidikan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 1048–1057. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1251>
- WHO. (2024). *Global status report on road safety 2023: country and territory profiles*. World Health Organization.
- Williams, K. E., & Berthelsen, D. (2019). Implementation of a rhythm and movement intervention to support self-regulation skills of preschool-aged children in disadvantaged communities. *Psychology of Music*, 47(6), 800–820. <https://doi.org/10.1177/0305735619861433>
- Yawati, A., & Ariyanti, L. (2023). Implementasi Nilai Karakter Disiplin Melalui Metode Bernyanyi Untuk Anak Usia Dini Di Paud Miftahul Huda Negeri Agung. *Early Stage*, 1(2) 109-115. <https://doi.org/10.56997/earlystage.v1i2.928>
- Yudi, W., Wiguna, M., Oka, A. A. B., Surya, K., Suwardoyo, U., Ardyana, A., Purnama, K., & Wahid, M. N. (2024). Introduction To Transportation And Traffic Signs For Aba Mentari Kindergarten Students At Poltrada Bali Campus. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Semangat Nyata Untuk Mengabdi (JKPM Senyum)*, 4(2), 121-126. <https://doi.org/10.52920/jkpmenyum.v4i2.37>

Pembelajaran *Life Skill*: Mencuci Bekal sebagai Upaya Membangun Tanggung Jawab Anak Usia Dini

Anzilnaa Mahdiya Labiibah¹, Sofa Muthohar², Nilal Muna Fatmawati³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Email Corresponden Author: 23031060041@student.walisongo.ac.id

Abstract

This study examines the development of children's sense of responsibility through the activity of washing eating utensils at RA Al-Hidayah UIN Walisongo Semarang, using social-emotional theory. The activity was chosen for its emphasis on independence, discipline, and awareness of obligations, fostering early life skills. The research employs a descriptive qualitative approach with 20 children aged 5-6 years as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, which were analyzed thematically with triangulation for validity. The video documentation records the children's lunchbox-washing activity, capturing social interactions, participation, and behavioral changes, providing empirical evidence of the activity's impact on responsibility development. The findings reveal that the activity fosters life skills and gradually instills a sense of responsibility, with the teacher's guidance playing a key role. This research highlights the novelty of combining practical activities with social-emotional approaches in early childhood character development, contributing to understanding how activities promoting personal responsibility can be effective in shaping character from an early age.

Keywords: Life Skill; Wash Lunch Box; Early Childhood; Responsibility

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pembentukan rasa tanggung jawab anak melalui aktivitas mencuci peralatan makan di RA Al-Hidayah UIN Walisongo Semarang dengan perspektif teori sosial emosional. Aktivitas ini dipilih karena melibatkan partisipasi aktif anak dalam tugas yang memerlukan kemandirian, kedisiplinan, dan kesadaran akan kewajiban, yang mendukung perkembangan keterampilan hidup. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan 20 anak usia 5-6 tahun sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang dianalisis secara tematik dengan triangulasi untuk validitas. Video dokumentasi merekam aktivitas mencuci bekal anak, mencatat interaksi sosial, partisipasi, dan perubahan perilaku, memberikan bukti empiris kontribusi kegiatan terhadap pembentukan rasa tanggung jawab. Temuan menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan hidup, tetapi juga menanamkan rasa tanggung jawab secara bertahap, dengan peran guru yang berpengaruh. Penelitian ini menggabungkan pendekatan praktis dan sosial emosional dalam pengembangan karakter anak usia dini, memberikan kontribusi penting dalam memahami efektivitas kegiatan yang melibatkan tanggung jawab pribadi sejak usia dini.

Kata kunci: *Life Skill*; Mencuci Bekal; Anak Usia Dini; Tanggung Jawab

History

Received 2025-12-02, Revised 2025-12-08, Accepted 2026-01-29, Online First 2026-02-09

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan vital dalam membentuk dasar perkembangan anak yang menyeluruh, mencakup aspek kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik, dan nilai-nilai agama. Menghadapi tantangan abad 21, pendidikan PAUD harus melampaui keterampilan

dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, dan mencakup pengembangan keterampilan hidup yang esensial untuk membantu anak-anak beradaptasi di masa depan. Hal ini sejalan dengan kebijakan pendidikan Indonesia yang diatur dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014, yang menekankan perkembangan anak secara holistik. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan hidup di PAUD bertujuan memberikan anak kemampuan praktis dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari melalui pengalaman langsung dan pembiasaan sosial yang bermakna (Mulyasa, 2017; Supartini et al., 2024).

Masalah yang dihadapi di lapangan adalah kurangnya implementasi pembelajaran keterampilan hidup yang terstruktur dan konkret di banyak lembaga PAUD. Sebagian besar pembelajaran nilai karakter di PAUD masih bersifat verbalistik dan tidak diinternalisasi melalui pengalaman nyata. Kegiatan yang dilakukan di lembaga PAUD, seperti mencuci bekal di RA Al-Hidayah UIN Walisongo Semarang, bertujuan untuk mengatasi masalah ini dengan mengintegrasikan pembelajaran *life skill* secara langsung melalui rutinitas harian. Meskipun demikian, belum ada bukti empiris yang kuat mengenai dampak jangka panjang kegiatan tersebut terhadap pembentukan tanggung jawab pada anak usia dini, serta bagaimana keterlibatan orang tua dan guru dalam mendukung kegiatan ini.

Penelitian yang ada sebelumnya telah banyak mengkaji pembelajaran *life skills* pada anak usia dini, namun mayoritas fokus pada teori dan pendekatan yang lebih umum, seperti metode proyek atau kegiatan harian lainnya (Laksita et al., 2023; Sari & Bermuli, 2021). Namun, kegiatan praktis yang lebih spesifik, seperti mencuci bekal, masih jarang dieksplorasi sebagai sarana untuk menanamkan tanggung jawab anak usia dini. Selain itu, belum ada penelitian yang secara mendalam menghubungkan pengaruh dukungan *scaffolding* yang diberikan oleh guru dan orang tua dalam mengoptimalkan pembentukan karakter anak melalui kegiatan ini. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas dan implementasi aktivitas sehari-hari yang kontekstual untuk pengembangan *life skills* pada anak-anak di PAUD berbasis pendidikan Islam.

Penelitian ini mengusung pendekatan kontekstual dengan fokus pada kegiatan mencuci bekal sebagai sarana pembelajaran *life skill* yang efektif dalam menanamkan tanggung jawab pada anak usia dini. Aktivitas ini mengintegrasikan berbagai teori, seperti teori *habit formation* (Lickona, 2012), *social learning theory* (Bandura, 2020), dan *scaffolding* (Vygotsky), yang menyatakan pentingnya pembiasaan, keteladanan, dan dukungan bertahap dalam membentuk karakter anak. Kebaruan dari penelitian ini adalah penerapan kegiatan mencuci bekal yang belum banyak dieksplorasi dalam konteks PAUD berbasis pendidikan Islam, memberikan kontribusi pada pembentukan karakter dan tanggung jawab yang lebih nyata melalui pengalaman langsung, bukan hanya dari instruksi verbal. Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian ini membuka ruang baru untuk pengembangan model pembelajaran *life skills* yang lebih terstruktur dan kontekstual, serta menekankan pentingnya kolaborasi antara guru dan orang tua.

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengkaji penerapan kegiatan mencuci bekal sebagai sarana pembelajaran *life skill* yang menanamkan tanggung jawab pada anak usia dini, (2) untuk menganalisis peran guru dalam memberikan *scaffolding* dan pendampingan selama kegiatan mencuci bekal, (3) untuk mengeksplorasi keterlibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran *life skill* melalui kegiatan rutin ini, (4) untuk menilai dampak kegiatan mencuci bekal terhadap perkembangan tanggung jawab, kemandirian, dan kebersihan pada anak usia dini, (5) untuk memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran *life skill* yang lebih kontekstual dan aplikatif di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggali secara mendalam pelaksanaan kegiatan mencuci bekal serta dampaknya terhadap penumbuhan rasa tanggung jawab pada anak usia dini di RA Al-Hidayah UIN Walisongo Semarang. Subjek penelitian terdiri dari anak-anak usia 5 hingga 6 tahun sebanyak 16 siswa yang termasuk dalam kelompok B. Penelitian ini dilaksanakan selama bulan Januari 2025, dengan fokus utama pada aktivitas mencuci bekal yang dilakukan oleh anak-anak. Pengumpulan data dilakukan selama periode ini untuk memperoleh gambaran yang cukup mengenai perubahan perilaku dan sikap anak serta bimbingan yang diberikan oleh guru.

Prosedur pengumpulan data dilakukan secara menyeluruh, mengombinasikan berbagai teknik, seperti observasi langsung dengan partisipasi aktif, wawancara dengan guru dan kepala sekolah, serta dokumentasi berupa foto, video, dan catatan harian. Observasi difokuskan pada perilaku anak selama kegiatan mencuci bekal, dengan tujuan untuk mencatat partisipasi, interaksi sosial, serta perubahan yang terjadi pada anak selama aktivitas ini. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan wawasan dari pihak guru dan kepala sekolah mengenai strategi pembimbingan yang diterapkan dalam upaya menumbuhkan rasa tanggung jawab anak.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar observasi, pedoman wawancara, serta dokumentasi yang mendukung. Lembar observasi digunakan untuk mencatat perilaku dan partisipasi anak selama kegiatan mencuci bekal, sedangkan pedoman wawancara digunakan untuk menggali pandangan dan pengalaman guru serta kepala sekolah terkait dengan pembimbingan yang dilakukan. Dokumentasi berupa foto dan video juga dikumpulkan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan tematik, yang mengacu pada teori sosial emosional. Langkah pertama dalam analisis adalah pengelompokan data melalui proses pengkodean untuk mengidentifikasi tema-tema utama. Selanjutnya, data yang terkumpul disederhanakan melalui proses reduksi, yang bertujuan untuk menyaring informasi yang tidak relevan. Hasil dari analisis kemudian diinterpretasikan untuk menafsirkan makna yang terkandung dalam setiap

tema yang teridentifikasi. Teknik triangulasi digunakan untuk memastikan validitas data, dengan cara membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Desain penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang terstruktur dengan jelas. Dimulai dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dilanjutkan dengan analisis tematik untuk memperoleh pemahaman yang holistik mengenai dampak kegiatan mencuci bekal terhadap rasa tanggung jawab anak. Setiap tahap penelitian dirancang untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang proses dan hasil dari kegiatan tersebut, serta bagaimana kegiatan ini berkontribusi terhadap pendidikan karakter anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Implementasi Pembelajaran Life Skill melalui Kegiatan Mencuci Bekal pada Anak Usia Dini

Tujuan dari kegiatan mencuci bekal pada anak usia dini di RA Al Hidayah UIN Walisongo Semarang adalah untuk meningkatkan kesadaran diri anak dan mengajarkan tanggung jawab, dengan melibatkan anak dalam aktivitas yang menyenangkan dan terstruktur, yang juga dapat meringankan tugas orang tua. Kegiatan ini lebih dari sekadar rutinitas kebersihan, tetapi menjadi sarana untuk mengembangkan kebiasaan mandiri dalam menyelesaikan tugas, seperti mengelola alat makan dan mencuci bekal, yang pada gilirannya dapat memperkuat rasa tanggung jawab pribadi anak. Tujuan ini sejalan dengan pendekatan pendidikan yang menekankan pada pengembangan karakter melalui pembelajaran praktis, yang ditekankan dalam teori pembelajaran Lickona, (2012) tentang pembentukan karakter melalui kebiasaan positif. Perencanaan kegiatan mencuci bekal juga melibatkan kolaborasi antara guru dan orang tua, yang bekerja sama untuk mendukung proses pembelajaran ini. Meskipun demikian, penelitian ini belum menyajikan data empiris yang cukup mendalam untuk membuktikan dampak jangka panjang dari kegiatan ini terhadap perkembangan tanggung jawab anak, meskipun studi sebelumnya menunjukkan pentingnya peran orang tua dan guru dalam memberikan contoh yang baik (Hadi, 2025).

Kegiatan mencuci bekal di RA Al Hidayah mengadopsi pendekatan berbagi tugas secara bergiliran, yang memungkinkan anak-anak bekerja sama dalam kelompok kecil. Pendekatan ini mencerminkan teori scaffolding, yang bertujuan untuk mengembangkan kemandirian anak secara bertahap dengan dukungan yang diberikan oleh orang dewasa (Laksita et al., 2023). Model pembelajaran yang diterapkan menggabungkan keterampilan hidup praktis yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemandirian anak (Aprilia & Rohita, 2022). Namun, resistensi anak terhadap kegiatan yang dianggap monoton atau kurang menarik menunjukkan adanya tantangan dalam penerapan kegiatan ini. Ketidaktertarikan anak-anak terhadap kegiatan mencuci bekal perlu diperhatikan, karena dapat berhubungan dengan kurangnya dukungan dari orang tua atau guru dalam menjelaskan pentingnya aktivitas tersebut.

Selain itu, kegiatan mencuci bekal juga berfokus pada pengembangan keterampilan motorik halus yang memiliki tujuan mengendalikan emosi dan penanaman nilai moral, seperti kebersihan dan disiplin, yang sejalan dengan ajaran Islam mengenai kebersihan fisik dan spiritual (Wahyuni et al., 2025). Implementasi kegiatan ini dapat memperkaya makna nilai agama dalam kehidupan sehari-hari anak (Natasha & Rahmawati, 2023). Evaluasi yang dilakukan oleh guru, melalui pemberian pujian dan koreksi terkait perilaku anak, dapat memperkuat pemahaman tanggung jawab serta meningkatkan perhatian terhadap detail. Umpan balik konstruktif semacam ini membantu anak memahami konsekuensi dari tindakannya dan mendorong perbaikan berkelanjutan.

Temuan ini membuka ruang untuk diskusi lebih lanjut mengenai potensi kontradiksi yang muncul, seperti apakah anak-anak sepenuhnya memahami konsekuensi dari tindakannya atau hanya mengikuti instruksi tanpa pemahaman penuh. Diskusi ini dapat dilihat lebih dalam melalui tabel berikut yang menyajikan kutipan data yang diperoleh dari kegiatan tersebut, literatur yang relevan, dan potensi kontradiksi yang perlu diperhatikan dalam pengembangan karakter anak usia dini.

Tabel 1

Analisis Tema dan Temuan Data

Implementasi Pembelajaran Life Skill melalui Kegiatan Mencuci Bekal pada Anak Usia Dini

Tema	Kutipan dari Data	Literatur yang Relevan	Diskusi Potensial/ Kontradiksi
Tanggung Jawab Pribadi	“Anak-anak, terima kasih hari ini sudah menunjukkan keteraturan dan sikap yang baik, namun masih ada air yang menetes saat mencuci bekal.”	Yulis Mardotilla et al., (2024) menekankan bahwa internalisasi nilai tanggung jawab dapat membentuk karakter mandiri dan bertanggung jawab.	Meskipun temuan ini menunjukkan pengembangan tanggung jawab, potensi kontradiksi muncul karena anak-anak mungkin hanya mengikuti perintah tanpa pemahaman penuh tentang konsekuensinya.
Kemandirian dalam Tugas	“Aku senang bisa membersihkan bekal sendiri, tidak perlu merepotkan ibu di rumah.”	Kuswanto et al., (2023) menyatakan bahwa pembiasaan <i>life skill</i> seperti merapikan alat tulis dapat meningkatkan kemandirian anak.	Walaupun kemandirian anak terlihat meningkat dalam mencuci bekal, hal ini mungkin terbatas hanya pada konteks ini dan belum tentu mencerminkan kemandirian dalam aspek kehidupan lainnya.
Kemitraan Guru dan Orang Tua	“Kegiatan mencuci bekal membantu anak-anak memahami bahwa setiap tugas memiliki tanggung jawabnya masing-masing.”	Ni'mah et al., (2022) mengungkapkan pentingnya peran guru dan orang tua dalam membentuk karakter anak melalui pembiasaan harian.	Kolaborasi antara guru dan orang tua mendukung pembentukan tanggung jawab, namun ketidakkonsistenan antara pengajaran di sekolah dan di rumah bisa mengurangi efektivitas pembiasaan ini.
Regulasi Emosi dan Ketekunan	“Sekarang aku tahu, kalau bekal tidak dicuci bersih, bisa	(Chen et al., 2025) menunjukkan bahwa keterlibatan dalam	Ketekunan dalam satu kegiatan seperti mencuci bekal mungkin tidak

Tema	Kutipan dari Data	Literatur yang Relevan	Diskusi Potensial/ Kontradiksi
	membuat kita sakit perut.”	kegiatan yang membutuhkan ketekunan dan disiplin dapat membantu anak mengelola emosinya.	mencerminkan regulasi emosi yang konsisten dalam menghadapi tantangan di kehidupan sehari-hari. Anak-anak mungkin memerlukan lebih banyak pengalaman yang beragam.
Kepedulian terhadap Kebersihan dan Kesehatan	“Aku senang bisa membersihkan bekal sendiri, tidak perlu merepotkan ibu di rumah.”	Hadi, (2025) menunjukkan bahwa pengulangan rutinitas harian dapat memperkuat karakter tanggung jawab melalui pemahaman akibat dan konsekuensi dari setiap tindakan.	Meskipun temuan ini menunjukkan peningkatan pemahaman anak tentang kebersihan dan kesehatan, perlu diteliti lebih lanjut apakah anak benar-benar menginternalisasi pemahaman ini untuk jangka panjang.

Tabel di atas mengidentifikasi berbagai tema terkait pengembangan tanggung jawab, kemandirian, kemitraan antara guru dan orang tua, serta regulasi emosi yang tercermin dari kutipan-kutipan data kegiatan mencuci bekal. Temuan ini menggarisbawahi tantangan dan potensi kontradiksi dalam proses internalisasi nilai-nilai tersebut, terutama terkait dengan pemahaman anak-anak tentang tanggung jawab yang belum sepenuhnya menghubungkan konsekuensi tindakan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini mencerminkan bahwa meskipun ada peningkatan dalam aspek tanggung jawab dan kemandirian, pembelajaran ini perlu lebih dikembangkan agar anak-anak dapat mengaplikasikan pemahaman mereka dalam konteks yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada rutinitas sekolah.

Temuan dari kegiatan mencuci bekal di RA Al Hidayah UIN Walisongo Semarang menunjukkan bahwa anak-anak mulai memahami pentingnya menjaga kebersihan wadah bekal dengan benar, yang sejalan dengan literatur yang menyatakan bahwa rutinitas dapat memperkuat internalisasi nilai tanggung jawab (Yulis Mardotilla et al., 2024). Meskipun demikian, terdapat potensi kontradiksi dalam pelaksanaannya, dimana anak-anak cenderung mengikuti instruksi guru tanpa memahami sepenuhnya kaitan antara tanggung jawab dan konsekuensinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan pemahaman, pengembangan tanggung jawab dalam konteks kegiatan ini masih terbatas pada lingkungan sekolah. Oleh karena itu, perlu ada kesempatan lebih lanjut bagi anak-anak untuk mengaplikasikan pemahaman tersebut dalam kehidupan yang lebih luas. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya penerapan rutinitas praktis dalam pendidikan PAUD untuk menanamkan nilai-nilai tanggung jawab dan kemandirian, serta perlunya kebijakan pemerintah yang mendukung pengembangan modul keterampilan hidup yang dapat diterapkan secara nasional dalam konteks pendidikan anak usia dini (Ndaru & Wahyuningsih, 2024).

Temuan dari penelitian ini Dalam konteks kebijakan PAUD nasional menunjukkan pentingnya

penerapan rutinitas praktis dalam pendidikan anak usia dini untuk menanamkan nilai-nilai tanggung jawab dan kemandirian. Untuk itu, penting bagi kurikulum PAUD untuk lebih memperhatikan pengembangan *life skills*, seperti yang ditemukan dalam penelitian mengenai *practical life skills* (Ndaru & Wahyuningsih, 2024). Pemerintah perlu merancang kebijakan yang mendukung pengembangan modul *life skills* yang dapat diterapkan secara nasional dan diadaptasi untuk berbagai konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia. Kebijakan ini akan membantu memperkuat pengembangan karakter anak sejak dini, serta meningkatkan kualitas pendidikan di sektor PAUD. Kegiatan semacam ini, jika dijalankan secara konsisten dan terstruktur, dapat mempercepat pencapaian tujuan pendidikan nasional yang berfokus pada pengembangan karakter dan kompetensi sosial anak.

Kegiatan mencuci bekal di RA Al Hidayah tidak hanya membentuk keterampilan praktis anak, tetapi juga membangun nilai moral dan karakter pada anak usia dini. Kegiatan ini dapat dijadikan contoh yang efektif untuk diterapkan di berbagai konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia, dengan mempertimbangkan integrasi nilai agama yang lebih mendalam dan kebijakan yang mendukung pengembangan karakter melalui aktivitas praktis. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran *life skills* yang terstruktur dan didukung oleh evaluasi yang konstruktif dapat menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan karakter dan keterampilan sosial anak-anak secara menyeluruh.

Kegiatan Mencuci Bekal dalam Membangun Rasa Tanggung Jawab pada Anak Usia Dini

Tanggung jawab adalah kemampuan membuat keputusan yang tepat dalam menjalankan tugas dan kesiapan menanggung konsekuensi dari tindakan yang diambil, dengan kesadaran akan kewajiban dan dampaknya (Ardiyanto et al., 2023). Pengembangan rasa tanggung jawab pada anak usia dini di RA Al Hidayah UIN Walisongo Semarang dilakukan melalui kegiatan mencuci bekal sebagai bagian dari pembelajaran keterampilan hidup. Aktivitas ini melibatkan anak dalam tugas praktis seperti membersihkan sisa makanan, mencuci wadah dengan sabun, dan memastikan kebersihan peralatan makan sebelum disimpan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menanamkan nilai kemandirian dan tanggung jawab melalui pengalaman langsung yang mendukung internalisasi karakter anak. Pembelajaran ini tidak hanya fokus pada kebersihan fisik, tetapi juga pada pembentukan karakter melalui pengelolaan tugas pribadi yang dilakukan secara rutin. Temuan sebelumnya menunjukkan bahwa kegiatan sehari-hari, seperti merapikan alat tulis dan berbagi makanan, dapat meningkatkan kemandirian dan membentuk karakter anak (Kuswanto et al., 2023). Selain itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam memastikan keberhasilan pembentukan karakter anak, karena kolaborasi keduanya mendukung konsistensi rutinitas pembelajaran tanggung jawab baik di sekolah maupun di rumah (Ni'mah et al., 2022).

Aspek tanggung jawab pribadi mulai terbentuk dalam diri anak-anak di RA Al Hidayah melalui kegiatan mencuci bekal, yang secara bertahap mengarah pada kesadaran anak untuk melaksanakan tugas ini tanpa perlu diingatkan. Kegiatan rutin ini terbukti efektif dalam membentuk karakter mandiri

dan bertanggung jawab, sesuai dengan temuan yang menunjukkan bahwa pengulangan aktivitas sehari-hari dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut (Mardotilla et al., 2024). Selain itu, kegiatan mencuci bekal juga mengajarkan anak-anak mengenai pentingnya kebersihan dan kesehatan diri, seperti yang tercermin dari pemahaman anak tentang kaitan antara kebersihan wadah dengan pencegahan penyakit. Lebih jauh lagi, kegiatan ini membantu anak dalam mengembangkan regulasi emosi dan ketekunan, karena aktivitas yang memerlukan kesabaran, seperti mencuci bekal, melatih anak untuk menyelesaikan tugas secara konsisten meskipun terasa membosankan atau sulit (Chen et al., 2025). Evaluasi yang dilakukan oleh guru, seperti memberikan pujian atau mengingatkan anak tentang pentingnya langkah-langkah kecil, memperkuat pemahaman tanggung jawab dengan menekankan bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi yang harus diperhatikan.

Urutan langkah yang jelas dalam proses mencuci bekal, seperti mengumpulkan sisa makanan, membilas, menggosok, membilas kembali, dan mengeringkan, memberikan anak-anak pemahaman yang lebih dalam mengenai pentingnya setiap tahapan dan konsekuensi dari tindakan yang dilakukan. Proses pengulangan rutinitas yang melibatkan langkah-langkah terstruktur terbukti efektif dalam memperkuat karakter tanggung jawab pada anak-anak (Hadi, 2025). Selain itu, evaluasi yang dilakukan oleh guru setelah kegiatan mencuci bekal memberikan kesempatan bagi anak untuk memahami pentingnya perhatian terhadap detail dalam setiap tugas yang dilakukan, memperkuat kesadaran bahwa setiap tindakan memiliki dampak terhadap hasil yang diperoleh. Berdasarkan temuan di RA Al Hidayah, kegiatan ini terbukti dapat membentuk karakter tanggung jawab melalui rutinitas yang terstruktur. Tabel berikut menyajikan temuan-temuan yang relevan dengan literatur yang ada, yang menggambarkan aspek penting dalam pembentukan karakter anak melalui proses mencuci bekal, seperti tanggung jawab pribadi, kemandirian, keterlibatan guru dan orang tua, serta regulasi emosi.

Tabel 2

*Analisis Tema dan Temuan Data**Kegiatan Mencuci Bekal dalam Membangun Rasa Tanggung Jawab pada Anak Usia Dini*

Tema	Kutipan dari Data	Literatur yang Relevan	Diskusi Potensial/ Kontradiksi
Tanggung Jawab Pribadi	“Sekarang aku tahu, kalau bekal tidak dicuci bersih, bisa membuat kita sakit perut.”	Mardotilla et al., (2024) menekankan bahwa internalisasi nilai tanggung jawab dapat membentuk karakter mandiri dan bertanggung jawab.	Temuan ini konsisten dengan literatur yang menunjukkan penguatan tanggung jawab melalui kegiatan rutin. Namun, perlu diwaspadai bahwa anak mungkin hanya mengikuti perintah tanpa memahami sepenuhnya konsekuensinya.
Kemandirian dalam Tugas	“Aku senang bisa membersihkan bekal sendiri, tidak perlu merepotkan ibu di rumah.”	Kuswanto et al., (2023) menyatakan bahwa pembiasaan <i>life skill</i> seperti merapikan alat tulis dapat meningkatkan kemandirian anak.	Meskipun temuan ini mengindikasikan peningkatan kemandirian, ada potensi bahwa anak-anak mungkin belum sepenuhnya memahami nilai dari tanggung jawab

Tema	Kutipan dari Data	Literatur yang Relevan	Diskusi Potensial/ Kontradiksi
			tersebut di luar konteks kegiatan ini.
Keterlibatan Guru dan Orang Tua	"Kegiatan mencuci bekal membantu anak-anak memahami bahwa setiap tugas memiliki tanggung jawabnya masing-masing."	(Ni'mah et al., 2022) mengungkapkan pentingnya peran guru dan orang tua dalam membentuk karakter anak melalui pembiasaan harian.	Kolaborasi antara guru dan orang tua terbukti mendukung pembentukan karakter tanggung jawab. Namun, implementasi konsisten dari kedua pihak terkadang sulit tercapai di rumah karena faktor lain, seperti keterbatasan waktu orang tua.
Regulasi Emosi dan Ketekunan	"Aku senang bisa membersihkan bekal sendiri, tidak perlu merepotkan ibu di rumah."	(Chen et al., 2025) menunjukkan bahwa keterlibatan dalam kegiatan yang membutuhkan ketekunan dan disiplin dapat membantu anak mengelola emosinya.	Temuan ini mendukung pentingnya ketekunan dalam membangun karakter anak. Namun, perlu diperhatikan bahwa ketekunan dalam satu aktivitas belum tentu mencerminkan regulasi emosi yang konsisten di situasi lain.
Kepedulian terhadap Kebersihan dan Kesehatan	"Sekarang aku tahu, kalau bekal tidak dicuci bersih, bisa membuat kita sakit perut."	(Hadi, 2025) menunjukkan bahwa pengulangan rutinitas harian membentuk karakter tanggung jawab melalui pemahaman akibat dan konsekuensi dari setiap tindakan.	Tanggung jawab anak terhadap kebersihan mulai muncul, namun apakah anak benar-benar menginternalisasi hubungan antara kebersihan dan kesehatan atau hanya mengikuti instruksi guru perlu digali lebih dalam.

Tabel di atas menunjukkan temuan-temuan terkait dengan kegiatan mencuci bekal di RA Al Hidayah yang berfokus pada pengembangan tanggung jawab anak melalui pembelajaran keterampilan hidup. Tema-tema yang ditemukan, seperti tanggung jawab pribadi, kemandirian, keterlibatan guru dan orang tua, regulasi emosi, serta kepedulian terhadap kebersihan, menggambarkan bahwa kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan praktis, tetapi juga membentuk nilai-nilai moral yang memperkuat karakter anak. Meskipun demikian, terdapat potensi kontradiksi, seperti pemahaman yang belum sempurna mengenai konsekuensi dari setiap tindakan dan tantangan dalam menjaga konsistensi implementasi di rumah. Kegiatan ini juga selaras dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam yang menekankan nilai kebersihan dan tanggung jawab. Evaluasi yang dilakukan oleh guru, melalui pujian dan refleksi, memastikan bahwa nilai-nilai karakter ini diperkuat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari anak, yang mendukung pengembangan karakter secara berkelanjutan.

Kegiatan seperti mencuci bekal ini bisa menjadi model untuk pengembangan program *life skill* di lembaga pendidikan anak usia dini lainnya. Dengan mengintegrasikan kegiatan ini ke dalam kurikulum PAUD, diharapkan dapat membantu membentuk karakter tanggung jawab pada anak-anak sejak dini, sesuai dengan kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan keterampilan

sosial-emosional dan moral. Penting untuk Keterlibatan orang tua sangat penting dalam mendukung pembentukan karakter dan perkembangan awal anak, sebagai dasar untuk pengembangan fisik dan kecerdasan yang optimal (Wahidah et al., 2025), serta melatih guru agar dapat menjadi fasilitator yang efektif dalam membimbing anak-anak dalam pengembangan tanggung jawab dan kemandirian.

Tantangan yang Dihadapi dalam Mengajarkan Pembelajaran Life skill

Pengembangan rasa tanggung jawab pada anak usia dini di RA Al Hidayah UIN Walisongo Semarang melalui kegiatan mencuci bekal merupakan penerapan pembelajaran keterampilan hidup yang bertujuan untuk menanamkan nilai kemandirian dan tanggung jawab. Aktivitas ini mencakup tugas praktis, seperti membersihkan sisa makanan dan mencuci wadah, serta memberi anak-anak pengalaman langsung tentang konsekuensi dari tindakan dalam mengelola tugas pribadi. Dengan pelaksanaan yang konsisten setiap hari, anak-anak mulai menginternalisasi tanggung jawab sebagai bagian dari rutinitas mereka, bukan hanya sebagai aktivitas sporadis. Hal ini mendukung temuan yang menunjukkan bahwa pembiasaan harian dapat memperkuat karakter tanggung jawab pada anak usia dini (Ni'mah et al., 2022). Konsistensi dalam pelaksanaan menjadi faktor penting dalam keberhasilan program, sebagaimana disampaikan oleh Bu Dian, yang menekankan pentingnya menjaga rutinitas harian untuk membentuk kebiasaan berkelanjutan. Kolaborasi antara guru dan orang tua sangat mendukung pembentukan karakter tanggung jawab, di mana komunikasi intensif antara keduanya memastikan kesinambungan nilai-nilai yang diajarkan di sekolah dan diterapkan di rumah (Hasanah, 2023).

Pelaksanaan program ini juga menghadapi tantangan, salah satunya adalah perbedaan kemampuan individu anak. Setiap anak memiliki kecepatan dan keterampilan motorik halus yang berbeda, sehingga pendekatan bimbingan yang diferensial atau scaffolding perlu diterapkan agar setiap anak dapat berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan ini. Seperti yang dikemukakan oleh Bu Dian, penting bagi guru untuk menyesuaikan pendekatan dengan kemampuan masing-masing anak agar tidak ada yang tertinggal. Tantangan lainnya adalah menjaga motivasi anak dalam jangka panjang. Beberapa anak mungkin merasa bosan dengan rutinitas yang monoton jika tidak ada variasi yang menyegarkan kegiatan tersebut. Oleh karena itu, variasi dalam kegiatan, seperti pengintegrasian elemen permainan sambil belajar, menjadi penting untuk mempertahankan minat anak (Dewi & Widyasari, 2022).

Pengembangan modul pembelajaran *life skill* yang terintegrasi dengan kegiatan harian dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak juga menjadi rekomendasi penting dalam pengembangan program ini. Dengan menggunakan pendekatan yang berbasis pada tindakan nyata dan sesuai dengan konteks perkembangan anak, anak dapat lebih mudah memahami konsep tanggung jawab. Pendekatan ini sejalan dengan temuan Khotibatul Ulya & Cholimah, (2024), yang menyatakan bahwa karakter dapat lebih mudah dipahami melalui pengalaman langsung, bukan hanya teori atau ajaran verbal. Hal ini mendukung pengembangan karakter melalui aktivitas yang bermakna dan

konsisten, yang menghubungkan antara teori dan praktik, serta meningkatkan pemahaman anak akan konsekuensi dari tindakan yang dilakukan.

Kegiatan mencuci bekal di RA Al Hidayah memberikan pengalaman konkret yang penting dalam mengajarkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kemandirian, kebersihan, dan disiplin. Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan demonstrasi oleh guru, pendampingan, dan kesempatan bagi anak-anak untuk melaksanakan tugas secara mandiri, yang memperkuat internalisasi nilai-nilai tersebut. Evaluasi dan umpan balik yang diberikan guru memungkinkan anak-anak untuk merefleksikan tindakan mereka dan memperbaiki diri di masa depan, membantu mereka memahami tanggung jawab dan cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas ini juga melatih keterampilan motorik halus dan kemampuan anak untuk mengikuti urutan langkah kerja (*sequencing*), yang mendukung perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini. Melalui kegiatan ini, anak-anak belajar bahwa tanggung jawab bukan hanya tugas yang perlu diingatkan, tetapi sesuatu yang harus dilakukan secara mandiri. Kegiatan mencuci bekal dengan urutan langkah yang jelas memberikan anak-anak pengalaman nyata tentang konsekuensi dari setiap tindakan, memperkuat pemahaman mereka tentang hubungan antara tindakan dan akibatnya, seperti pentingnya kebersihan dalam mencegah penyakit. Selain itu, kolaborasi antara guru dan orang tua semakin memperkuat internalisasi nilai-nilai ini, memastikan bahwa pembiasaan yang dilakukan di sekolah dapat diteruskan dan diperkuat di rumah.

Keberhasilan kegiatan mencuci bekal dalam menanamkan rasa tanggung jawab pada anak usia dini didorong oleh beberapa faktor utama, yaitu konsistensi pelaksanaan kegiatan, kolaborasi antara guru dan orang tua, serta pendekatan scaffolding yang memperhatikan perbedaan kemampuan individu. Variasi dalam kegiatan dan elemen permainan juga sangat penting untuk menjaga motivasi anak. Dengan semua elemen ini, kegiatan mencuci bekal tidak hanya membentuk keterampilan praktis anak, tetapi juga membantu mereka memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari mereka. Keberhasilan ini memperkuat pentingnya pengalaman konkret dan pembiasaan dalam pengembangan karakter anak, yang menjadi dasar dari pendidikan karakter yang efektif sejak usia dini.

PEMBAHASAN

Keterkaitan Hasil dengan Teori

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan mencuci bekal di RA Al Hidayah UIN Walisongo Semarang tidak hanya menjadi rutinitas kebersihan, tetapi juga sarana strategis pembelajaran *life skill* yang menanamkan tanggung jawab, disiplin, dan kemandirian pada anak usia dini. Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan secara rutin setiap hari memperlihatkan konsistensi penerapan prinsip *habit formation* sebagaimana dijelaskan oleh (Lickona, 2012), bahwa karakter anak terbentuk melalui pengulangan tindakan positif secara terus-menerus. Rutinitas ini menjadikan anak memahami bahwa mencuci bekal bukan sekadar tugas fisik, tetapi bagian dari kewajiban moral untuk

menjaga kebersihan dan melaksanakan tanggung jawab pribadi.

Selain itu, pembiasaan kegiatan mencuci bekal juga memperlihatkan penerapan teori belajar sosial (*social learning theory*) dari (Bandura, 2020), di mana anak-anak belajar dengan meniru perilaku guru yang berperan sebagai model. Guru menunjukkan cara mencuci bekal dengan benar, kemudian anak mengamati dan menirunya secara langsung. Proses ini mendorong terbentuknya *vicarious learning*, yaitu belajar melalui observasi, imitasi, dan penguatan positif. Dengan demikian, kegiatan mencuci bekal menjadi wahana pembelajaran moral yang konkret, karena anak belajar nilai tanggung jawab bukan dari nasihat verbal, tetapi dari pengalaman nyata dan contoh langsung.

Lebih jauh, hasil penelitian juga menegaskan relevansi teori *scaffolding*, di mana guru memberikan dukungan sementara dan bertahap kepada anak sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Guru di RA Al Hidayah membimbing anak pada tahap awal, kemudian secara perlahan mengurangi bantuan sehingga anak dapat mencuci bekalnya secara mandiri. Pola pendampingan ini menciptakan proses transisi dari ketergantungan menuju kemandirian (*other regulation* → *self regulation*), yang menjadi indikator kuat dari tumbuhnya tanggung jawab personal pada anak usia dini.

Kegiatan mencuci bekal mengintegrasikan ketiga teori utama dalam pembelajaran karakter anak usia dini, *habit formation* (Lickona), *social learning* (Bandura), dan *scaffolding* (Vygotsky), yang keseluruhannya menekankan pentingnya pembiasaan, keteladanan, dan dukungan terarah dalam membentuk perilaku bertanggung jawab.

Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan mencuci bekal di RA Al Hidayah UIN Walisongo Semarang memberikan dampak positif dalam mengembangkan tanggung jawab dan kemandirian anak usia dini melalui pendekatan pembelajaran *life skill* yang terstruktur. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, seperti yang diungkapkan oleh (Natasha & Rahmawati, 2023), yang menegaskan bahwa kegiatan *practical life skills*, seperti mencuci peralatan makan, dapat meningkatkan kesadaran kebersihan dan tanggung jawab anak. Namun, temuan ini juga menunjukkan kebaruan karena kegiatan mencuci bekal di RA Al Hidayah diterapkan secara konsisten dan terintegrasi dalam rutinitas harian anak, bukan sekadar kegiatan insidental.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Kuswanto et al., (2023) yang menyatakan bahwa pembiasaan *life skills* melalui rutinitas harian memungkinkan anak untuk mengembangkan kemandirian, seperti merapikan alat tulis dan menjaga kebersihan lingkungan. Penelitian ini, bagaimanapun, memperluas konteks tersebut dengan menunjukkan bahwa aktivitas sederhana seperti mencuci bekal juga menumbuhkan kesadaran tanggung jawab sosial dan moral pada anak. Di sisi lain, temuan ini juga mendukung hasil penelitian Hadi (2025) yang menekankan bahwa rutinitas kebersihan yang dilakukan secara terstruktur dapat menumbuhkan perilaku tanggung jawab. Selain itu, penelitian Lailia et al., (2025) juga memperkuat hasil penelitian ini dengan menyoroti dampak signifikan dari

rutinitas kebersihan dalam meningkatkan disiplin dan kemandirian anak usia dini.

Penelitian ini juga memperkaya temuan Fadlurrohim et al., (2024) yang menunjukkan pentingnya program *life skill* dalam meningkatkan kemandirian anak. Temuan di RA Al Hidayah menambahkan dimensi baru dengan fokus pada kegiatan *daily living skill* yang spesifik, yakni mencuci bekal. Aktivitas ini terbukti tidak hanya membentuk kemandirian anak, tetapi juga memunculkan nilai tanggung jawab personal yang lebih mendalam. Kebaruan yang ditampilkan dalam penelitian ini terletak pada konteks pelaksanaan yang melibatkan lembaga formal PAUD, strategi kolaborasi antara guru dan orang tua, serta fokus empiris pada aktivitas mencuci bekal sebagai instrumen pembelajaran karakter.

Kegiatan mencuci bekal di RA Al Hidayah ini memberikan kontribusi praktis dalam pembelajaran *life skills* di tingkat PAUD. Pembiasaan yang dilakukan secara rutin dalam rutinitas harian terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai tanggung jawab, kemandirian, dan kebersihan pada anak-anak. Temuan ini juga relevan dengan kebijakan PAUD yang mendukung pengembangan pendidikan karakter sejak dini. Kolaborasi antara guru dan orang tua dalam mendukung kegiatan ini di rumah sangat penting untuk memastikan bahwa nilai-nilai yang ditanamkan di sekolah dapat diteruskan dan diperkuat di lingkungan rumah. Hal ini memberikan implikasi besar bagi kebijakan PAUD di tingkat nasional, di mana kurikulum PAUD perlu lebih memperhatikan pengembangan *life skills* yang dapat diterapkan secara konsisten baik di sekolah maupun di rumah.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan mencuci bekal bukan hanya berfungsi sebagai rutinitas kebersihan, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk menumbuhkan tanggung jawab dan kemandirian pada anak usia dini. Kegiatan ini mendukung pengembangan karakter anak secara holistik melalui pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Dengan demikian, temuan ini memberikan kontribusi pada pengembangan kebijakan PAUD yang lebih adaptif dan berbasis pada kebutuhan perkembangan anak usia dini di Indonesia. Penelitian lebih lanjut dengan pendekatan yang lebih kontekstual akan sangat bermanfaat untuk mengembangkan modul *life skills* yang lebih aplikatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan karakter anak usia dini.

Implikasi Teoretis dan Praktis

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis yang signifikan dalam memperkuat dan memperluas dua teori utama dalam pengembangan karakter anak, yaitu teori *habit formation* dari Lickona (2012) dan teori *social learning* dari Bandura (2020). Teori Lickona (2012) tentang pembentukan karakter melalui pengulangan tindakan positif dalam konteks yang bermakna terkonfirmasi melalui kegiatan mencuci bekal di RA Al Hidayah, yang menunjukkan bahwa rutinitas sederhana, meskipun tampak kecil, dapat secara efektif membentuk tanggung jawab anak secara berkelanjutan. Aktivitas ini memungkinkan anak-anak untuk membiasakan diri melakukan tindakan yang mempromosikan nilai-nilai positif, sehingga karakter mereka dapat terbentuk secara alami melalui

kebiasaan sehari-hari. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya pemahaman tentang *social learning* menurut Bandura (2020), yang menekankan pentingnya *modeling* oleh guru dalam internalisasi perilaku moral anak. Proses ini terlihat jelas dalam kegiatan mencuci bekal, di mana guru memberikan contoh perilaku yang kemudian ditiru oleh anak-anak, yang secara bertahap menginternalisasi nilai kebersihan dan tanggung jawab.

Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi yang sangat bermanfaat bagi lembaga PAUD dalam merancang kegiatan *life skill* yang berbasis pada rutinitas harian yang kontekstual, sederhana, dan mudah diimplementasikan. Sebagai contoh, kegiatan mencuci bekal dapat dijadikan model pembelajaran karakter yang tidak hanya berfokus pada kebersihan tetapi juga pada pengembangan tanggung jawab dan kemandirian anak. Aktivitas seperti mencuci tangan, menata alat makan, atau membersihkan meja makan bisa diadaptasi sebagai bagian dari kurikulum PAUD, dengan tujuan untuk membangun karakter anak secara bertahap melalui kebiasaan sehari-hari. Penelitian ini juga menegaskan bahwa kolaborasi yang erat antara guru dan orang tua, sebagaimana disarankan oleh Ni'mah et al. (2022) dan Hasanah (2023), sangat penting dalam memastikan bahwa nilai-nilai yang ditanamkan di sekolah diperkuat di rumah. Dengan kemitraan ini, internalisasi nilai tanggung jawab pada anak dapat berlangsung secara berkelanjutan, menjamin bahwa pembelajaran yang diperoleh di sekolah dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari anak.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis yang jelas, yang tidak hanya memperkuat teori yang ada tetapi juga memberikan saran konkret untuk pengembangan kurikulum PAUD yang lebih berbasis pada pembentukan karakter melalui kegiatan kehidupan sehari-hari.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, lokasi penelitian hanya mencakup satu lembaga PAUD, yaitu RA Al Hidayah UIN Walisongo Semarang, sehingga generalisasi hasil ke konteks yang lebih luas masih terbatas. Kedua, durasi penelitian yang relatif singkat (satu bulan pengamatan) belum sepenuhnya menggambarkan proses internalisasi karakter anak dalam jangka panjang. Ketiga, penelitian ini belum mengeksplorasi secara mendalam keterlibatan orang tua dalam memperkuat pembiasaan tanggung jawab di rumah, padahal kolaborasi rumah sekolah merupakan faktor penting dalam teori ekologi perkembangan anak. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan desain longitudinal dan melibatkan lebih banyak lembaga PAUD agar dapat melihat perubahan perilaku anak secara berkelanjutan. Penelitian berikutnya juga dapat menambahkan variabel pengaruh lingkungan keluarga dan perbedaan latar belakang sosial ekonomi terhadap efektivitas pembelajaran *life skill* berbasis rutinitas.

KESIMPULAN

Implementasi pembelajaran *life skill* melalui kegiatan mencuci bekal di RA Al Hidayah UIN Walisongo Semarang memberikan bukti empiris baru bahwa aktivitas spesifik mencuci bekal, yang

belum banyak dieksplorasi, dapat menjadi model *life skill* kontekstual yang efektif untuk menanamkan tanggung jawab di PAUD, terutama pada lembaga berbasis Islam. Kegiatan ini mengajarkan anak-anak tanggung jawab, kemandirian, dan kebersihan melalui rutinitas yang terstruktur, yang didukung oleh kolaborasi antara guru dan orang tua. Temuan ini mendukung penguatan kebijakan PAUD nasional untuk mengintegrasikan aktivitas praktis rutin dalam kurikulum karakter, dengan tetap mempertimbangkan variasi konteks lembaga dan kebutuhan penelitian *longitudinal* di masa depan. Praktisi PAUD diharapkan dapat mengadopsi dan mengadaptasi model ini untuk membentuk karakter anak yang lebih holistik sejak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala karunia dan nikmat-Nya, penulis telah berhasil menyelesaikan artikel ini dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan dengan tulus kepada semua pihak di Lembaga RA Al-Hidayah UIN Walisongo Semarang atas kesempatan, dukungan, dan kerjasama yang diberikan selama proses observasi dan penulisan artikel ini. Melalui izin, akses data, serta berbagi informasi dari lembaga, penulis mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang perannya dalam menanamkan nilai-nilai Islam dan kebijaksanaan kepada generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, A. R., & Rohita, R. (2022). Kegiatan Practical Life: Upaya Penanaman Kemandirian Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif*, 4(2), 48–55. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i2.829>
- Ardiyanto, A., Sukoco, P., Purwanto, S., Khanifah, R. N., & Sundari, R. S. (2023). Pengembangan Model Permainan Berbasis Outbond Dalam Menanamkan Karakter Tanggung Jawab untuk Anak. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.15783>
- Bandura. (2020). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. NJ: Prentice-Hall.
- Chen, S., Green, M., & Hodge, K. (2025). Four-to-six-year-olds' developing metacognition and its association with learning outcomes. *Frontiers in Education*, 10. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1653320>
- Dewi, T. A., & Widayarsi, C. (2022). Keterlibatan Orang Tua dalam Mengembangkan Karakter Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5691–5701. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3121>
- Fadlurrohman, I., Permata, S. P., & Pasaribu, D. W. (2024). Manfaat Program Life Skill Dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Di Panti Asuhan Harapan Tjitra Kota Bengkulu. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 6(2), 306–315. <https://doi.org/10.24198/focus.v6i2.50902>

- Hadi, H. S. (2025). Penanaman Nilai Tanggung Jawab Anak Usia Dini melalui Pembiasaan Kegiatan Harian di PAUD. *WIWARA: Jurnal Pendidikan Permulaan*, 1(1 SE-Articles), 38–44. <https://doi.org/10.71094/wiwara.v1i1.52>
- Hasanah, U. (2023). Pengaruh Peran Orangtua Terhadap Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 3, 93–110. <https://doi.org/10.21580/joeccc.v3i2.17820>
- Khotibatul Ulya, N., & Cholimah, N. (2024). Peran Orang Tua terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4 SE-Articles), 821–829. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6057>
- Kuswanto, C. W., Wulandari, H., & Wulandari, H. (2023). Life Skill Sebagai Sarana Peningkatan Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.24036/121175>
- Lailia, N., Wijayanti, R., & Rahayunita, C. (2025). Pembentukan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Pengelolaan Sampah. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 11, 167–179. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v11i2.26811>
- Laksita, A., Hastiana, D., & Lestari, S. (2023). Penanaman Karakter Tanggung Jawab pada Anak Usia Dini dengan Metode Dongeng. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6, 7665–7673. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2306>
- Lickona, T. (2012). *Educating for Character, Mendidik Untuk Membentuk Karakter, Bagaimana Sekolah Dapat Memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*. PT Bumi Aksara.
- Mardotilla, Y., Hapsari, R., & Amanta, A. (2024). The Impact of Social-Emotional Learning on Academic Achievement in Elementary Schools. *International Journal of Educational Research*, 1, 20–25. <https://doi.org/10.62951/ijer.v1i1.14>
- Mulyasa. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Natasha, C., & Rahmawati, A. (2023). Pengaruh Penerapan Practical Life Skill Terhadap Sikap Tanggung Jawab Anak. *Early Childhood Education and Development Journal*, 6(1), 57–65. <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj>
- Ndaru, E. C., & Wahyuningsih, S. (2024). Efektivitas Practical Life Skills Terhadap Sikap Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 13(4), 548–554. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i2.100539>
- Ni'mah, K., Sukartiningsih, W., Darminto, E., & Purwono, A. (2022). Model Pembiasaan Karakter Tanggung Jawab Dan Kemandirian Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 160–181. <https://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/1156>
- Sari, S. P., & Bermuli, J. E. (2021). Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Siswa pada Pembelajaran Daring Melalui Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Kependidikan : Jurnal Hasil*

- Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 7(1 SE-Articles), 110–121. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3150>
- Supartini, U., Dhieni, N., & Hartati, S. (2024). Pentingnya Melatih Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(2), 227–237. <https://doi.org/10.33369/jip.9.2.227-237>
- Wahidah, Formen, A., & Pranoto, Y. K. S. (2025). Early Childhood Literacy Stimulation by Parents (Systematic Literature Review). *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2), 376–392. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1380>
- Wahyuni, D., Aprillia, E., Febrianti, & Fauzi, M. (2025). Correlation between Fine Motor Development and Children's Pre-Writing Skills. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 145–158. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i1.1160>
- Yulis Mardotilla, Roro Dita Hapsari, & Azka Nahya Amanta. (2024). The Impact of Social-Emotional Learning on Academic Achievement in Elementary Schools. *International Journal of Educational Research*, 1(1 SE-Articles), 20–25. <https://doi.org/10.62951/ijer.v1i1.14>

Pengaruh DOMIS (Ludo Misteri) terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5 - 6 Tahun

Ghina Rahmawati^{1*}, Malpaleni Satriana², Wilda Isna Kartika³

^{1,2,3}Universitas Mulawarman, Kalimantan Timur, Indonesia

Email Corresponden Author: ghinarahma400@gmail.com

Abstract

This study aims to identify the effect of DOMIS (Ludo Misteri) media on the emotional intelligence of children aged 5–6 years. Emotional intelligence is an essential aspect of early childhood development, as the ability to regulate emotions directly affects children's behavior and social interactions. Initial observations at the Ittihad Kindergarten Samarinda showed that some children were still unable to manage their emotions optimally, and ludo had never been used as a learning medium at the institution. This study used a quantitative approach with a One Group Pretest–Posttest design. The research sample consisted of 17 children aged 5–6 years, who were determined using a saturated sampling technique. Data analysis was conducted through validity testing, normality testing, homogeneity testing, nonparametric Wilcoxon testing, and descriptive analysis using SPSS 29 software. The results of the descriptive analysis revealed an increase in scores from 32.35 on the pretest to 61.00 on the posttest. These findings indicate that the use of DOMIS media has a positive effect on children's emotional intelligence. Previous studies also support the effectiveness of the game of Ludo in improving geometry recognition and problem-solving skills. Pedagogically, DOMIS media has the potential to support teachers in organizing more active learning while stimulating various aspects of child development. The novelty of this study lies in the use of a modified game of Ludo to improve the emotional intelligence of 5-6-year-old children.

Keywords: Ludo Game; Emotional Intelligence; Early Childhood Education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh media DOMIS (Ludo Misteri) terhadap kecerdasan emosi anak usia 5–6 tahun. Kecerdasan emosional merupakan aspek perkembangan yang esensial pada masa kanak-kanak awal, karena kemampuan regulasi emosi secara langsung memengaruhi perilaku dan interaksi sosial anak. Hasil observasi awal di TK Ittihad Samarinda menunjukkan bahwa sebagian anak masih belum mampu mengelola emosinya secara optimal, dan permainan ludo belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran di lembaga tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest*. Sampel penelitian terdiri atas 17 anak berusia 5–6 tahun yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji *nonparametrik Wilcoxon*, serta analisis deskriptif menggunakan perangkat lunak SPSS 29. Hasil analisis deskriptif mengungkapkan adanya peningkatan skor dari 32,35 pada saat pretest menjadi 61,00 pada posttest. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media DOMIS memberikan pengaruh positif terhadap kecerdasan emosional anak. Penelitian terdahulu turut mendukung efektivitas permainan ludo dalam meningkatkan kemampuan pengenalan geometri dan pemecahan masalah. Secara pedagogis, media DOMIS berpotensi mendukung guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang lebih aktif sekaligus menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan permainan ludo yang dimodifikasi untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 5–6 tahun.

Kata kunci: Permainan Ludo; Kecerdasan Emosional; Pendidikan Anak Usia Dini

History

Received 2025-12-08, Revised 2025-12-19, Accepted 2026-01-27, Online First 2026-02-09

PENDAHULUAN

Emosi memegang posisi penting pada seseorang serta menjadi indikator keberhasilan terhadap kemampuan dalam mengelola emosinya (Muslim, 2022; Novianti Retno Utami & Khikmah Novitasari, 2022). Menurut Nurjanah et al. (2024), kecerdasan emosional perlu dikembangkan sejak dini karena berpengaruh pada masa depannya. Selain itu, menurut Yuliana et al. (2020) anak dengan kemampuan emosional yang baik maka baik pula cara ia menanggapi sesuatu. Pendidikan anak usia dini memiliki peran sebagai membimbing serta mengoptimalkan kemampuan anak usia dini, termasuk aspek perkembangan emosional (Kartika, Maghfirah, Azzahrah, et al., 2025; Puspita et al., 2025; Sadna et al., 2025).

Namun, fakta di lapangan, pendidikan anak usia dini belum maksimal berfokus pada tahap perkembangan anak sehingga kecerdasan emosional anak belum terstimulasi dengan baik (Angeling et al., 2024). Berdasarkan pengamatan langsung di TK Ittihad Samarinda, beberapa anak masih kesulitan menyalurkan emosinya dan beberapa anak lainnya belum terbiasa mengenal emosi temannya. Gangguan emosi tersebut seperti anak belum memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran, belum ada dorongan untuk bermain teman sebaya yang berbeda, kesulitan untuk mengekspresikan emosinya, dan kurangnya sikap untuk mengambil keputusan serta menaati instruksi yang diberikan. Selain itu, beberapa temuan pada penelitian mengungkapkan rendahnya kecerdasan emosional anak usia dini. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan Lestari & Maghfirah (2025), menyatakan bahwa rendahnya kemampuan regulasi emosi anak ditunjukkan dengan mudah marah, mudah frustrasi, rasa takut yang tinggi, dan rendahnya dalam memecahkan masalah. Pada penelitian yang dilakukan Purwati et al. (2023), perkembangan regulasi anak masih kurang dilihat dari 14 anak, empat anak diantaranya belum berkembang sesuai harapan, tujuh anak belum mampu memecahkan masalah, dan tiga diantaranya belum mampu meregulasi emosinya. Dalam penelitian tersebut, anak menunjukkan respon emosi yang belum terkontrol seperti menginginkan sesuatu sampai tantrum hingga tindak kekerasan. Kemudian, penelitian yang dilakukan Cantika & Ilhami (2025) menunjukkan bahwa anak-anak mengalami kendala saat mengungkapkan perasaannya, misalnya merasakan rasa takut untuk menyelesaikan tantangan serta kurang percaya diri dalam berinteraksi sosial.

Menurut Hasiana (2020), gangguan emosional dapat terjadi dari lingkungan sekitar. Imtihan et al. (2022) juga menjelaskan bahwa apabila anak tidak mempunyai kemampuan mengelola emosi yang baik, anak akan kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungannya. Permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan emosional anak tersebut dapat distimulasi dengan berbagai hal, satu diantaranya yaitu memerlukan media belajar yang menyenangkan bagi anak. Farocha & Istiyani (2025) juga menambahkan bahwa kurangnya pengaplikasian media pembelajaran terutama media yang monoton dan kurang menarik dapat menjadi faktor rendahnya pemahaman anak. Menurut Satriana et al. (2021) media yang menarik dapat meningkatkan rasa keingintahuan anak terhadap pembelajaran sehingga perhatian anak berpusat pada sesuatu yang sedang ia pelajari. Tercapainya fungsi media sebagai sarana

dalam memberikan informasi kepada orang lain dapat meningkatkan motivasi, minat, dan efektivitas belajar (Aslindah & Suryani, 2021; Fitriyani et al., 2025; Satriana et al., 2022).

Secara teoritis, menurut John Mayer dan Peter Salovey, kecerdasan emosi adalah kemampuan seseorang untuk meregulasi emosi seperti mengendalikan emosi yang berdampak pada tingkah laku (Mirnawati et al., 2022; Novianti Retno Utami & Khikmah Novitasari, 2022; Sarnoto & Rahmawati, 2020). Kemudian kecerdasan emosional menurut Daniel Goleman dalam (Maulinda et al., 2020; Saparwadi & Sahrandi, 2021) yaitu keahlian seseorang dalam mengekspresikan serta meregulasi emosi seperti menggerakkan atau mengontrol dirinya dalam menghadapi permasalahan agar tidak berlebihan dalam menyikapi sesuatu, menjaga suasana hati, dan meliputi lima unsur yaitu mempunyai Batasan emosi diri, mengolah emosi, memberikan motivasi pada diri, memperlihatkan perilaku empati terhadap orang lain, serta mengontrol emosi pada permasalahan keterampilan sosial. Sedangkan Susanne, Katherine dan Craig berpendapat bahwa kecerdasan emosional pada seseorang berpaku pada mengetahui emosi sendiri dan orang lain, mengekspresikan emosi, serta cara meregulasi emosinya (Sari & Fitri, 2022).

Berdasarkan beberapa teori menurut beberapa ahli tersebut, disimpulkan indikator kecerdasan emosional yaitu kemampuan seseorang dalam mengekspresikan emosinya baik dalam hal memperlihatkan sikap empati terhadap orang lain, mengendalikan emosi yang berdampak pada tingkah laku, serta mengontrol emosi pada permasalahan keterampilan sosial. Terkait permasalahan tersebut, media yang menstimulasi anak usia dini terutama pada aspek kecerdasan emosional diantaranya ialah permainan ludo. Menurut Dani et al. (2023) media ludo dapat menjadi daya tarik bagi anak usia dini.

Sebagian besar penelitian terdahulu yang telah meneliti terkait ludo sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Yanti et al., (2023) dengan judul Pengaruh Permainan Ludo Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B Di Paud Kasih Bunda Tanding Marga mengatakan bahwa permainan ludo mampu diterapkan untuk keterampilan mengetahui pola geometri pada anak usia 5 - 6 tahun Adapun penelitian yang dilakukan oleh Herwati (2019) dengan judul Pengaruh Permainan Ludo *Adventure* terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini menyebutkan permainan ludo *adventure* mempengaruhi kecerdasan naturalis di taman kanak-kanak Tunas Bangsa Bukittinggi. Pada penelitian tersebut, permainan telah dimodifikasi sehingga menambah nilai ketertarikan pada anak.

Perbedaan terhadap penelitian tersebut terletak pada bertambahnya cara bermain dan aspek perkembangan anak. Pada penelitian Yanti et al. (2023), penelitian tersebut membahas terkait kemampuan mengenal bentuk geometri serta belum ada modifikasi pada permainan tersebut. Sedangkan penelitian yang dilakukan Herwati (2019), permainan tersebut telah dimodifikasi serta fokus penelitiannya terkait kecerdasan naturalis.

Meskipun sebagian peneliti telah membahas permainan ludo dimanfaatkan sebagai sarana

stimulasi kemampuan-kemampuan anak usia dini. Namun pembahasan secara khusus yang menelaah terkait pengaruh ludo terhadap kecerdasan emosional anak masih terbatas, terutama pada desain media yang mendukung dan indikator kecerdasan emosional yang terukur. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian yang mengkaji terkait pemanfaatan permainan ludo dengan berfokus pada kecerdasan anak khususnya usia 5-6 tahun.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mengetahui apakah ada pengaruh DOMIS (Ludo Misteri) terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun, dan (2) mengetahui pengaruh DOMIS (Ludo Misteri) terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun. Kebaharuan penelitian ini terletak pada penggunaan permainan ludo yang dirancang untuk menstimulasi kecerdasan emosional secara terstruktur dan pedagogis. Selain itu, permainan ludo tersebut dimodifikasi berdasarkan kecerdasan yang akan distimulasi dengan memberikan beberapa gambar emosi di kotak dan apabila anak berhenti di kotak tersebut, anak akan menjawab pertanyaan sesuai dengan emosi yang ada di gambar.

Secara teoritis, permainan ludo mampu memberikan pengaruh terhadap kecerdasan emosional anak. Hal ini ditunjukkan bahwa permainan ludo dapat menstimulasi karakter anak seperti mengantri, memecahkan masalah, mengambil keputusan, serta berekspresi baik saat menang maupun kalah. Secara praktis, diharapkan penelitian ini mampu bermanfaat secara langsung bagi sekolah sebagai media pembelajaran terbaru untuk anak usia dini. Kemudian manfaat bagi guru sebagai cara menstimulasi berbagai aspek perkembangan, salah satunya menstimulasi kecerdasan emosional anak. Selain itu, manfaat bagi anak, permainan ludo dapat menyalurkan emosinya dan mengontrol emosinya ketika berhadapan dengan masalah yang anak temui.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian *PreExperimental Design* dan desain *One Group Pretest-Posttest* dikarenakan hanya terdapat satu kelompok. *Design One Group Pretest-Posttest* merupakan desain penelitian kuantitatif yang melibatkan satu kelompok dengan diberikan tes awal (*pretest*) dengan tujuan mengetahui kemampuan awal yang dimiliki anak serta diberikan perlakuan dan dites kembali (*posttest*) (Muhandis & Riyadi, 2023). Tujuan digunakan desain ini adalah sebagai sasaran untuk mengetahui apakah ada pengaruh saat diberikan perlakuan menggunakan media DOMIS (Ludo Misteri) terhadap kecerdasan Emosional anak berusia 5-6 tahun. Penelitian dilaksanakan di TK Ittihad Samarinda dengan sampel 17 anak melalui rentang usia 5-6 tahun. Berdasarkan jumlah sampel kurang dari 30 orang atau jumlah populasi relatif kecil, sehingga teknik sampel yang dipilih yaitu *sampling jenuh* (Suriani et al., 2023).

Tabel 1

Design Penelitian One Group Pretest-Posttest

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<i>O1</i>	<i>X</i>	<i>O2</i>

Keterangan:

- O = Nilai *Pretest* (Nilai awal sebelum diberikan perlakuan)
 X = perlakuan yang diberikan
 O = Nilai *Posttest* (Nilai akhir setelah diberikan perlakuan)

Selama pelaksanaan, terdapat beberapa metode pengumpulan data yang digunakan. Observasi dilaksanakan dengan tujuan mengamati perilaku serta kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun baik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Kemudian pengisian angket dilakukan oleh guru dengan memperhatikan karakter anak berdasarkan indikator kecerdasan emosional yang telah dirancang. Terakhir, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung baik berupa foto, video, RPPH, serta catatan anekdot selama penelitian berlangsung. Teknik analisa penelitian ini melalui Uji *Wilcoxon* dengan tujuan menguji apakah terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberikan perlakuan). Waktu pelaksanaan ialah bulan September-Oktober di mana hasil penelitian diujikan dengan SPSS 29 *For Windows* melalui Uji Validitas, Uji Reabilitas, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji *Non Parametric*.

Pada saat mengukur ketercapaian anak, skala pengukuran menggunakan nilai 1–4 di mana: 1) Belum Berkembang (anak belum dapat melakukan hal tersebut), 2) Mulai Berkembang, (anak mulai bisa melakukan dengan arahan guru) 3) Berkembang Sesuai Harapan (anak bisa melakukannya sendiri), dan 4) Berkembang Sangat Baik (anak memberikan contoh atau arahan pada temannya). Instrumen yang perlu dinilai pada setiap anak, meliputi:

Tabel 2

Instrumen Penilaian Kecerdasan Emosional Anak Usia 5 - 6 Tahun

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kecerdasan Emosional	Ekspresi emosi	1. Memperlihatkan sikap empati pada orang lain	1. Anak mampu membantu temannya yang mengalami hambatan saat bermain 2. Anak mampu menghargai temannya yang saat bermain 3. Anak mampu mengapresiasi ketika temannya bisa menyelesaikan permainan 4. Anak mampu meregulasi emosi terhadap temannya yang kalah
	Regulasi Emosi	1. Mengendalikan emosi yang berdampak pada	1. Anak mampu percaya diri ketika bermain 2. Anak dapat mengekspresikan

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator
		tingkah laku	senang
			3. Anak mampu mengekspresikan sedih
	2. Mengontrol emosi pada permasalahan keterampilan sosial		1. Anak mampu mengantri ketika bermain
			2. Anak mampu menyelesaikan permainan sampai selesai
			3. Anak mampu bertanggungjawab terhadap mainannya
			4. Anak mampu menceritakan perasaannya
			5. Anak mampu meminta maaf ketika melakukan kesalahan selama bermain
			6. Anak dapat menyelesaikan permainan dengan jujur
			7. Anak dapat bermain sesuai intruksi
			8. Anak mampu mengambil Keputusan
			9. Anak mampu konsisten menyelesaikan permainan

Selain instrumen, alur perlakuan perlu dipersiapkan sebagai gambaran sistematis mengenai tahapan penerapan perlakuan kepada subjek penelitian. Pada setiap pertemuan, subjek mendapatkan perlakuan yang berbeda-beda dengan tujuan terdapat perubahan yang dapat diamati secara jelas baik sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, perlakuan yang diberikan disesuaikan dengan indikator yang telah dibuat. Alur perlakuan sebagai berikut:

Tabel 3

Alur Perlakuan pada anak usia 5 - 6 tahun menggunakan media DOMIS

Pertemuan	Perlakuan	Keterangan
1.	Anak bermain pada satu baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada satu baris
2.	Anak bermain pada dua baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada dua baris secara bergiliran
3.	Anak bermain pada tiga baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada tiga baris secara bergiliran
4.	Anak bermain pada empat baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada empat baris secara bergiliran
5.	Anak bermain pada lima baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada lima baris secara bergiliran
6.	Anak bermain pada enam baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada enam baris secara bergiliran

7.	Anak bermain pada tujuh baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada tujuh baris secara bergiliran
8.	Anak bermain pada delapan baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada delapan baris secara bergiliran
9.	Anak bermain hingga selesai	Anak telah mengenal aturan serta cara bermain, sehingga anak menyelesaikan permainan hingga selesai secara bergiliran
10.	Anak bermain hingga selesai dengan satu kaki	Anak mendapat tantangan dengan menggunakan satu kaki setiap melangkah pada saat gilirannya
11.	Anak bermain hingga selesai dengan menebak ekspresi setiap 6 kali giliran	Anak menebak ekspresi yang ditunjukkan sebagai pengenalan berbagai macam ekspresi
12.	Anak bermain hingga selesai dengan menyebutkan contoh ekspresi setiap 4 kali giliran	Anak menyebutkan ekspresi yang ia ketahui
13.	Anak bermain hingga selesai dengan memperagakan ekspresi setiap 2 kali giliran	Anak memperagakan kembali ekspresi yang ditunjukkan dan menceritakan kapan ekspresi tersebut digunakan
14.	Anak bermain hingga selesai dengan waktu 20 detik saat gilirannya	Anak mendapat tantangan dengan melangkah hanya dengan waktu 20 detik pada saat gilirannya
15.	Anak bermain hingga selesai dengan waktu 15 detik saat gilirannya	Anak mendapat tantangan dengan melangkah hanya dengan waktu 15 detik pada saat gilirannya
16.	Anak bermain hingga selesai dengan waktu 10 detik saat gilirannya	Anak mendapat tantangan dengan melangkah hanya dengan waktu 10 detik pada saat gilirannya

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media DOMIS pada anak berusia 5-6 Tahun di TK Ittihad Samarinda. Agar diketahui adanya pengaruh atau tidak media DOMIS (Ludo Misteri) terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun, langkah pertama yang dilakukan terlebih dahulu adalah Uji Validitas di mana instrumen diuji terlebih dahulu agar memastikan bahwa instrumen dapat dilakukan saat penelitian. Uji Validitas dilakukan sebelum diberikannya perlakuan kepada anak dan menggunakan SPSS 29 *For Windows* dengan didampingi oleh dosen ahli dari Universitas Mulawarman. Tujuan uji validitas ini sebagai penilaian kecerdasan emosional anak usia 5-6 Tahun

Tabel 4

Hasil SPSS Uji Validitas Instrumen

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	30.35	105.993	.829	.	.986
P2	30.35	105.868	.945	.	.985
P3	30.29	105.471	.918	.	.985
P4	30.29	105.471	.918	.	.985
P5	30.35	105.993	.829	.	.986
P6	30.35	105.868	.945	.	.985
P7	30.29	105.471	.918	.	.985
P8	30.29	105.471	.918	.	.985
P9	30.41	106.632	.837	.	.986
P10	30.41	105.382	.924	.	.985
P11	30.35	104.993	.895	.	.985
P12	30.41	105.382	.924	.	.985
P13	30.24	105.066	.902	.	.985
P14	30.29	105.471	.918	.	.985
P15	30.29	106.721	.831	.	.986
P16	30.29	105.471	.918	.	.985

Alur selanjutnya ialah uji normalitas dengan tujuan mengetahui hasil data apakah berdistribusi normal atau tidak. Berhubung nilai sampel kurang dari 50, maka digunakanlah uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan nilai Sig. > 0,05. Didasarkan hasil uji normalitas yang dilaksanakan peneliti pada tabel 5, didapatkan nilai Sig untuk *pretest* sebesar 0,055 dan nilai Sig. *Posttest* sebesar 0,0693 akhirnya data dinyatakan normal. Adapun uji homogenitas pada yang dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah ada kesamaan data *pretest* dan *posttest*. Pada tabel 6, didapatkan hasil data tidak bersifat homogen dikarenakan nilai Sig < 0,05, oleh karena itu peneliti melanjutkan ke uji *Wilcoxon* agar mengetahui apakah ada pengaruh media DOMIS (Ludo Misteri) terhadap Kecerdasan emosional anak usia dini.

Tabel 5

Hasil SPSS Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.193	17	.092	.894	17	.055
<i>posttest</i>	.147	17	.200*	.963	17	.693

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 6

Hasil SPSS Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Eksperimen	Based on Mean	16.897	1	32	<.001
	Based on Median	16.617	1	32	<.001
	Based on Median and with adjusted df	16.617	1	17.050	<.001
	Based on trimmed mean	16.884	1	32	<.001

Tabel 7

Hasil Uji Non Parametrik Wilcoxon

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest – Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	17 ^b	9.00	153.00
	Ties	0 ^c		
	Total	17		
a. posttest < Pretest				
b. posttest > Pretest				
c. posttest = Pretest				

Dilihat pada tabel 7, diketahui *negatif rank* atau selisih *pretest* serta *posttest* adalah 0, pada nilai N, *Mean Ranks*, maupun *Sum of Ranks*. Nilai 0 menandakan bahwa tidak terdapat kemunduran dari nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Selanjutnya, terdapat 17 data positif (N) pada *positive ranks* menunjukkan kemajuan hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Kemudian pada *ties* atau keselarasan nilai *pretest* dan *posttest* adalah 0. Maka dinyatakan tidak terdapat persamaan nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest*. Langkah selanjutnya, menguji hipotesis *Wilcoxon* dengan pengambilan nilai keputusan apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* kurang dari 0,05 maka H_a di terima. Sedangkan apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05 maka H_a ditolak.

Tabel 8

Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	posttest - Pretest
Z	-3.623 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Pada tabel 8 tentang *Test Statistics* di atas, terlihat bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai <0,001

kurang dari 0,05 sehingga bisa dikatakan bahwa H_a dapat diterima. Ketidaksamaan nilai *pretest* serta *posttest* sebesar 3,623 (Z). maka terdapat perbandingan antara *pretest* dan *posttest*.

Tabel 9

Hasil Uji Analisis Deskriptif Pretest dan Posstest

	Descriptive Statistics				
	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Pretest	17	16	48	32.35	10.960
Posttest	17	57	64	61.00	2.000
Valid N (listwise)	17				

Hal tersebut diperkuat dengan uji analisis deskriptif dengan ditunjukkan diperoleh peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media DOMIS dapat menstimulasi kecerdasan emosional anak usia 5 - 6 tahun. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ditemukan pengaruh media DOMIS (Ludo Misteri) terhadap kecerdasan emosional anak usia 5 - 6 tahun di TK Ittihad Samarinda. Pengaruh tersebut ditandai dengan anak mulai dapat mengekspresikan emosinya, menunjukkan empati pada orang lain, serta mengelola dan mengontrol emosinya yang berpengaruh pada perilaku.

PEMBAHASAN

Saat pelaksanaannya, permainan ludo dapat menumbuhkan rasa empati anak terhadap teman-temannya. Hal ini terlihat ketika anak membantu temannya yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan emosi maupun saat temannya menghadapi hambatan ketika melangkah. Selain itu, permainan ludo juga mendorong anak untuk meregulasi emosinya, misalnya dengan memberikan apresiasi ketika temannya menang serta mampu menerima dan mengelola perasaan ketika melihat temannya yang kalah. Di samping itu, anak juga menunjukkan sikap terbuka dalam berinteraksi dan mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan situasi yang sedang berlangsung. Menurut Kanza et al. (2025) khususnya pada empati komunikatif, yaitu di mana seseorang menyalurkan emosi tersebut dalam bentuk tindakan seperti membantu orang lain. Temuan tersebut dikuatkan oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Pratiwi & Jabar (2025) dengan menyatakan bahwa baiknya regulasi emosi pada anak ditunjukkan dengan anak dapat mengelola emosi dirinya dan emosi orang lain melalui mengungkapkan apa yang dirasakan sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut, media DOMIS memperkuat bahwa emosi dapat mempengaruhi pada perilaku anak. Namun penelitian ini membuktikan bahwa emosional anak tidak hanya mempengaruhi sosialnya, tetapi juga pada dirinya sendiri. Sehingga permainan ludo khususnya media DOMIS dapat menumbuhkan sikap empati ada anak usia dini.

Hasil penelitian berikutnya memperlihatkan anak-anak dapat mengekspresikan dan mengelola beraneka macam emosi contohnya marah, sedih, senang, rasa sayang, takut, dan malu. Fuadia (2022)

berpendapat bahwa terdapat 9 perkembangan emosi anak, yaitu takut, khawatir, cemas, malu, cemburu, marah, dan senang. Pada pelaksanaan *pretest* atau sebelum diberikannya perlakuan, beberapa anak tidak dapat mengekspresikan atau mengelola emosi pada perilakunya. Sehingga pertanyaan emosi dalam media DOMIS dapat mendorong anak untuk mengungkapkan emosinya secara perlahan. Kesulitan dalam menunjukkan ekspresi merupakan hal yang wajar. Sesuai dengan pendapat Nurhayati et al. (2020) terkadang anak akan menunjukkan ekspresi emosi yang tidak sesuai pada saat tertentu seperti tidak mau mengalah, tidak mengikuti aturan, maupun belum mampu mengontrol emosinya saat marah.

Sebelum dilakukan permainan, anak-anak terlebih dahulu membuat keputusan siapa yang lebih dulu bermain dan bagaimana urutannya. Dalam diskusi tersebut, dihasilkan untuk melakukan Hompimpa agar adil siapa yang lebih dulu jalan. Sehingga permainan ludo dapat membantu anak untuk memahami aturan dalam bermain, serta mengambil keputusan bersama. Didukung oleh pendapat Nurfazrina et al. (2020) tingkat pencapaian anak yang menunjukkan empati ialah memiliki rasa toleransi yaitu menghargai perbedaan baik suku, agama, maupun pendapat sehingga dapat membuat kesepakatan bersama. Sejalan dengan pendapat Margarany & Fitrianingtyas (2025), yaitu permainan ludo *digital* dapat membantu anak untuk membuat keputusan, menerapkan, dan merefleksikannya. Meskipun sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa permainan ludo dapat melatih anak untuk membuat dan merefleksikan keputusan, penelitian ini menekankan pada pengalaman secara nyata di mana anak bermain secara langsung bersama teman-temannya sehingga pengambilan keputusan dan penerapannya lebih memiliki makna bagi anak.

Selain itu, beberapa anak dapat menegur temannya ketika melakukan curang dalam bermain dan ikut merapikan mainannya setelah selesai. Hal ini selaras dengan pendapat Silviani (2022), permainan ludo mengajarkan anak untuk disiplin dan sportif karena bermain secara berkelompok. Kemudian dalam penelitian yang dilaksanakan Sriyatin et al. (2023) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang mendukung dapat mendorong ketertarikan anak dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar sehingga menimbulkan kesenangan bagi anak merupakan pondasi untuk mewujudkan pembelajaran interaktif menggunakan kegiatan dan permainan (Kartika, Maghfirah, Azzahra, et al., 2025). Menurut Ramadhani & Sit (2024), permainan adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak sehingga menimbulkan rasa senang serta memberikan makna tersendiri bagi anak. Selaras dengan penelitian yang dilakukan Hayati & Putro (2021), bermain adalah aktivitas yang bisa dipraktikkan anak secara spontan atau langsung di mana anak melakukannya dengan senang hati, kemaunannya sendiri, dan menyenangkan. Selain itu, permainan memiliki aturan yang telah disepakati bersama. Menurut Andayani (2021) saat bermain, anak memiliki momen untuk menyalurkan apa yang dialami dan dipikirkannya.

Permainan ludo mampu menjadi media pembelajaran yang dapat menstimulasi anak belajar berbagai banyak hal. Menurut Margarany & Fitrianingtyas (2025), selain menyenangkan, ludo juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, kemampuan berpikir, dan kemampuan menyelesaikan

masalahnya. Sehingga ludo dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif relevan dengan tujuan media. Menurut Indriyani & Setyadi (2025), media pembelajaran mempunyai figur utama dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat meningkat capaian belajar. Selain itu, Fadilah et al. (2023) menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa. Lailan (2023) juga menjelaskan bahwa media tidak dapat dilepas dari tahapan belajar anak usia dini karena anak usia dini mempunyai keunikan yaitu belajar melalui bermain.

Berdasarkan hasil temuan di atas, media DOMIS (Ludo Misteri) dapat memberikan pengaruh terhadap kecerdasan emosional anak usia 5 - 6 tahun. Adapun penelitian yang serupa mengenai permainan ludo. Penelitian yang dilaksanakan Yanti et al. (2023), permainan ludo dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B. Sedangkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Margarany & Fitrianingtyas (2025), permainan ludo dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak usia 5 - 6 tahun. Meskipun penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam usia sampel dan jenis permainan, perbedaan dari kedua penelitian tersebut terletak pada aspek perkembangan anak yaitu kemampuan mengenal bentuk geometri dan kemampuan *problem solving*. Pada penelitian ini, permainan ludo berfokus pada menstimulasi kecerdasan emosional dan belum ditemukan penelitian yang serupa. Peneliti juga memodifikasi permainan ludo sehingga terdapat pembaruan pada cara bermainnya.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada terbatasnya penelitian terdahulu yang secara spesifik membahas tentang permainan ludo khususnya terhadap kecerdasan emosional anak usia 5 - 6 tahun. Selain itu, penelitian ini diterapkan pada satu kelompok dikarenakan terbatasnya populasi untuk dijadikan subjek penelitian. Terbatasnya subjek penelitian menyebabkan tanpa adanya kelompok kontrol sehingga terdapat kemungkinan adanya faktor lain yang mempengaruhi kecerdasan emosional anak. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain penelitian lain dengan menggunakan jumlah sampel yang lebih banyak serta dapat memfokuskan terhadap kecerdasan anak lainnya sehingga dapat memberikan informasi yang lebih mendalam terkait penggunaan media DOMIS dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut, media DOMIS menunjukkan pengaruh terhadap kecerdasan emosional anak usia 5 - 6 tahun. Hal tersebut ditunjukkan melalui uji analisis deskriptif dimana perubahan pada rata-rata *posttest* cukup tinggi dibandingkan *pretest*. Selain itu, media ini dapat menumbuhkan ketertarikan anak dalam pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai sarana untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan. Keterbaharuan media DOMIS, menjadi warna baru baik bagi pihak sekolah, guru, maupun anak karena terbiasa menggunakan media yang monoton. Oleh karena itu, guru dan sekolah dapat memanfaatkan media ini sebagai media pembelajaran yang kreatif

dan efektif untuk menstimulasi kecerdasan emosional. Penggunaan media ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar guru dan sekolah untuk menstimulasi berbagai kemampuan anak, seperti sosial-emosional, bahasa, dan agama. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan permainan ludo yang lebih kreatif dan inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti berterimakasih kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya agar dapat membimbing dan mengarahkan peneliti dengan sangat baik dalam pembuatan artikel ini. Peneliti juga menyampaikan terimakasih kepada TK Ittihad Samarinda dan Universitas Mulawarman yang memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian, terutama pada prodi PG PAUD. Terakhir, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak jurnal yang telah memberikan kesempatan untuk mempublikasikan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, S. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(1), 230–238. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/87/72>
- Angeling, Mahadiva, T., Ghinarahima, C. N., Azzura, C. D., Idulfilastri, R. markus, & Marella, B. (2024). Flashcard : Pengenalan Jenis Dan Regulasi Emosi Pada Anak Usia Dini. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 14795–14810. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.12300>
- Aslindah, A., & Suryani, L. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Bahan Alam Di TK Alifia Samarinda. *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani*, 1(1), 49–57. <https://doi.org/10.53620/pay.v1i1.14>
- Cantika, F., & Ilhami, A. (2025). Pengaruh Media Puzzle Bergambar terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5 - 6 Tahun di Tk B Tunas Muda Lahat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5, 530–539. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1478>
- Dani, L. R., Zulkifli, N., & Satria, D. (2023). Pengembangan Media Ludo Ceria ” Luria ” Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5764/4104>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Farocha, L., & Istiyani, D. (2025). Mengenalkan Isra Mi ’ raj Melalui Media Papan Perjalanan Nabi : Strategi Edukasi Pada Anak. *PAUDIA: Jurnal Pendidikan Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(4), 812–827. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2085>

- Fitriyani, L. F., Palenewen, E., & Satriana, M. (2025). Pengaruh Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun . *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 464–472. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1019>
- Fuadia, N. N. (2022). Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Kediklatan Balai Keagamaan Jakarta*, 3, 31–47. <https://doi.org/10.53800/wawasan.v3i1.131>
- Hasiana, I. (2020). Peran Keluarga dalam Pengendalian Perilaku Emosional pada Anak Usia 5 - 6 Tahun. *CEJ: Child Education Journal*, 2(1), 24–33. <https://doi.org/10.33086/cej.v2i1.1538>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Herwati, Y. (2019). Pengaruh Permainan Ludo Bergambar Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Bukittinggi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 428. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.358>
- Imtihan, M., Habibi, M. M., & Nurhasanah. (2022). Studi Kasus Anak-Anak Usia 5 - 6 Tahun yang Mengalami Gangguan Sosial Emosional Akibat Menggunakan Gadget di Desa Jero Gunung Kecamatan Sakra Barat Tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2048–2052. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.834>
- Indriyani, R., & Setyadi, D. (2025). Pengembangan Media Buku Interaktif Bergambar Pada Materi Perbandingan Jumlah Untuk Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Pendidikan Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(4), 757–774. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2338>
- Kanza, N. F. M., Muthohar, S., & Mursid. (2025). Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Empati dan Kerja sama Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 615–625. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.891>
- Kartika, W. I., Maghfirah, F., Azzahra, V., & Hasnur, R. A. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Permainan Interaktif Berbasis Hutan Kalimantan Dalam Menstimulasi Motorik Anak Usia Dini Di Samarinda. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 09(01), 209–220. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v9i1.8601>
- Kartika, W. I., Maghfirah, F., Azzahrah, V., Hasnur, R. A., & Pertiwi, A. D. (2025). The JENAKA Game : Stimulating Gross and Fine Motor Development in Early Childhood. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 10(3), 505–518. <https://doi.org/10.14421/jga.2025.103-07>
- Lailan, A. (2023). Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(12), 5027–5034. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i12.1887>
- Lestari, W., & Maghfirah, F. (2025). Pengaruh Flashcard Terhadap Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1629–1635. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1462>

- Margarany, K. P., & Fitrianingtyas, A. (2025). Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Melalui Ludo Game Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 13(3), 341–349. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.100661>
- Maulinda, R., Muslihin, H. Y., & Sumardi, S. (2020). Analisis Kemampuan Mengelola Emosi Anak Usia 5 - 6 Tahun (Literature Riview). *Jurnal Paud Agapedia*, 4(2), 300–313. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i2.30448>
- Mirnawati, Oktavianty, N., Judrah, M., Safaruddin, & Akbar. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Karakter Disiplin Peserta Didik. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 512–518. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.446>
- Muhandis, M. A. Al, & Riyadi, A. (2023). Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design. *Jurnal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 07(02), 98–106. <https://doi.org/10.30871/jamn.v7i2.6931>
- Muslim, M. (2022). Pengembangan Kecerdasan Emosioanal Peserta Didik Dalam Pengalaman Nilai-Nilai Al-Qur'an di SMAN 4 Kabupaten Pandeglang. *Islamika (Jurnal Agama, Pendidikan, Dan Sosial Budaya)*, 16(1), 76–92. <https://doi.org/10.33592/islamika.v16i1.2491>
- Novianti Retno Utami, & Khikmah Novitasari. (2022). Konstruk Dimensi Kecerdasan Emosional Anak Usia 5 - 6 Tahun. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(01), 137–149. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i01.4385>
- Nurfazrina, S. A., Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2020). Analisis Kemampuan Empati Anak Usia 5 - 6 Tahun (Literature Review). *Jurnal Paud Agapedia*, 4(2), 285–299. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i2.30447>
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. Wi. (2020). Perkembangan Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125–137. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1146>
- Nurjanah, A., Suyadi, & Diana, R. R. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 32–40. <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v5i1.3615>
- Pratiwi, C. R., & Jabar, C. S. A. (2025). Pengaruh Regulasi Emosi dan Mindful Parenting Terhadap Kesiapan Anak Memasuki Taman Kanak-Kanak. *PAUDIA: Jurnal Pendidikan Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(4), 854–869. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2418>
- Purwati, N. N. M., Ardini, P. P., & Juniarti, Y. (2023). Pengaruh Plasticine Art Therapy Terhadap Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Pengaruh Plasticine Art Therapy Terhadap Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia 5 - 6 Tahun*, 3(2), 149–162. <https://doi.org/10.37411/sjece.v3i2.2533>

- Puspita, S., Satriana, M., & Maghfirah, F. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 987–997. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1305>
- Ramadhani, A. N., & Sit, M. (2024). Improving Cooperation of Children Through Ludo Board Games. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 7(2), 105–114. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v7i2.33447>
- Sadna, A., Kartika, W. I., Wahyuningsih, T., & Putri, A. A. P. (2025). Kemampuan Keaksaraan Awal pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-kanak Kota Samarinda. *Jurnal Paud Agapedia*, 9(2), 143–148. <https://doi.org/10.17509/jpa.v9i2.92929>
- Saparwadi, & Sahrandi, A. (2021). Mengenal Konsep Daniel Goleman Dan Pemikirannya Dalam Kecerdasan Emosi. *Al Musyrif Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 1(1), 17–38. <https://doi.org/10.38073/almusyrif.v4i1.480>
- Sari, W. A. S., & Fitri, N. A. N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Finger Painting Menggunakan Pasta Ajaib Pelangi. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 1–23. <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.2870>
- Sarnoto, A. Z., & Rahmawati, S. T. (2020). Kecerdasan Emosional Dalam Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Statement: Media Informasi Sosial Dan Pendidikan*, 10(1), 21–38. <https://doi.org/10.56745/js.v10i1.17>
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Dewi, A., Sagita, N., & Septiani, F. A. (2022). Media Pembelajaran Digital dalam Keterampilan Literasi Anak Usia 5 - 6 Tahun Menstimulasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10, 408–414. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.51579>
- Satriana, M., Heriansyah, M., & Maghfirah, F. (2021). The use of shared reading books in Indonesian early childhood. *Education 3-13*, 0(0), 1–12. <https://doi.org/10.1080/03004279.2021.1912134>
- Silviani, D. (2022). Kebijakan Inovasi Pendidikan Karakter Melalui Permainan Digital Ludo Untuk Anak Usia Dini Di Era 5.0. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 3, 135–141. <https://jurnal.uibbc.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/777/585>
- Sriyatin, Arkam, R., & Lestari, E. (2023). Pemanfaatan Film Nussa Rara Untuk Pengembangan Nilai Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Mentari*, 3(1), 40–47. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/277>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Yanti, S. J., Muhtarom, & Fitri, I. (2023). Pengaruh Permainan Ludo Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B Di Paud Kasih Bunda Tanding Marga. *Jurnal PENA PAUD*, 4(2), 55–66. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v4i2.32858>

Yuliana, A. R., Pujiastuti, Endang, S., & Hartati, E. (2020). Efektifitas Terapi Musik Klasik Monzat Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Pada Anak Sekolah Usia Dasar. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 1(9). <https://doi.org/10.31596/jcu.v9i1.514>

Transformasi Pembelajaran Melalui Pendekatan Reggio Emilia: Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Kreativitas AUD

Siti Masitoh^{1*}, Fauzi²

¹²Universitas Negeri Islam Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto

Email Corresponden Author: imas3411@gmail.com

Abstract

Contextual and child-centered learning models, such as the Reggio Emilia approach, foster children's creativity by placing them at the center of the educational experience. This study describes and analyzes the suitability of project-based learning practices with the principles of Reggio Emilia at RA MNU Masyithoh 01 Sokaraja Kulon. Employing a descriptive qualitative approach, the research collects data through observation, interviews, and documentation. Data are analyzed using the stages of data reduction, presentation, and drawing conclusions. The findings reveal that project-based learning is highly compatible with Reggio Emilia principles, especially in exploration, diverse media use, documentation of learning, and parental involvement. Project-based learning impacts early childhood creativity by enhancing imagination, encouraging experimentation, and building confidence and social skills. The study concludes that project-based learning is an adaptive and relevant model for implementing the Reggio Emilia approach in early childhood education, significantly contributing to the development of children's creativity. The novelty of this research lies in its integration and assessment of project-based learning as an operational practice of the Reggio Emilia approach. This research offers empirical evidence that the Reggio Emilia principle can effectively nurture early childhood creativity through project-based learning.

Keywords: Reggio Emilia Approach; Project-Based Learning; Creativity; Early Childhood

Abstrak

Model pembelajaran kontekstual dan berpusat pada anak dapat mendorong berkembangnya kreativitas anak, sebagaimana model pembelajaran yang dilakukan oleh Reggio Emilia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis kesesuaian praktik pembelajaran berbasis proyek dengan prinsip Reggio Emilia di RA MNU Masyithoh 01 Sokaraja Kulon. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yakni observasi, wawancara, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan tahap reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merefleksikan prinsip Reggio Emilia secara kuat pada aspek eksplorasi, penggunaan beragam media, dokumentasi pembelajaran, dan keterlibatan orang tua. Dampak pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas anak usia dini teridentifikasi pada meningkatnya imajinasi dan ide visual, kemampuan bereksperimen dan berkarya, serta kepercayaan diri dan interaksi sosial anak. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek relevan sebagai model adaptif pendekatan Reggio Emilia dalam konteks PAUD dan berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas anak. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian dan pengkajian pembelajaran berbasis proyek sebagai praktik operasional pendekatan Reggio Emilia dalam konteks PAUD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang bagaimana prinsip Reggio Emilia dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui proses pembelajaran berbasis proyek.

Kata kunci: Pendekatan Reggio Emilia; Pembelajaran Berbasis Proyek; Kreativitas; Anak usia dini

History

Received 2025-12-15, Revised 2025-12-22, Accepted 2026-01-27, Online First 2026-02-09

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis dalam membentuk dasar kemampuan berpikir, bersikap, dan berkreativitas. Secara makro, capaian inovasi Indonesia berdasarkan *Global Innovation Index* (GII) menunjukkan bahwa posisi Indonesia mengalami penurunan dari peringkat 54 menjadi peringkat 55 (Addini, 2025). Di kawasan ASEAN, Indonesia masih berada pada posisi ke-6. Salah satu komponen penting dalam GII adalah *creative outputs*, yang menilai kapasitas kreativitas dan kontribusi kreativitas terhadap pembangunan nasional (Addini, 2025). Hal ini menegaskan bahwa kreativitas merupakan aspek fundamental yang menentukan daya saing suatu bangsa. Selaras dengan kondisi tersebut, hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak di sejumlah satuan PAUD di Indonesia masih berada pada kategori sedang hingga rendah (Kuskarfianis, 2023). Padahal kreativitas merupakan potensi dasar yang harus dikembangkan sejak dini karena mencakup kemampuan berimajinasi, kepekaan estetis, keluwesan berpikir, serta kecakapan anak dalam mengombinasikan berbagai elemen menjadi gagasan atau produk yang bermakna dalam pemecahan masalah. Hal ini selaras dengan Suryana yang menyatakan bahwa salah satu potensi anak yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kreativitas sehingga bakat kreatif akan tumbuh secara optimal (Suryana & Desmila, 2022).

Dengan demikian, rendahnya kreativitas pada jenjang PAUD dapat menjadi salah satu indikator lemahnya fondasi jangka panjang yang diperlukan untuk meningkatkan performa kreativitas dan inovasi nasional sebagaimana tercermin dalam GII. Dalam praktik pembelajaran, pengembangan kreativitas seringkali belum optimal karena proses belajar masih berpusat pada guru, penggunaan media terbatas, dan kesempatan eksplorasi mandiri bagi anak kurang diberikan. Hal tersebut senada dengan pernyataan Nasroodin bahwa secara umum proses pembelajaran di Indonesia masih mengedepankan pendekatan *teacher centered* dan berorientasi pada hasil kognitif semata (Nasroodin dkk., 2025). Situasi ini menyebabkan potensi kreatif anak tidak berkembang secara maksimal, padahal pengalaman belajar yang terbuka, kaya rangsangan, dan memberi ruang bereksperimentasi sangat diperlukan untuk menumbuhkan kreativitas sejak usia dini (Analisa Gea & Zega, 2025). Fakta tersebut menunjukkan perlunya pendekatan yang pembelajaran yang mampu memberikan ruang terhadap kreativitas serta gagasan anak.

Pendekatan Reggio Emilia merupakan salah satu pendekatan yang menjadi rujukan dalam pembelajaran anak usia dini karena menekankan bahwa anak sebagai individu yang kompeten yang belajar secara aktif melalui eksplorasi (Yuliana dkk., 2024). Pendekatan ini menyediakan lingkungan belajar yang berorientasi pada pengalaman langsung, sehingga mampu menstimulasi kreativitas baik secara individu maupun kelompok (Nurhayati dkk., 2024). Sehingga anak didorong untuk terlibat dalam gagasan yang berkembang di kelas serta berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah. Selaras dengan Sasmita yang mengungkapkan bahwa Pendekatan Reggio Emilia juga menekankan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung yang dituangkan dalam kegiatan proyek dalam penggunaan beragam

media ekspresi, kolaborasi dan dokumentasi proses (Sasmita dkk., 2021).

Prinsip-prinsip tersebut sejalan dengan karakteristik pembelajaran berbasis proyek, yang menempatkan anak sebagai pusat kegiatan belajar melalui proses investigasi, eksplorasi, dan penciptaan produk sederhana yang relevan dengan pengalaman mereka (Ibnu Mahtumi dkk., 2022). Model pembelajaran berbasis proyek adalah model yang menempatkan anak sebagai pusat kegiatan melalui proses penyelidikan, perancangan, eksperimen, hingga pembuatan karya. Dalam model pembelajaran ini anak didorong untuk merumuskan pertanyaan, mencoba berbagai strategi, bekerja sama dalam kelompok, hingga menyajikan hasil temuannya (Syafila & A'yun, 2023). Proses ini memberi ruang yang luas bagi anak untuk berekspresi, bereksperimen dengan beragam media, serta mengembangkan ide secara mandiri maupun kolaboratif. Pada PAUD, Pembelajaran Berbasis Proyek ini membantu anak mengembangkan kreativitas dimana anak terlibat dalam kegiatan autentik serta menghasilkan produk yang mencerminkan ide dari mereka sendiri (Irayana & Assyauqi, 2024). Dengan demikian, integrasi pendekatan Reggio Emilia dan pembelajaran berbasis proyek tidak hanya memperkuat pengalaman belajar yang bersifat kontekstual dan bermakna, tetapi juga menjadi wahana efektif untuk menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini. Pada usia dini, kreativitas tumbuh melalui pengalaman belajar yang memberi kebebasan berekspresi, kesempatan mengambil keputusan, serta eksplorasi lingkungan yang kaya.

Kreativitas pada anak usia dini tampak ketika mereka dapat bermain secara bebas tanpa batasan yang menghambat imajinasi (Mayar dkk., 2022). Seiring berjalannya waktu, potensi kreatif tersebut muncul melalui berbagai aktivitas spontan yang dilakukan anak, karena pada dasarnya mereka merupakan individu yang aktif, penuh rasa ingin tahu, dan jarang pasif dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran yang memungkinkan anak mencipta, bereksperimen, dan bermain bebas terbukti efektif menumbuhkan potensi kreatif mereka. Kreativitas juga menjadi landasan penting bagi perkembangan belajar, karena mendorong anak lebih terbuka pada ide baru, memiliki rasa ingin tahu tinggi, dan termotivasi untuk terus belajar sepanjang hayat (Muslimin, M.Pd dkk., 2025).

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu: penelitian yang dilakukan oleh Nuraeni terkait efektivitas dengan pendekatan Reggio Emilia untuk meningkatkan kreativitas anak dalam konteks merdeka belajar di taman kanak-kanak kota cimahi pada masa pandemi covid 2019. Hasilnya menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak usia dini secara nyata dipengaruhi oleh adanya Pembelajaran Dengan Pendekatan Reggio Emilia (Nuraeni, 2020). Selanjutnya, penelitian yang dilaksanakan oleh Febrina, dkk tentang pengembangan kreativitas anak usia dini melalui metode proyek. Disimpulkan bahwa bahwa metode proyek mampu menunjang perkembangan kreativitas anak serta membantu anak untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitar (Febriana & Iswantiningtyas, 2022). Kemudian, Penelitian yang dilakukan oleh Padia Nadila Sari dkk terkait penerapan pembelajaran berbasis proyek p5 pada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan tema kearifan lokal telah berhasil memberikan dampak

positif terhadap perkembangan karakter dan keterampilan anak usia dini (P. N. Sari & Malik, 2024). Terakhir, penelitian yang dilaksanakan oleh Sari, dkk tentang implementasi ekoliterasi melalui pembelajaran berbasis proyek pada pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pentingnya mengintegrasikan ekoliterasi dalam pembelajaran pada pendidikan anak usia dini dengan model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman kontekstual guna menumbuhkan berpikir kritis, membangun kreativitas, dan membangun kesadaran serta tanggung jawab lingkungan pada anak (M. Sari dkk., 2025).

Berdasarkan kajian literatur berupa penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwasanya model pembelajaran berbasis proyek dan pendekatan Reggio Emilia memberikan dampak positif dalam mendorong kreativitas anak melalui kegiatan eksplorasi dan pengalaman yang kontekstual. Namun, pendekatan Reggio Emilia dan pembelajaran proyek dibahas secara terpisah, selain itu penelitian sebelumnya umumnya berorientasi pada pengukuran hasil atau dampak pembelajaran terhadap kreativitas anak. Berdasarkan temuan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait pendekatan Reggio Emilia serta pembelajaran berbasis proyek menjadi satu komponen yang saling berhubungan. Penelitian ini berbeda dari studi-studi sebelumnya karena tidak hanya menempatkan pembelajaran berbasis proyek sebagai strategi untuk meningkatkan kreativitas anak, tetapi menganalisisnya sebagai praktik implementatif pendekatan Reggio Emilia. Fokus analisis penelitian ini diarahkan pada kesesuaian proses pembelajaran berbasis proyek dengan prinsip-prinsip Reggio Emilia, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran dan kaitanya dengan perkembangan kreativitas anak.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran berbasis proyek sebagai praktik pendekatan Reggio Emilia di RA MNU Masyithoh 01 Sokaraja Kulon, serta mengkaji kesesuaian proses pembelajaran tersebut dengan prinsip-prinsip Reggio Emilia dalam mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini. Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis terkait proses pengembangan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran berbasis proyek yang lebih berpusat pada anak, kontekstual, dan selaras dengan esensi pendekatan Reggio Emilia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dan kemudian dikaitkan dan dibandingkan dengan pendekatan Reggio Emilia (Yusanto, 2020). Pada penelitian ini peneliti langsung terlibat ke lapangan, bertindak sebagai pengamat, membuat kategori pelaku, mengamati fenomena, mencatatnya dalam buku observasi, tidak memanipulasi variabel, dan menitikberatkan pada observasi alamiah (Wekke, 2019). Alur penelitian lapangan dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) tahap persiapan dengan studi pendahuluan dan penyusunan instrumen penelitian; (2) tahap pelaksanaan dengan observasi proses pembelajaran berbasis

proyek, wawancara mendalam dengan guru dan kepala RA, serta pengumpulan dokumentasi pembelajaran; dan (3) tahap analisis.

Penelitian ini dilakukan di RA MNU Masyithoh 01 Sokaraja Kulon. Subjek penelitian yaitu anak usia 4-6 tahun sebanyak 28 siswa, dua (2) guru kelas serta satu (1) kepala sekolah. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara secara semi terstruktur dengan guru kelas dan kepada kepala sekolah, observasi, dokumentasi, serta jurnal dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi atau penelitian langsung pada lembaga RA MNU Masyithoh 01 Sokaraja Kulon tanggal 17-22 November 2025. Observasi kreativitas anak dilakukan dengan mengacu pada beberapa indikator, meliputi kemampuan menghasilkan ide dan gagasan visual, keberagaman dan orisinalitas karya, keberanian bereksperimen dengan media, fleksibilitas dalam memecahkan masalah, serta kepercayaan diri dalam mengekspresikan hasil karya. Sementara itu, analisis implementasi pendekatan Reggio Emilia didasarkan pada prinsip-prinsip utama, yaitu eksplorasi melalui pengalaman langsung, penggunaan beragam media sebagai bahasa ekspresi anak (*the hundred languages of children*), dokumentasi pembelajaran, keterlibatan orang tua, peran lingkungan belajar sebagai *third teacher*, serta pelibatan anak dalam perencanaan proyek (*emergent curriculum*).

Seluruh data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tahap reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Kemudian keabsahan data dilakukan melalui triangulasi yakni dengan membandingkan hasil observasi dengan hasil wawancara guru dan kepala sekolah, hasil analisis dengan berbagai referensi ilmiah terkait pembelajaran berbasis proyek, dan teori pendekatan Reggio Emilia dan kreativitas pada anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas anak usia dini

Kegiatan pembelajaran di RA MNU Masyithoh 01 Sokaraja Kulon disusun mengacu pada Kurikulum Merdeka, dimana pembelajaran berbasis proyek menjadi bagian dari proses belajar pembelajaran. Dalam satu tahun ajaran, RA MNU Masyithoh 1 melaksanakan empat proyek utama. Pada semester pertama, proyek difokuskan pada dua tema yaitu Perayaan HUT RA dan HUT RI serta Kreativitasku. Sementara pada semester dua, proyek lain dilaksanakan dengan tema Sekolahku Indah dan Aku Bisnisman. Setiap proyek dilaksanakan selama seminggu penuh sehingga anak mendapat kesempatan mengikuti rangkaian kegiatan eksploratif dan kreatif secara intensif. Selama periode tersebut peserta didik terlibat dalam proses mengamati, mencoba, bereksperimen, dan mencipta. Berikut adalah jadwal kegiatan pembelajaran berbasis proyek di RA MNU Masyithoh 01 Sokaraja Kulon pada tahun pelajaran 2025-2026.

Tabel 1.

Jadwal Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Tahun Ajaran 2025-2026

No	Tanggal Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek	Tema	Uraian Kegiatan
1	11 – 16 Agustus 2025	Perayaan HUT RA dan HUT RI	Membuat hiasan yang akan digunakan untuk pawai
2	17- 22 November 2025	Kreativitasku	<i>Ecoprint</i> mandiri dan kolaborasi dengan Orang tua
3	6-11 April 2026	Sekolahku Indah	Membuat hiasan kelas dan kolaborasi dengan orang tua
4	18-23 Mei 2026	Aku Bisnisan	Membuat perlengkapan untuk jualan dan praktek dalam <i>market day</i>

Pada semester pertama, dua pembelajaran berbasis proyek telah dilaksanakan yaitu proyek dengan tema Perayaan HUT RA dan HUT RI serta tema kreativitasku. Tema perayaan HUT RA dan HUT RI telah dilaksanakan pada tanggal 11-16 Agustus 2025. Sedangkan proyek kedua dengan tema Kreativitasku dilaksanakan pada 17-22 November 2025. Berikut adalah jadwal kegiatan proyek yang telah dilakukan dengan tema Kreativitasku: *Ecoprint*.

Tabel 2.

Jadwal Proyek Kreativitasku: Ecoprint

Jadwal	Topik	Jenis Kegiatan
Hari Pertama	Mengenal <i>Ecoprint</i>	Mengenalkan <i>Ecoprint</i> sebagai bahan seni Alam
Hari Kedua	Mengeksplorasi daun	Mengenalkan beragam jenis daun untuk kegiatan <i>Ecoprint</i>
Hari Ketiga	Menyusun Komposisi Pola <i>Ecoprint</i>	Melatih anak untuk menyusun pola yang disukai
Hari keempat	Hammering <i>Ecoprint</i>	Mencoba memukul dengan beragam cara untuk membuat <i>Ecoprint</i>
Hari Kelima	Membuatnya menjadi Hasil Karya	Praktek langsung memuat <i>Ecoprint</i>
Hari Keenam	Kolaborasi dengan orang tua	Bekerja sama dengan orang tua membuat <i>Ecoprint</i> tas

Berdasarkan observasi bahwa kegiatan pembelajaran proyek ini, tema dan topik sudah ditentukan oleh sekolah. Guru hanya mengembangkan topik yang relevan dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Proyek *ecoprint* yang dilaksanakan selama enam hari, memberikan sejumlah temuan terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini.

Hari Pertama mengenal *Ecoprint*, temuan Pembelajaran menunjukkan bahwa anak-anak memiliki antusiasme tinggi ketika diperkenalkan karya *Ecoprint* karena visualnya menarik dan berbeda dari kegiatan seni biasa. Anak-anak baru mengenal bahwa daun dapat mengeluarkan warna, sehingga muncul rasa ingin tahu dan beragam pertanyaan seperti: “Kenapa daunnya bisa nempel di kain?” “Daun

apa yang warnanya paling terlihat?” pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan oleh guru bersifat untuk memancing pengetahuan yang sudah dimiliki oleh anak, serta untuk mengeksplorasinya. Anak-anak yang sudah memiliki pengetahuan kemudian mulai melemparkan jawaban yang diketahui sesuai dengan pengalaman yang pernah dilihat atau yang dimilikinya.

Kemudian pada hari kedua yaitu eksplorasi daun, anak mulai mampu mengidentifikasi persamaan dan perbedaan daun berdasarkan warna, ukuran, dan tekstur. Kegiatan memilih daun meningkatkan kemampuan *problem solving* sederhana yaitu memilih daun yang tidak terlalu kering. Beberapa anak cenderung mengumpulkan daun banyak-banyak, sebagai bentuk eksplorasi awal. Banyak anak tertarik pada daun berwarna mencolok misal daun jati muda atau bunga, bukan daun hijau biasa. Anak-anak cenderung memilih daun besar agar “hasilnya lebih terlihat.” Anak kadang memilih daun hanya karena bentuknya lucu seperti daun yang berbentuk hati. Pada hari ketiga, menyusun Komposisi Pola Ecoprint. Anak mulai dapat menata daun sesuai pola yang mereka suka, kemudian mereka menunjukkan kreativitas dan keputusan mandiri. Sebelum menata, guru memberikan contoh dalam menata pola daun. Guru juga memberikan banyak referensi dalam menata pola daun dan selanjutnya anak-anak diminta untuk menata pola sesuai keinginan mereka. Sebagian anak memiliki preferensi pola berulang seperti zig-zag, horizontal dan vertikal. Anak sering memindah-mindahkan pola berkali-kali sampai mereka menemukan pola yang cocok.

Selanjutnya hari keempat, *Hammering Ecoprint*. Guru memberikan contoh bagaimana cara memukul dengan balok. Kegiatan memukul daun melatih motorik halus dan kontrol kekuatan, serta mengajarkan konsep sebab akibat bahwa dengan dipukul keluar warna dari daun. Anak sangat menikmati proses memukul daun, sehingga momen belajar sarat pengalaman sensorik.

Pada hari Kelima, yaitu mengembangkan *ecoprint* menjadi hasil karya. Pada hari kelima ini, anak-anak melaksanakan *ecoprint* dari langkah awal hingga memukul. Selama pembelajaran tersebut guru memantau anak, mengarahkan, memfoto dan mengobservasi. Ternyata, anak mampu mengubah hasil *ecoprint* mentah menjadi produk seni yaitu saputangan *ecoprint* sesuai dengan langkah-langkah yang diajarkan sebelumnya. Berdasarkan temuan pada hari kelima bahwa guru menjadi fasilitator yang membimbing serta memantau anak-anak dalam berkegiatan. Selain itu, guru juga mendokumentasikan kegiatan dengan memfoto kegiatan serta hasil karya mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip pendekatan Reggio Emilia bahwa guru sebagai fasilitator yang mendampingi anak-anak ketika pembelajaran.

Hari Keenam, kolaborasi dengan Orang Tua yaitu membuat Ecoprint diatas tas, berdasarkan temuan pada hari terakhir bahwa keterlibatan orang tua dalam pembelajaran dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dan mempererat hubungan emosional. Orang tua menjadi lebih memahami proses pembelajaran berbasis proyek dan pentingnya kreativitas anak. Hasil karya menjadi lebih beragam karena orang tua membawa ide baru tentang pola atau cara memukul daun.

Praktik pembelajaran berbasis proyek dibandingkan dengan prinsip pendekatan Reggio Emilia

Berikut perbandingan sistematis antara pembelajaran berbasis proyek dan pendekatan Reggio

Emilia dalam konteks pendidikan anak usia dini:

Tabel 3.

Perbandingan Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Prinsip pendekatan Reggio Emilia

Kriteria	Pembelajaran Berbasis proyek	Pendekatan Reggio Emilia
Pusat pembelajaran	Pembelajaran mulai berpusat pada anak dengan keterlibatan aktif anak dalam proyek tetapi topik dan tujuan sering ditentukan oleh guru	Sepenuhnya berpusat pada anak baik dari ide, minat serta pertanyaan yang muncul menjadi titik awal pembelajaran serta arah dari proyek
Lingkungan	Lingkungan disiapkan untuk mendukung kegiatan proyek tetapi belum dirancang sebagai media utama	Lingkungan disiapkan sebagai <i>Third teacher</i> yang kaya akan beragam material terbuka, estetik dan menstimulasi kreativitas seperti bahan alami, daur ulang serta studio khusus yang terdapat beragam media seni
Peran Guru	Guru sebagai fasilitator yang mendampingi proses proyek dan memastikan capaian pembelajaran	Guru tidak hanya sebagai fasilitator tetapi juga sebagai peneliti yang mengamati, meneliti, merefleksi proses berpikir anak yang berkelanjutan
Dokumentasi	Dokumentasi berupa foto dan hasil karya	Menjadi inti pembelajaran yakni proses, dialog karya, perkembangan ide didokumentasikan untuk refleksi dan menjadi bahan perencanaan pembelajaran berikutnya
Kolaborasi dengan orang tua	Orang tua sudah terlibat dalam pengembangan proyek	Orang tua menjadi mitra aktif pembelajaran dan pengembangan proyek

Tabel 3 memperlihatkan bahwa kedua pendekatan sama-sama menempatkan anak sebagai partisipan aktif dalam proses pembelajaran, namun pembelajaran berbasis proyek masih menunjukkan ketergantungan pada arahan guru, sedangkan pendekatan Reggio Emilia sepenuhnya berangkat dari minat, gagasan, dan pertanyaan anak. Lingkungan dalam pembelajaran berbasis proyek berfungsi sebagai sarana pendukung aktivitas, sementara dalam pendekatan Reggio Emilia lingkungan diposisikan sebagai komponen pedagogis utama yang secara sengaja dirancang untuk memfasilitasi eksplorasi dan kreativitas. Peran guru dalam pembelajaran berbasis proyek terutama berfokus pada fasilitasi, sedangkan dalam Reggio Emilia guru menjalankan fungsi ganda sebagai fasilitator dan peneliti terhadap proses berpikir anak. Dokumentasi pada pembelajaran berbasis proyek cenderung menitikberatkan pada luaran kegiatan, sedangkan pendekatan Reggio Emilia menempatkan dokumentasi proses sebagai bagian integral untuk memahami perkembangan ide anak. Kolaborasi dengan orang tua hadir pada kedua model, namun tingkat keterlibatan pada pendekatan Reggio Emilia lebih intensif dan bersifat kemitraan.

Dampak implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan kreativitas anak

Pelaksanaan pembelajaran proyek yaitu *ecoprint* di RA MNU Masyithoh 01 Sokaraja Kulon,

memberikan pengalaman belajar yang beragam kepada anak usia dini. Aktivitas tersebut membuka ruang bagi anak untuk mencoba, mencipta, dan mengekspresikan gagasan dengan cara mereka sendiri. Dampak positif dapat terlihat dari pengembangan kreativitas selama proses tersebut meliputi beberapa aspek berikut:

Memperluas Daya Khayal dan Ide Visual

Selama proses *ecoprint*, anak didorong untuk membayangkan bentuk, warna, dan pola yang akan muncul dari daun atau bunga yang digunakan. Proses membangun gambaran mental sebelum karya diwujudkan menunjukkan berkembangnya kemampuan imajinatif anak, yang merupakan salah satu indikator utama kreativitas pada usia dini. Proses membangun gambaran ini menunjukkan berkembangnya imajinasi anak, yang dalam pendekatan Reggio Emilia dipahami sebagai bagian dari kemampuan anak untuk merepresentasikan gagasan melalui berbagai “bahasa”, seperti bahasa visual, gerak, dan simbolik.

Mendorong Munculnya Karya yang Berbeda dan Tidak Seragam

Guru menyediakan beragam inspirasi dalam membuat pola tanpa mengarahkan pada satu bentuk tertentu, sehingga anak terdorong untuk menciptakan karya yang unik. Perbedaan pilihan bahan serta cara anak menyusun komposisi membuat setiap hasil karya memiliki ciri khusus masing-masing. Ada anak yang menggabungkan daun dan bunga sedangkan anak lainnya yang hanya memakai daun saja. Hasil *ecoprint* yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya menunjukkan bahwa anak diberi kebebasan dalam mengambil keputusan kreatif.

Memperkuat Kebiasaan Bereksperimen

Pembelajaran proyek memberikan kesempatan anak melakukan percobaan berulang. Pada *Ecoprint*, anak mencoba bereksperimen dengan ragam daun, urutan penataan dan memukul (*Hammering*) yang dimana pengalaman mencoba ini penting dalam membangun kreativitas berbasis eksplorasi. Kebiasaan bereksperimen ini menjadi fondasi penting bagi perkembangan kreativitas jangka panjang.

Menumbuhkan Rasa Keindahan

Pelaksanaan kegiatan proyek tersebut, anak terlibat dalam memilih warna, bentuk, dan susunan yang menurut mereka paling menarik dan paling disukai. Dalam pendekatan Reggio Emilia, estetika dipandang sebagai bagian integral dari proses belajar, bukan sekadar unsur tambahan.

Mengembangkan Kreativitas dalam Interaksi Sosial

Proyek ini dilaksanakan bersama teman, guru, bahkan melibatkan orang tua sehingga anak belajar kerja sama, menghargai pendapat orang lain dan menyampaikan pendapatnya sendiri. Hal ini selaras dengan salah satu prinsip pendekatan Reggio Emilia bahwa kegiatan belajar anak didapat melalui interaksi dengan orang lain yang ada disekitarnya, terutama dengan keluarga.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan hari pertama, hal ini selaras dengan pernyataan Torrence bahwa beberapa kriteria kreativitas pada perkembangan anak usia dini yakni mempunyai rasa ingin tahu dan dipenuhi banyak pertanyaan (Yetti dkk., 2019). Pernyataan tersebut senada dengan pendapat Awan bahwa kreativitas akan muncul pada anak yang memiliki rasa ingin tahu, motivasi yang tinggi dan imajinatif (Awan dkk., 2020). Dengan kata lain bahwa kegiatan ini merupakan langkah awal dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

Hari kedua dan ketiga dalam kegiatan proyek, menunjukkan bahwa eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik bagi anak usia dini (Yuliantina & Mariana, 2023). Hal ini selaras dengan teori Jean Piaget bahwa pengalaman nyata pada anak usia dini menjadi sarana eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas (Anggrian & Saefurahman, 2025). Afadhilah juga mengemukakan bahwa memberi anak kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dunia sekitar, karena hal ini dapat merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka (Alfadhilah, 2025). Temuan ini juga mendukung hasil temuan penelitian yang dilakukan oleh Febriana bahwa membantu eksplorasi anak usia dini dalam pembelajaran proyek akan menjadi pembelajaran yang menyenangkan karena anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran (Febriana & Iswantiningtyas, 2022). Temuan ini juga menunjukkan bahwa pengalaman mencipta melalui pembelajaran proyek mampu menumbuhkan sensitivitas estetis anak secara alami melalui keterlibatan langsung dalam proses seni. Kondisi ini menguatkan pandangan bahwa kreativitas anak berkembang ketika proses pembelajaran tidak membatasi anak pada satu bentuk atau jawaban yang benar, melainkan memberi ruang bagi eksplorasi ide personal.

Kegiatan memukul daun melatih motorik halus dan kontrol kekuatan, serta mengajarkan konsep sebab akibat bahwa dengan dipukul keluar warna dari daun. Anak sangat menikmati proses memukul daun, sehingga momen belajar sarat pengalaman sensorik ini selaras dengan teori Jean Piaget bahwa pengalaman sensorik pada anak akan membangun pengetahuan serta memunculkan kemampuan berpikir kreatif (Alfadhilah, 2025). Penelitian ini juga menguatkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sari bahwa mengintegrasikan ekoliterasi dalam pembelajaran pada pendidikan anak usia dini dengan model pembelajaran proyek dapat memberikan pengalaman kontekstual untuk menumbuhkan berpikir kritis, membangun kreativitas, dan membangun kesadaran serta tanggung jawab lingkungan pada anak usia dini (M. Sari dkk., 2025).

Kegiatan kolaborasi dengan Orang Tua yaitu membuat Ecoprint diatas tas, berdasarkan temuan pada hari terakhir bahwa keterlibatan orang tua dalam pembelajaran dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dan mempererat hubungan emosional (Ayub dkk., 2024). Orang tua menjadi lebih memahami proses pembelajaran berbasis proyek dan pentingnya kreativitas anak. Hasil karya menjadi lebih beragam karena orang tua membawa ide baru tentang pola atau cara memukul daun. Keterlibatan orang

tua berkontribusi besar dalam menunjang tumbuh kembang anak serta membantu optimalisasi pengalaman belajar anak secara utuh dan berkelanjutan (Fauziyyah & Lestarinigrum, 2024). Dari paparan praktik pembelajaran proyek diatas dapat dikatakan bahwa pembelajaran proyek ini memberikan dampak positif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Hasil ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Sari terkait implementasi ekoliterasi melalui pembelajaran berbasis proyek pada pendidikan anak usia dini, dan proyek ecoprint merupakan bagian dari kegiatan ekoliterasi pada anak usia dini (M. Sari dkk., 2025)

Implementasi pembelajaran berbasis proyek di RA MNU Masyithoh 01 Sokaraja Kulon menunjukkan bahwa prinsip Reggio Emilia telah tercermin dalam praktik pembelajaran, terutama pada aspek pembelajaran yang berpusat pada anak, pemberian kesempatan eksplorasi melalui pengalaman nyata, serta peran guru sebagai fasilitator yang mendampingi proses konstruksi pengetahuan (Erna Budiarti, 2024). Anak diberi ruang untuk berkreasi, bekerja sama, dan mengekspresikan gagasannya melalui berbagai kegiatan proyek, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Setyowati dkk., 2021). Pembelajaran proyek mendorong keragaman karya dan ekspresi, yang mencerminkan prinsip penghargaan terhadap keunikan setiap anak sebagaimana ditekankan dalam pendekatan Reggio Emilia. Dalam perspektif Reggio Emilia, proses belajar seperti ini mencerminkan konstruksi pengetahuan yang bersifat dinamis dan terbuka, di mana anak belajar melalui pengalaman langsung, refleksi, dan penyesuaian ide berdasarkan hasil yang diperoleh. Menurut Sakina bermain proyek dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam investigasi mendalam, kerja sama, dan refleksi kritis. Metode ini menekankan pada pembelajaran kontekstual, di mana pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung (Sakina dkk., 2025). Selaras dengan itu, Gestasia mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberi peluang kepada anak untuk berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif (Gestasia dkk., 2025). Temuan ini juga memperlihatkan bahwa pembelajaran proyek memberikan ruang ekspresi yang luas sehingga anak dapat mengekspresikan ide kreatifnya melalui cara yang beragam dan bermakna.

Pendekatan Reggio Emilia terhadap pendidikan anak usia dini berkomitmen terhadap pembuatan lingkungan untuk pembelajaran yang akan meningkatkan dan memudahkan pembentukan kekuatan berpikir anak-anak melalui pembentukan semua ekspresi, komunikasi dan bahasa kognitif (Hasanah dkk., 2023). Hal tersebut telah diupayakan oleh RA MNU Masyithoh 01 Sokaraja Kulon dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek sebagai langkah pengembangan kreativitas anak. Meskipun terdapat temuan bahwasanya proyek ditentukan oleh guru sehingga unsur kurikulum emergen yang menjadi ciri Reggio Emilia belum terwujud secara penuh. Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran berbasis proyek telah mengarah pada nilai-nilai Reggio Emilia, hal ini tercermin dari aspek partisipasi aktif anak, eksplorasi, penggunaan berbagai media ekspresi, interaksi sosial, dan pemanfaatan lingkungan. Dampak utama dari penerapan prinsip-prinsip tersebut adalah berkembangnya kreativitas anak usia dini yang ditandai oleh meningkatnya imajinasi, keberanian

berekspresikan, keunikan karya, kepercayaan diri, serta kemampuan berkolaborasi.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki kesesuaian yang substansial dengan prinsip-prinsip utama pendekatan Reggio Emilia, khususnya pada aspek eksplorasi, penggunaan beragam media sebagai sarana ekspresi anak, dokumentasi proses belajar, serta keterlibatan orang tua. Temuan ini memperkuat pandangan Reggio Emilia yang menempatkan anak sebagai subjek pembelajar aktif yang membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan fisik. Namun demikian, belum optimalnya pemanfaatan lingkungan belajar sebagai *third teacher* serta keterlibatan anak dalam perencanaan proyek menunjukkan adanya kesenjangan antara idealitas konsep Reggio Emilia dan praktik pembelajaran di lapangan. Hal ini mengindikasikan bahwa adopsi pendekatan Reggio Emilia dalam konteks di RA MNU Masyithoh 01 Sokaraja Kulon masih bersifat parsial dan memerlukan penguatan pada aspek kurikulum *emergen* dan perancangan lingkungan belajar yang lebih responsif terhadap minat anak.

Secara teoretis, temuan penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan model pembelajaran PAUD dengan menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat diposisikan sebagai kerangka operasional pendekatan Reggio Emilia. Integrasi prinsip eksplorasi, media terbuka, dokumentasi reflektif, dan kolaborasi dengan orang tua memperluas pemahaman konseptual tentang bagaimana nilai-nilai Reggio Emilia dapat diadaptasi secara kontekstual tanpa harus mereplikasi secara utuh sistem pendidikan Reggio Emilia. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pembelajaran dan kreativitas anak di PAUD, khususnya dalam memformulasikan model pembelajaran yang menekankan proses belajar, bukan semata hasil belajar.

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru PAUD untuk merancang pembelajaran berbasis proyek yang lebih berpusat pada anak melalui pemberian ruang eksplorasi yang luas, penggunaan media yang fleksibel, serta dokumentasi sebagai alat refleksi pedagogis. Selain itu, temuan ini menekankan pentingnya pergeseran peran guru dari pengajar menjadi fasilitator, pendamping, dan peneliti terhadap proses belajar anak. Penguatan peran lingkungan belajar dan pelibatan anak dalam perencanaan proyek menjadi rekomendasi praktis untuk meningkatkan kualitas implementasi pembelajaran berbasis proyek yang selaras dengan prinsip Reggio Emilia.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Studi ini dilakukan pada satu lembaga PAUD dengan jumlah subjek terbatas, sehingga temuan penelitian belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, fokus penelitian lebih menekankan pada analisis proses pembelajaran dan belum mengkaji secara luas dampak pembelajaran berbasis proyek terhadap perkembangan kreativitas anak dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan konteks lembaga yang lebih beragam serta menggunakan desain penelitian jangka panjang agar diperoleh gambaran implementasi Reggio Emilia yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian ini belum mengukur dampak pembelajaran secara kuantitatif, sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan desain yang lebih beragam untuk memperkuat temuan dan memperluas kontribusi keilmuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek di RA MNU Masyithoh 01 Sokaraja Kulon dapat dipahami sebagai praktik adaptif pendekatan Reggio Emilia, khususnya dalam merefleksikan prinsip eksplorasi, penggunaan beragam media ekspresi, dokumentasi pembelajaran, dan keterlibatan orang tua. Temuan ini secara langsung menjawab tujuan penelitian, yaitu menunjukkan kesesuaian proses pembelajaran berbasis proyek dengan prinsip-prinsip Reggio Emilia dalam mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini, meskipun pemanfaatan lingkungan belajar sebagai *third teacher* serta pelibatan anak dalam perencanaan proyek masih perlu ditingkatkan. Kontribusi penelitian ini terhadap kajian PAUD terletak pada penguatan pemahaman bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran kreatif, tetapi juga sebagai kerangka operasional pendekatan Reggio Emilia yang relevan dengan konteks PAUD. Secara konseptual, penelitian ini memperkaya wacana Reggio Emilia dengan menawarkan model implementasi yang kontekstual dan fleksibel, sementara secara empiris memberikan bukti tentang bagaimana prinsip Reggio Emilia diadaptasi dalam praktik pembelajaran sehari-hari di lembaga PAUD. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengkaji implementasi pembelajaran berbasis proyek berbasis Reggio Emilia pada berbagai konteks lembaga PAUD dengan karakteristik yang berbeda, selain itu, penelitian ini belum mengukur dampak pembelajaran secara kuantitatif, sehingga peneliti selanjutnya dapat melakukan uji dengan desain yang lebih beragam untuk memperkuat temuan dan memperluas kontribusi keilmuan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penelitian ini terutama kepada guru dan kepala sekolah RA MNU Masyithoh 01 Sokaraja Kulon yang telah memberikan izin untuk meneliti, kerja sama, bantuan selama proses pengambilan data. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada rekan-rekan MPIAUSB Universitas Negeri Islam Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan masukan dan dukungan sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Addini, R. R. (2025, September 18). *Sedih! RI Cuma Peringkat 55 Inovasi Dunia, Keok dari Thailand-Vietnam*. <https://www.cnbcindonesia.com/research/20250918164724-128-668257/sedih-ri-cuma-peringkat-55-inovasi-dunia-keok-dari-thailand-vietnam>
- Afilah, A. N., Halawati, M., & Agustin, L. (2025). Meningkatkan Kreativitas Anak Menggunakan Media Bahan Alam. (2025). *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-9. <https://doi.org/10.63987/x5e79x17>
- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Alzam-Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 94-111. <https://doi.org/10.51675/alzam.v5i1.1092>

- Analisa Gea, & Zega, R. F. W. (2025). Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209–219. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1622>
- Anggrian, M., & Saefurahman, I. M. (2025). Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di PAUD. *RECQA : Research Early Childhood Qurrota A'yun*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.64724/y20wk478>
- Awan, V., Pratiwi, S. H., & Ubaidillah, U. (2020). Kegiatan Usab Abur Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 112–125. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7202>
- Ayub, S. ., Taufik, M. ., & Fuadi, H. . (2024). Pentingnya Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2303–2318. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.3020>
- Erna Budiarti. (2024). *Kreativitas dan Inovasi, Model Pembelajaran Anmitsukane*. Kaizen Media Publishing.
- Fauziyyah, F., & Lestaringrum, A. (2024). The Implementation of Parent Involvement in Learning Process at TKIT Raudhatul Jannah Cilegon Banten. (2024). *Efektor*, 11(2), 126-134. <https://doi.org/10.29407/e.v11i2.23950>
- Febriana, H. R., & Iswantiningtyas, V. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek. (2022). *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 815-825. <https://doi.org/10.29407/xkx5pr54>
- Gestasia, R., Hartati, S., & Sarifah, I. (2025). The Use of Socratic Questioning Techniques by Kindergarten Teachers in Project-Based Learning: A Preliminary Study. *PAUDIA*, 977–990. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2377>
- Hardiyani, I. K., Diana, & Hartono. (2025). Implementation of Merdeka Belajar Curriculum in the Process of Developing Independence and Creativity in Kindergartens in Juwana District. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 129–144. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i1.1146>
- Hasanah, L., Aristy Intan, F., Hayati, F., Saputri, N., & Amalia Hedyanti, S. (2023). Perencanaan Metode Pembelajaran Reggio Emilia Dalam Membentuk Kreativitas Anak Usia Dini. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 7(1), 51–69. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v7i1.535>
- Ibnu Mahtumi, Ine Rahayu Purnamaningsih, & Tedi Purbangkara. (2022). *Pembelajaran Berbasis Proyek (Projects Based Learning)*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Irayana, I., & Assyauqi, I. (2024). Eksperimen Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) pada Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 10(1), 47–56. <https://doi.org/10.18592/jea.v10i1.11422>

- Kurniawan, W. (2025). Peran Seni Rupa dalam Pembentukan Karakter Kreatif dan Inovatif pada Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur. *Design Journal*, 1(2). <https://ojs.sains.ac.id/index.php/commdes/article/view/85>
- Kuskarfianis, R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mastako Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Pada kelompok B. *PAUD Teratai*, 12(1), 1-8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/index>
- Mayar, F., Uzlah, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Muslimin, M.Pd, Eka Rinor Maya, S.Hum.,M.S.I., & Desty Endrawati Subroto, M.Pd. (2025). *Pendidikan Kreatif Untuk Anak Usia Dini: Menumbuhkan Potensi Sejak Dini*. PT Nawala Gama Education.
- Nasrodin, N., Faishol, R., & Fauzi, A. (2025). Optimalisasi Kreativitas Peserta Didik Melalui Penerapan Pembelajaran Diferensiasi Produk. *Ar-Risalah Media Keislaman Pendidikan dan Hukum Islam*, 23(1), 168. <https://doi.org/10.69552/ar-risalah.v23i1.3022>
- Nuraeni, L. (2020). Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Reggio Emilia Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Konteks Merdeka Belajar Di Taman Kanak-Kanak Kota Cimahi Pada Masa Pandemi Covid 19. *Tunas Siliwangi Journal*, 6(2), 51-62. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i2p51-63.2065>
- Nurhayati, P., Hibana, & Fikriyah, A. T. (2024). Pendekatan Pembelajaran Reggio Emilia Berbasis Stimulasi Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 66–77. <https://doi.org/10.24903/jw.v9i1.1506>
- Oktarina, A., Sa'idy, S., Anggraini, W., & Susilawati, B. (2020). Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 187–200. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7408>
- Primawati, Y. (2023). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 1–10. Retrieved from <https://journal.nubaninstitute.org/index.php/jecs/article/view/31>
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Sakina, Hapidin, & Nurani, Y. (2025). Early Childhood Science Literacy Through Project Learning Using Loose Parts. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 159–173. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i1.1156>

- Sari, M., Effendie, R., & Sakerani, S. (2025). Implementasi Ekoliterasi Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 11(1), 31–40. <https://doi.org/10.18592/jea.v11i1.15218>
- Sari, P. N., & Malik, L. R. (2024). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek P5 Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *PrimEarly : Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 7(2), 267–277. <https://doi.org/10.37567/primearly.v7i2.3383>
- Sasmita, R. J., Tarwiyah, T., & Sumadi, T. (2021a). Pendekatan Reggio Emilia dalam Menjawab Tantangan Kemampuan Anak Usia Dini Abad 21. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 182–207. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1228>
- Sasmita, R. J., Tarwiyah, T., & Sumadi, T. (2021b). Pendekatan Reggio Emilia dalam Menjawab Tantangan Kemampuan Anak Usia Dini Abad 21. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 182–207. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1228>
- Setyowati, R. I., Farantika, D., & Lutfia, Z. M. (2021). Perencanaan Pembelajaran Reggio Emilia Pada Anak Usia Dini. *SINDA Comprehensive Journal of Islamic Social Studies* 1(3), 146-164. <https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/sinda/article/view/209>
- Suryana, D. & Desmila. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143–153. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8632>
- Syafila, A. E., & A'yun, D. Q. (2023). Analisis Eksplorasi Konsep Pendidikan Konstruktivis Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12). <https://doi.org/10.62281/v2i12.1175>
- Wekke, I. S. (2019). *Metode Penelitian Sosial*. Gawe Buku.
- Yetti, E., Sarah, E. S., & Suharti. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. LPP Mitra Edukasi.
- Yuliana, Y., Jusnidar, J., Riska Aulia Sartika, Idris, N. R., & Safirah, N. A. (2024). Dampak Model Reggio Emilia pada Perkembangan Imajinasi dan Kreativitas Anak. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3), 136–149. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss3.1155>
- Yuliantina, I., & Mariana, A. (2023). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Eksplorasi. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 405-412. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v7i2.12576>
- Yusanto, Y. (2020). Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif. *Journal of Scientific Communication (JSC)*, 1(1). <https://doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>

Perlindungan Anak Berbasis Hak di Ruang Digital: *Systematic Literature Review* terhadap Risiko dan Strategi Perlindungan

Coryza Nursyahbani^{1*}, Ratna Wahyu Pusari², Purwadi³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Email Corresponden Author: coryzanursyahbani@upgris.ac.id

Abstract

The rapid development of digital media increases the risk of child rights violations, such as cyberbullying, exposure to harmful content, online exploitation, and privacy violations. This condition emphasizes the urgency of child protection in the digital era, which has not been fully integrated into policies and practices. This study aims to identify the risks of digital media to children's rights, analyze protection strategies, and map the roles of the state, family, educators, and digital platforms. The method used is a Systematic Literature Review (SLR) of scientific articles from 2020 to 2025 using the PRISMA guidelines. The results show that digital risks are multidimensional and require a holistic protection approach based on children's rights. The findings emphasize the importance of multi-stakeholder collaboration in creating a safe and child-friendly digital ecosystem. The state of the art of this research lies in the integration of a child rights-based approach in the study of digital risks, with contributions in the form of conceptual synthesis for strengthening policies and practices for the protection of children in the digital space.

Keywords: Child Protection; Children's Rights; Digital Media; Digital Risks; Systematic Literature Review

Abstrak

Pesatnya perkembangan media digital meningkatkan risiko pelanggaran hak anak, seperti *cyberbullying*, paparan konten berbahaya, eksploitasi daring, dan pelanggaran privasi. Kondisi ini menegaskan urgensi perlindungan anak di era digital yang belum sepenuhnya terintegrasi dalam kebijakan dan praktik. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi risiko media digital terhadap hak anak, menganalisis strategi perlindungan, serta memetakan peran negara, keluarga, pendidik, dan *platform* digital. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap artikel ilmiah tahun 2020–2025 dengan pedoman PRISMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa risiko digital bersifat multidimensional dan memerlukan pendekatan perlindungan holistik berbasis hak anak. Temuan menegaskan pentingnya kolaborasi multipihak dalam menciptakan ekosistem digital yang aman dan ramah anak. *State of the art* penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan *child rights-based* dalam kajian risiko digital, dengan kontribusi berupa sintesis konseptual bagi penguatan kebijakan dan praktik perlindungan anak di ruang digital.

Kata kunci: Perlindungan Anak; Hak Anak; Media Digital; Risiko Digital; *Systematic Literature Review*

History

Received 2025-12-22, Revised 2025-12-27, Accepted 2026-02-04, Online First 2026-02-13

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak-anak di seluruh dunia. Anak tidak hanya menjadi pengguna aktif teknologi digital, tetapi juga aktor yang terlibat dalam ekosistem media digital sejak usia dini. Secara Internasional, Indonesia terikat pada *Internasional Covenant on Civil and Political Rights* (ICCPR) dan meratifikasinya melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2005 (UU No. 12 Tahun 2005) yang menjamin kebebasan

berpendapat dan hak memperoleh informasi (Pasal 19) (ICJR, 2012). Media digital menyediakan peluang besar bagi pemenuhan hak anak, terutama hak atas informasi, pendidikan, dan partisipasi sebagaimana ditegaskan dalam *Convention on the Rights of the Child* (CRC) (Unicef for Every Child, 2017). Namun, perkembangan ini juga memunculkan berbagai risiko baru yang berpotensi mengancam hak anak atas perlindungan, keamanan, dan kesejahteraan.

Urgensi penelitian mengenai perlindungan anak di era digital semakin menguat seiring dengan meningkatnya intensitas dan durasi penggunaan media digital oleh anak. Terjadi eskalasi risiko yang mengancam hak anak: paparan konten berbahaya, eksploitasi seksual daring, perundungan (*cyberbullying*), pelanggaran privasi dan pengumpulan data anak tanpa perlindungan memadai, serta dampak kesehatan mental dan perilaku akibat penggunaan layar yang berlebihan. Banyak anak yang menjadi korban dari *cyberbullying* (Fitri & Rahmadhani, 2024). Tren global dan kajian sistematis menunjukkan peningkatan signifikan insiden ancaman daring terhadap anak, sehingga perlindungan hak anak di ranah digital menjadi isu mendesak baik di tingkat kebijakan maupun praktik (Third et al., 2014). Kondisi ini menuntut pendekatan perlindungan anak yang berbasis hak dan relevan dengan konteks digital.

Permasalahan di lapangan menunjukkan bahwa perlindungan anak dari risiko media digital masih menghadapi berbagai tantangan struktural dan kultural. Regulasi perlindungan anak dan kebijakan digital di banyak negara, termasuk negara berkembang, sering kali belum sepenuhnya responsif terhadap karakteristik ruang digital yang lintas batas, cepat berubah, dan dikendalikan oleh *platform* global (Third Amanda et al., 2019). Selain itu, rendahnya literasi digital orang tua dan pendidik menyebabkan pengawasan dan pendampingan penggunaan media digital oleh anak belum optimal (Helsper et al., 2020). Akibatnya, anak sering berada pada posisi rentan tanpa perlindungan yang memadai.

Dari sisi akademik, kajian tentang anak dan media digital telah berkembang pesat, namun masih terdapat *gap* analisis dan teori. Sebagian besar penelitian cenderung menekankan dampak negatif media digital terhadap anak secara parsial, seperti kecanduan gawai atau *cyberbullying*, tanpa mengintegrasikannya ke dalam kerangka hak anak yang komprehensif (Livingstone & Smith, 2014). Selain itu, belum banyak studi yang mensintesis temuan lintas disiplin pendidikan, psikologi, hukum, dan teknologi untuk memahami perlindungan anak sebagai isu multidimensional di ruang digital. Keterbatasan integrasi teori hak anak dengan kajian risiko digital menjadi celah penting dalam literatur.

Penelitian-penelitian terdahulu umumnya menggunakan pendekatan empiris terbatas, seperti studi kasus, survei lokal, atau analisis kebijakan parsial. Keterbatasan konteks, variasi metodologi, serta perbedaan indikator risiko dan perlindungan membuat hasil penelitian sulit dibandingkan dan digeneralisasi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengkaji, mengevaluasi, dan mensintesis bukti ilmiah secara sistematis guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan terstruktur.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada upaya mensintesis literatur perlindungan anak

di era digital dengan menempatkan hak anak sebagai kerangka analisis utama. Penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi bentuk risiko media digital, tetapi juga mengaitkannya dengan kewajiban negara, keluarga, institusi pendidikan, dan penyedia *platform* digital dalam menjamin pemenuhan hak anak. Dengan pendekatan SLR, penelitian ini menawarkan pemetaan konseptual yang lebih utuh mengenai relasi antara risiko digital dan perlindungan anak berbasis hak.

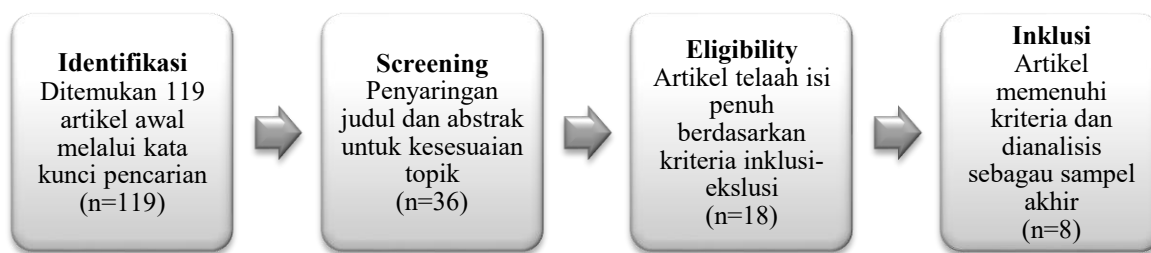
Secara *state of the art*, kajian ini sejalan dengan perkembangan literatur global yang menekankan pentingnya pendekatan *child rights-based approach* dalam tata kelola digital (*digital governance*) (United Nations Human Rights, 2021). Fokus terkini dalam penelitian internasional bergeser dari sekadar proteksi reaktif menuju penciptaan ekosistem digital yang ramah anak (*child-friendly digital environment*) melalui literasi digital, regulasi *platform*, dan partisipasi anak dalam pengambilan kebijakan (Stoilova et al., 2016).

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengidentifikasi bentuk-bentuk risiko media digital yang mengancam pemenuhan hak anak, (2) menganalisis strategi perlindungan anak di era digital yang telah dibahas dalam literatur ilmiah; (3) memetakan peran negara, keluarga, pendidik, dan *platform* digital dalam perlindungan anak berbasis hak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). SLR adalah metode terstruktur yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis secara kritis, mensintesis, dan mengorganisir hasil berbagai studi yang terkait dengan pertanyaan atau topik yang akan dieksplorasi (Pati & Lorusso, 2018). Pencarian literatur dilakukan pada dua basis data utama, yaitu *Google Scholar* dan *Publish or Perish*, dengan kata kunci "*children's rights and digital media*", "*child protection dan digital risk*", "*children and online safety*", "*perlindungan anak dan media digital*", "*hak anak dan internet*", serta "*cyber risk dan children*" pada rentang tahun 2020-2025. Studi ini menawarkan pendekatan terstruktur, jelas dan dapat diulang untuk mengidentifikasi, mengevaluasi dan mensintesis penelitian dan ide yang dihasilkan oleh peneliti dan praktisi, dengan tujuan untuk meninjau, mengukur, dan mengevaluasi semua penelitian. Seleksi artikel mengikuti alur prisma (1) Identifikasi: ditemukan 156 artikel awal melalui kata kunci pencarian, (2) *screening*: dilakukan penyaringan judul dan abstrak untuk kesesuaian topik terpilih 41 artikel, (3) *Eligibility*: Artikel telaah isi penuh berdasarkan kriteria inklusi-eksklusi terpilih 25 artikel, (4) 8 artikel memenuhi kriteria dan dianalisis sebagai sampel akhir. Diagram prosedur analisis pemetaan berdasarkan pedoman PRISMA dapat dilihat pada Gambar 1, dan kriteria seleksi artikel dapat dilihat pada Tabel 1.1:

Diagram Seleksi Artikel Mengikuti Alur PRISMA



Gambar 1. Diagram Alur Prisma

Tabel 1.

Kriteria Inklusi dan Eksklusi

No	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
1.	Artikel Jurnal Ilmiah	Publikasi berupa editorial, opini, berita, atau laporan non-akademik
2.	Fokus pada digital anak	Studi yang hanya membahas teknologi tanpa keterkaitan dengan anak
3.	Membahas risiko media digital/ perlindungan anak	Artikel duplikat
4.	Perspektif hak anak, kewajiban, Pendidikan, psikologi, tata kelola digital	Artikel yang tidak relevan dengan konteks risiko atau perlindungan hak anak.
5.	Teks tersedia penuh (<i>full paper</i>)	Hanya abstrak tersedia

Analisis data dilakukan melalui analisis tematik dengan langkah-langkah berikut: (1) Pengkodean isi artikel berdasarkan temuan penelitian, (2) Pengelompokan kode ke dalam tiga tema utama, yaitu bentuk-bentuk risiko media digital yang mengancam pemenuhan hak anak, strategi perlindungan anak di era digital yang telah dibahas dalam literatur ilmiah; memetakan peran negara, keluarga, pendidik, dan *platform* digital dalam perlindungan anak berbasis hak. (3) Mengompilasi pola hubungan antara tema untuk memperoleh sintesis teoretis. Sebagai ukuran keberhasilan SLR, penelitian ini memastikan bahwa proses pencarian dilakukan secara sistematis dan transparan, melalui kriteria inklusi dan eksklusi yang diterapkan secara konsisten, proses seleksi yang jelas melalui tahap-tahap yang sesuai, dan hasil akhir yang berkontribusi pada ilmu pengetahuan dalam bentuk temuan yang terorganisir. Semua sumber dikutip dengan benar sesuai dengan etika akademik. Kriteria artikel yang dipilih dapat dilihat pada Tabel 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil proses pencarian kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Proses ini hanya menyisakan 8 jurnal dari 36 jurnal yang dikumpulkan dan dipindai:

Tabel 2.

Ringkasan Penelitian

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil/Kesimpulan
1	Nadya Fitri Ramadhani, Rizka Amelia Fitri (Fitri & Rahmadhani, 2024a)	Kebijakan perlindungan Anak di ruang Digital: Perspektif Hukum Terhadap <i>Cyberbullying</i>	Literatur mengidentifikasi <i>cyberbullying</i> sebagai risiko utama media digital yang mengancam hak anak, khususnya hak atas keamanan, martabat, dan kesehatan mental. Perlindungan anak di era digital memerlukan pendekatan holistik yang mengintegrasikan penegakan hukum dengan strategi pencegahan melalui literasi digital dan edukasi. Upaya ini menuntut keterlibatan bersama negara, keluarga, pendidik, dan <i>platform</i> digital untuk menciptakan ekosistem digital yang aman dan ramah anak.
2	Ainurnisa Handayani, Yongki Apriyadi Putra (Handayani et al., 2021)	Bentuk Perlindungan Hukum Bahaya Konten di Media Elektronik dan Cetak Bagi Anak-Anak di Era Globalisasi	Artikel ini menunjukkan bahwa media digital menimbulkan risiko serius bagi pemenuhan hak anak melalui paparan konten pornografi, kekerasan, dan informasi tidak layak yang mudah diakses tanpa pengawasan, sehingga mengancam perkembangan mental, moral, dan sosial anak. Perlindungan anak di era digital perlu dilakukan secara komprehensif melalui pendekatan hukum dan non-hukum, seperti regulasi, pengawasan konten, pendidikan, dan literasi media, meskipun aturan yang ada masih bersifat umum. Dalam perspektif perlindungan berbasis hak, tanggung jawab tersebut harus dijalankan secara bersama oleh negara sebagai penjamin regulasi dan penegakan hukum, keluarga sebagai pengawas utama, pendidik sebagai pembentuk karakter dan literasi digital, serta media dan <i>platform</i> digital sebagai pihak yang bertanggung jawab atas konten yang disebarluaskan.
3	Susilowati Suparto (Suparto, 2024)	Penguatan perlindungan hukum konsumen anak sebagai pengguna teknologi informasi di era digital	Artikel ini menunjukkan bahwa media digital menghadirkan risiko serius bagi pemenuhan hak anak, seperti paparan konten pornografi dan kekerasan, <i>cyberbullying</i> , eksploitasi daring, serta penyimpangan moral akibat penggunaan teknologi tanpa pengawasan dan verifikasi usia. Literatur ilmiah menegaskan perlunya perlindungan anak di era digital melalui strategi hukum yang responsif dan preventif, termasuk pembaruan regulasi seperti UU ITE 1/2024, serta pendekatan non-yuridis berupa pendidikan, literasi digital, dan pendampingan. Dalam perspektif perlindungan berbasis hak, negara bertanggung jawab menjamin regulasi dan penegakan hukum, keluarga melakukan pengawasan langsung, pendidik membentuk karakter dan literasi digital anak, sementara <i>platform</i> digital wajib menerapkan pembatasan usia, verifikasi pengguna, dan mekanisme perlindungan anak
4	Rusyda Hijriyati Hasanah, Elva	Perlindungan Privasi Anak dalam Aktivitas <i>Sharenting</i> :	Artikel ini menyoroti bahwa risiko media digital terhadap pemenuhan hak anak terutama muncul melalui praktik <i>sharenting</i> , yaitu pembagian

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil/Kesimpulan
	Rahma (Hasanah & Rahmah, 2025)	Pengaruh literasi digital dan persepsi Risiko Orang Tua	informasi pribadi anak oleh orang tua di media sosial yang berpotensi menimbulkan pelanggaran privasi, penyalahgunaan data, eksploitasi digital, dan ancaman keamanan anak di ruang daring. Literatur ilmiah yang dibahas menekankan bahwa strategi perlindungan anak di era digital perlu berfokus pada penguatan literasi digital dan persepsi risiko orang tua agar mampu mengelola batas privasi, menggunakan pengaturan keamanan, serta membagikan informasi secara bijak dan etis. Dalam kerangka perlindungan anak berbasis hak, negara berperan menyediakan kebijakan dan program edukasi pengasuhan digital, keluarga khususnya orang tua menjadi aktor utama dalam menjaga privasi dan identitas digital anak, pendidik berkontribusi melalui pendidikan literasi digital dan etika bermedia, sementara <i>platform</i> digital bertanggung jawab menyediakan fitur pengaturan privasi dan keamanan yang melindungi hak privasi anak di media sosial
5	Ari Arkanudin (Arkanudin, 2024)	Fikrah hukum Keluarga Islam Perihal Tanggung Jawab Orangtua dalam Menghadapi Tantangan Era Digital bagi Anak	Artikel Ari Arkanudin menjelaskan bahwa media digital menghadirkan risiko serius terhadap pemenuhan hak anak, seperti paparan konten negatif (pornografi dan kekerasan), <i>cyberbullying</i> , kecanduan teknologi, kejahatan daring, dan pelanggaran privasi yang dapat mengganggu perkembangan fisik, mental, dan spiritual anak. Literatur ilmiah yang dibahas dalam perspektif hukum keluarga Islam menekankan strategi perlindungan anak melalui pengasuhan berbasis nilai agama, pengawasan penggunaan teknologi, pendidikan etika dan literasi digital, komunikasi terbuka, serta keteladanan orang tua dalam bermedia. Dalam perlindungan anak berbasis hak, negara berperan mendukung kebijakan dan keamanan anak di ruang digital, keluarga khususnya orang tua menjadi aktor utama dalam melindungi dan membimbing anak, pendidik berperan memperkuat pendidikan karakter dan literasi digital, sementara <i>platform</i> digital bertanggung jawab menyediakan sistem dan fitur yang aman bagi anak sesuai prinsip kepentingan terbaik bagi anak
6	Octavina Putri Rodhi, M. Zamroni, Francis Maryane Pattynane (Rodhi et al., 2025)	Analisis Hukum Terhadap Pengaturan Politik Hukum Perlindungan Anak di Era Digital	Berdasarkan hasil penelitian, dapat dianalisis bahwa risiko media digital yang mengancam pemenuhan hak anak meliputi perundungan siber, eksploitasi seksual daring, penyalahgunaan data pribadi, kecanduan media sosial, serta paparan konten negatif, yang muncul seiring tingginya penetrasi internet pada anak tanpa diimbangi literasi dan pengawasan memadai; literatur ilmiah yang dibahas menekankan strategi perlindungan anak di era digital melalui pendekatan preventif (edukasi dan literasi digital), represif (penegakan hukum pidana), dan kuratif (pemulihan korban), namun implementasinya masih lemah; dalam kerangka perlindungan anak berbasis hak,

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil/Kesimpulan
			negara berperan sebagai regulator dan penegak hukum, keluarga sebagai pengasuh dan pengawas utama aktivitas digital anak, pendidik sebagai agen literasi dan pembentukan karakter digital, serta <i>platform</i> digital sebagai pihak yang bertanggung jawab menyediakan sistem keamanan, perlindungan data, dan mekanisme pelaporan yang ramah anak, sehingga perlindungan efektif hanya dapat terwujud melalui kolaborasi terpadu antar seluruh pemangku kepentingan
7	Eviani Masruroh, Miftakhul Jannah, Yes Matheos Lasarus Malaikosa (Masruroh et al., 2024)	Efektivitas Kebijakan Perlindungan Anak di Era Digital	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital menghadirkan berbagai risiko terhadap pemenuhan hak anak, terutama pelanggaran privasi dan data pribadi, eksploitasi ekonomi berbasis digital, serta dampak negatif terhadap kesehatan mental dan perkembangan anak. Literatur ilmiah menekankan bahwa perlindungan anak di era digital harus dilakukan secara preventif melalui penguatan literasi digital, integrasi perlindungan anak dalam kebijakan pendidikan, serta regulasi yang adaptif dan berorientasi pada hak anak. Perlindungan yang efektif menuntut kolaborasi multipihak, di mana negara berperan dalam penyusunan dan penegakan kebijakan, keluarga dalam pendampingan dan pengawasan penggunaan media digital, pendidik dalam penguatan literasi dan kesadaran hak anak, serta <i>platform</i> digital dalam menyediakan lingkungan digital yang aman dan bertanggung jawab
8	Irmawati, Erck Herdiansyah, Faizal Arimbawan, Endra Priawasana (Irmawati et al., 2025)	Media Digital dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Anatara Inovasi Pedagogis dan Tantangan Etis	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital menghadirkan berbagai risiko terhadap pemenuhan hak anak, antara lain penggunaan yang pasif dan berlebihan, paparan konten yang tidak sesuai usia, lemahnya perlindungan privasi dan keamanan data, serta potensi gangguan terhadap perkembangan sosial, emosional, dan nilai moral anak akibat rendahnya literasi digital orang dewasa di sekitarnya. Literatur ilmiah menegaskan bahwa perlindungan anak di era digital harus dilakukan melalui strategi preventif dan etis, seperti penguatan literasi digital guru dan orang tua, pengembangan media dan aplikasi ramah anak berbasis bermain, serta integrasi prinsip kepentingan terbaik anak, nilai moral, dan perlindungan data dalam kebijakan dan praktik pendidikan. Perlindungan anak berbasis hak menuntut peran kolaboratif berbagai pihak, di mana negara bertanggung jawab menetapkan regulasi dan standar perlindungan, keluarga berperan dalam pendampingan dan pengawasan, pendidik mengimplementasikan pedagogi digital yang aman dan bermakna, serta <i>platform</i> digital memastikan desain dan tata kelola teknologi yang anak-sentris, transparan, dan bertanggung jawab.

Tabel ringkasan penelitian diatas secara umum dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori luas. Pertama bentuk risiko media digital terhadap pemenuhan hak anak yang menunjukkan hasil bahwa media digital menghadirkan risiko multidimensional yang secara langsung maupun tidak langsung mengancam pemenuhan hak anak. Risiko yang dominan antara lain *Cyberbullying*, paparan konten pornografi, kekerasan, dan informasi tidak layak usia yang berpotensi merusak perkembangan moral, emosional dan sosial. Risiko lain yaitu pelanggaran privasi dan penyalahgunaan data pribadi, kecanduan teknologi. Temuan ini menegaskan bahwa risiko digital bersifat saling berkaitan dan berdampak langsung pada prinsip kepentingan terbaik bagi anak.

Kedua, Strategi perlindungan anak di era digital, dari hasil literatur diatas menunjukkan bahwa perlindungan anak di era digital membutuhkan pendekatan holistik dan berlapis. Strategi perlindungan tidak hanya bertumpu pada penegakan hukum, tetapi juga mencakup upaya preventif, edukatif, dan kuratif. Pendekatan preventif diwujudkan melalui penguatan literasi digital anak, orang tua, dan pendidik, serta integrasi nilai etika, moral, dan hak anak dalam penggunaan teknologi. Pendekatan represif tercermin dalam pentingnya pembaruan dan penegakan regulasi yang responsif terhadap kejahatan digital, termasuk perlindungan data pribadi dan sanksi terhadap pelanggaran hak anak. Sementara itu, pendekatan kuratif menekankan pemulihan korban, khususnya anak yang mengalami dampak psikologis akibat kekerasan dan eksploitasi daring. Literatur juga menekankan pentingnya pengasuhan berbasis nilai, komunikasi terbuka dalam keluarga, serta pengembangan teknologi dan aplikasi yang ramah anak.

Ketiga, Peran Negara, Keluarga, Pendidik, dan *Platform* Digital. Temuan penelitian menunjukkan bahwa perlindungan anak berbasis hak di ruang digital hanya dapat terwujud melalui kolaborasi multipihak. Negara memegang peran sentral sebagai penjamin regulasi, penegak hukum, dan penyusun kebijakan publik yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Keluarga, khususnya orang tua, diposisikan sebagai aktor utama dalam pengawasan dan pendampingan aktivitas digital anak, termasuk menjaga privasi dan membentuk nilai serta etika bermedia. Pendidik berperan sebagai agen literasi digital dan pembentuk karakter, dengan mengintegrasikan prinsip perlindungan anak dalam praktik pendidikan dan pedagogi digital. Sementara itu, *platform* digital memiliki tanggung jawab untuk menyediakan sistem keamanan, pembatasan usia, perlindungan data, fitur privasi, serta mekanisme pelaporan yang ramah anak.

Berikut ini adalah visualisasi hasil penelitian yang disajikan dalam tiga diagram yang menggambarkan risiko media sosial, strategi perlindungan anak digital, perlindungan anak berbasis hak.



Gambar 2. Visualisasi Hasil Penelitian

PEMBAHASAN

Hasil penelitian diatas telah memenuhi tiga tujuan, yaitu (1) mengidentifikasi bentuk-bentuk risiko media digital yang mengancam pemenuhan hak anak, (2) menganalisis strategi perlindungan anak di era digital yang telah dibahas dalam literatur ilmiah; (3) memetakan peran negara, keluarga, pendidik, dan *platform* digital dalam perlindungan anak berbasis hak. Tiga tujuan ini dicapai melalui sintesis sistematis dari delapan artikel terpilih, yang memberikan gambaran komprehensif tentang perlindungan hak anak di era digital.

Bentuk-Bentuk Risiko Media Digital Yang Mengancam Pemenuhan Hak Anak

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital menghadirkan berbagai bentuk risiko serius terhadap pemenuhan hak anak, terutama hak atas perlindungan, rasa aman, martabat, privasi, kesehatan mental, serta tumbuh kembang yang optimal. Berbagai penelitian secara konsisten mengidentifikasi *cyberbullying* sebagai salah satu ancaman utama di ruang digital yang berdampak langsung pada kesehatan psikologis dan martabat anak (Fitri & Rahmadhani, 2024;). Selain itu, paparan konten pornografi, kekerasan, dan informasi tidak layak usia yang mudah diakses tanpa pengawasan

juga menjadi faktor signifikan yang menghambat perkembangan moral dan sosial anak.

Penelitian lain memperluas temuan ini dengan menyoroti risiko eksploitasi daring, penyalahgunaan data pribadi, serta pelanggaran privasi anak, termasuk melalui praktik *sharenting* yang dilakukan oleh orang tua tanpa mempertimbangkan kepentingan terbaik anak (Hasanah & Rahmah, 2025). Praktik tersebut berpotensi menimbulkan jejak digital permanen, penyalahgunaan (Fitri & Rahmadhani, 2024b; Suparto, 2024). Identitas, hingga ancaman keamanan anak di masa depan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Octavina Putri yang menegaskan bahwa tingginya penetrasi internet pada anak, tanpa diimbangi literasi digital dan mekanisme perlindungan yang kuat, memperbesar kerentanan anak terhadap berbagai bentuk pelanggaran hak di ruang digital.

Strategi Perlindungan Anak Di Era Digital

Hasil kajian menunjukkan bahwa strategi perlindungan anak di era digital harus bersifat komprehensif dan multidimensi, tidak terbatas pada pendekatan hukum yang represif. (Fitri & Rahmadhani, 2024b) menekankan pentingnya integrasi antara penegakan hukum dan strategi preventif melalui literasi digital serta edukasi. Hal ini diperkuat oleh Susilowati yang menyoroti perlunya pembaruan regulasi yang responsif, termasuk penguatan perlindungan konsumen anak sebagai pengguna teknologi informasi, serta pendekatan non-yuridis berupa pendidikan dan pendampingan.

Penelitian Eviani Masruroh dan Irmawati menegaskan bahwa pendekatan preventif melalui literasi digital, integrasi perlindungan anak dalam kebijakan pendidikan, dan penerapan prinsip etika serta kepentingan terbaik anak merupakan kunci perlindungan jangka panjang. Sementara itu, Ari Arkanudin menambahkan perspektif hukum keluarga Islam dengan menekankan pentingnya pengasuhan berbasis nilai, keteladanan orang tua, serta komunikasi yang terbuka dalam menghadapi tantangan era digital, yang secara substansial sejalan dengan prinsip perlindungan anak berbasis hak.

Peran Negara, Keluarga, Pendidik, Dan Platform Digital Dalam Perlindungan Anak Berbasis Hak

Dalam konteks tujuan penelitian ketiga, hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi yang menegaskan bahwa perlindungan hak anak di era digital merupakan tanggung jawab kolektif. Negara diposisikan sebagai penjamin utama melalui penyusunan regulasi, kebijakan publik, dan penegakan hukum yang efektif (Masruroh et al., 2024; Rodhi et al., 2025). Namun, efektivitas kebijakan tersebut sangat bergantung pada keterlibatan aktor lain. Keluarga, khususnya orang tua, berperan sebagai pengawas utama aktivitas digital anak dan penjaga privasi serta identitas digital anak (Arkanudin, 2024; Hasanah & Rahmah, 2025).

Selanjutnya, pendidik memiliki peran strategis dalam membentuk literasi digital kritis, karakter, dan etika bermedia melalui praktik pendidikan yang aman dan bermakna (Irmawati et al., 2025). Di sisi lain, berbagai penelitian menegaskan bahwa *platform* digital juga memiliki tanggung jawab hukum dan etis untuk menyediakan lingkungan digital yang ramah anak, melalui pembatasan usia, sistem verifikasi, perlindungan data pribadi, pengaturan privasi, serta mekanisme pelaporan dan penanganan konten berbahaya (Rodhi et al., 2025; Suparto, 2024).

Makna utama dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa risiko digital terhadap anak bersifat struktural, bukan insidental. Anak tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga subjek yang berhadapan dengan sistem digital yang dibangun tanpa mempertimbangkan kapasitas dan kerentanan mereka. Interpretasi ini sejalan dengan pandangan (Sonia Livingstone, 2022) yang menyatakan bahwa kerentanan anak di ruang digital muncul akibat ketimpangan kekuasaan antara anak dan sistem teknologi digital.

Selain itu, hasil penelitian menegaskan bahwa perlindungan anak di era digital harus dipahami sebagai bagian dari pemenuhan hak asasi anak, sebagaimana diatur dalam Konvensi Hak Anak (*Convention on the Rights of the Child/CRC*), khususnya hak atas perlindungan, privasi, dan perkembangan yang optimal. Dengan demikian, teknologi tidak boleh bersifat netral secara nilai, melainkan harus tunduk pada prinsip kepentingan terbaik anak.

Secara komparatif, temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai studi global yang menunjukkan meningkatnya risiko digital terhadap anak. (OECD, 2021) dan (UNICEF, 2020) melaporkan bahwa *cyberbullying*, eksploitasi seksual daring, dan pelanggaran data pribadi anak merupakan masalah lintas negara yang semakin kompleks.

Namun, dibandingkan dengan negara-negara yang telah menerapkan kebijakan seperti *Age-Appropriate Design Code* di Inggris atau *General Data Protection Regulation (GDPR)* di Uni Eropa, perlindungan anak di konteks nasional masih menghadapi tantangan implementasi, khususnya dalam hal pengawasan *platform* digital dan perlindungan data anak. Studi global menunjukkan bahwa keberhasilan perlindungan anak digital sangat bergantung pada integrasi regulasi dengan desain teknologi dan literasi digital masyarakat (Livingstone, 2019)

Keterbatasan penelitian ini selaras dengan karakter penelitian berbasis literatur. Pertama, penelitian ini belum melibatkan perspektif empiris anak sebagai subjek utama, sebagaimana direkomendasikan oleh (Lundy & McEvoy, 2012) dalam pendekatan hak partisipasi anak. Kedua, sebagian literatur masih bersifat normatif dan belum mengevaluasi efektivitas kebijakan secara kuantitatif. Ketiga, keterbatasan akses terhadap laporan internal *platform* digital membatasi analisis mengenai tanggung jawab korporasi secara lebih mendalam.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pendekatan *rights-based approach to child protection in the digital environment*, sebagaimana dikembangkan oleh UNICEF dan UNCRC. Penelitian ini juga memperluas kajian hukum dan pendidikan anak dengan memasukkan ruang digital sebagai ruang sosial baru yang memerlukan pendekatan perlindungan khusus.

Secara praktis, temuan penelitian ini memberikan dasar bagi pembuat kebijakan, pendidik, dan orang tua untuk mengembangkan sistem perlindungan anak yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. *Platform* digital juga perlu dipahami sebagai *duty bearer* dalam pemenuhan hak anak, sebagaimana ditegaskan dalam UN Guiding Principles on Business and Human Rights (2011).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang didukung literatur global, rekomendasi

berikut dapat diajukan: (1) Bagi Keluarga (Orang Tua), Orang tua perlu meningkatkan literasi digital dan kesadaran hak anak, membatasi sharenting, serta menerapkan pengasuhan digital (2) Bagi PAUD dan Pendidik, PAUD perlu mengintegrasikan literasi digital usia dini, pendidikan karakter, serta memastikan penggunaan media digital yang aktif, kontekstual, dan sesuai usia, (3) Bagi pemerintah, Pemerintah perlu menyelaraskan regulasi nasional dengan standar global perlindungan anak digital, memperkuat pengawasan *platform*, serta mengembangkan kebijakan lintas sektor.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital menimbulkan berbagai risiko terhadap pemenuhan hak anak, seperti *cyberbullying*, paparan konten negatif, pelanggaran privasi, eksploitasi daring, dan gangguan perkembangan, sehingga menjawab tujuan identifikasi risiko; perlindungan anak di era digital harus dilakukan secara komprehensif melalui pendekatan berbasis hak yang mengintegrasikan literasi digital, pengasuhan dan pendidikan etis, serta regulasi yang adaptif; dan perlindungan anak merupakan tanggung jawab bersama negara, keluarga, pendidik, dan *platform* digital. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya penguatan perlindungan anak berbasis hak dalam kebijakan, pendidikan, dan tata kelola teknologi. Oleh karena itu, disarankan agar keluarga meningkatkan pendampingan dan literasi digital anak, PAUD mengintegrasikan etika dan literasi digital sesuai usia, serta pemerintah memperkuat regulasi, pengawasan, dan kolaborasi lintas sektor.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kontribusi dalam penyusunan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi bahan pertimbangan dalam upaya perlindungan hak anak di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arkanudin, A. (2024). Fikrah Hukum Keluarga Islam Perihal Tanggung Jawab Orangtua dalam Menghadapi Tantangan Era Digital bagi Anak. In *Crossroad Research Journal* 1(4), 38–55. <https://doi.org/10.61402/crj.v1i4.176>
- Fitri, R. A., & Rahmadhani, N. F. (2024a). Kebijakan perlindungan Anak di ruang Digital: Perspektif Hukum Terhadap Cyberbullying. *Jurnal Analisis Hukum*, 7(2), 192–199. <https://doi.org/10.38043/jah.v7i2.5186>
- Fitri, R. A., & Rahmadhani, N. F. (2024b). Kebijakan perlindungan Anak di ruang Digital: Perspektif Hukum Terhadap Cyberbullying. *Jurnal Analisis Hukum*, 7(2), 192–199. <https://doi.org/10.38043/jah.v7i2.5186>
- Handayani, A., Yongki, D., Putra, A.,. (2021). Bentuk Perlindungan Hukum Bahaya Konten di Media Elektronik dan Cetak Bagi Anak-Anak di Era Globalisasi. *Varia Hukum* 3(1), 89-105. <https://doi.org/10.15575/VH.V3I1.12548>

- Hasanah, R. H., & Rahmah, E. (2025). Perlindungan Privasi Anak Dalam Aktivitas Sharenting: Pengaruh Literasi Digital dan Persepsi Risiko Orang Tua. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 4943–4951. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i3.9113>
- Helsper, E. J., Schneider, L. S., Van Deursen, A. J. A. M., & Van Laar, E. (2020). *The youth Digital Skills Indicator*.
- ICJR. (2012). Mengenal Konvenan Internasional Hak Sipil dan Politik. *Institute For Criminal Justice Reform*.
- Irmawati, I., Herdiansyah, E., Arimbawan, F., & Priawasana, E. (2025). Media Digital dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Antara Inovasi Pedagogis dan Tantangan Etis. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 7(02), 797–812. <https://doi.org/10.53863/kst.v7i02.1773>
- Livingstone, S. (2019). *Children's rights in the digital age*. https://eprints.lse.ac.uk/67341/1/Livingstone_Childrens_rights_digital_age_author.pdf
- Livingstone, S., & Smith, P. K. (2014). Annual research review: Harms experienced by child users of online and mobile technologies: The nature, prevalence and management of sexual and aggressive risks in the digital age. In *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines* (Vol. 55, Issue 6, pp. 635–654). Blackwell Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12197>
- Lundy, L., & McEvoy, L. (2012). Children's rights and research processes: Assisting children to (in)formed views. *Childhood*, 19(1), 129–144. <https://doi.org/10.1177/0907568211409078>
- Masrurroh, E., Jannah, M., Matheos, Y., & Malaikosa, L. (2024). Efektivitas Kebijakan Perlindungan Anak di Era Digital. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 28–33. <https://doi.org/10.58540/isihumor.v2i1.577>
- OECD. (2021). *Children & Young People's Mental Health in the Digital Age*. Paris: OECD Publishing. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2018/10/children-and-young-people-s-mental-health-in-the-digital-age_4f68631a/488b25e0-en.pdf
- Pati, D., & Lorusso, L. N. (2018). How to Write a Systematic Review of the Literature. *Health Environments Research and Design Journal*, 11(1), 15–30. <https://doi.org/10.1177/1937586717747384>
- Rodhi, O. P., Zamroni, M., & Pattynama, F. M. (2025). Magistra Vitae Analisis Hukum Terhadap Pengaturan Politik Hukum Perlindungan Anak Di Era Digital. *Journal Magister Hukum*, 1(1), 13–1. <https://doi.org/10.21143/jhp.vol47.no3.94>
- Sonia Livingstone, K. P. (2022). Imaginative play in digital environments: designing social and creative opportunities for identity formation. *Information, Communication & Society*, 25(4), 485–501. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2022.2046128>

- Stoilova, M., Livingstone, S., & Kardefelt-Winther, D. (2016). Global Kids Online: Researching children's rights globally in the digital age. *Global Studies of Childhood*, 6(4), 455–466. <https://doi.org/10.1177/2043610616676035>
- Suparto, S. (2024). Penguatan Perlindungan Hukum Konsumen Anak Sebagai Pengguna Teknologi Informasi di Era Digital. *Acta Diurnal Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan*, 2(7), 256–270. <https://doi.org/10.23920/acta.v7i2.1707>
- Third, A., Bellerose, D., Dawkins, U., Keltie, E., & Pihl, K. (2014). *Children's Rights in the Digital Age: A download from children around the world*. UNICEF. <file:///D:/Download/Hak%20Anak%20di%20Era%20Digital/UNICEF-bericht-kinderrechte-im-digitalen-zeitalter.pdf>
- Third Amanda, Bellerose Delphine, Dawkin Urszula, Keltie Emma, & Phil Kari. (2019). *Children's Rights in the Digital Age*. UNICEF.
- UNICEF. (2020). *Child Online Protection in and through Digital Learning*.
- Unicef for Every Child. (2017). *Children in a Digital World*.
- United Nations Human Rights. (2021, March). *General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment*. Children's Rights.

Implementation of APLT Digital Media Literacy to Support Sex Education for Early Childhood

Dina Amalia^{1*}, Dewi Pratiwi², Fatimatuzzahroh³

^{1,2,3}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Jawa Tengah, Indonesia

Email Corresponden Author: dina@unisnu.ac.id

Abstract

Sex education in early childhood is a preventive effort to foster children's understanding of body protection and privacy awareness. This study aimed to develop and examine the feasibility and effectiveness of APLT (Aku Pintar Lindungi Tubuh) digital media as a supporting tool for early childhood sex education. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The effectiveness of the developed media was tested using a pre-experimental one group pretest posttest design. The results indicate that the APLT media was highly feasible, based on expert validation. Effectiveness analysis using normalized gain (N-gain) showed a moderate level of effectiveness, indicating an improvement in children's understanding of body protection concepts, including protected body parts, appropriate and inappropriate touch, and body privacy awareness. These findings suggest that APLT media is moderately effective and functions as a supportive learning resource rather than a stand alone intervention. Therefore, APLT digital media has the potential to support early childhood sex education within a limited and guided instructional context, particularly in strengthening children's initial understanding of body protection and privacy awareness.

Keywords: APLT Media; Sex Education; Early Childhood

History

Received 2025-10-05, Revised 2025-12-19, Accepted 2026-02-12 Online First 2026-02-14

INTRODUCTION

Throughout 2024, cases of sexual violence against children in Indonesia are still a serious problem. Based on data from the Ministry of Women's Empowerment and Child Protection (KemenPPPA) (Syahfitri & Rangkuti, 2024), recorded 7,842 cases of violence against children between January and June 2024, with sexual violence representing the largest proportion of reported cases (Siswanto & Miarsa, 2024). Children, especially girls, are particularly vulnerable to this violence, and many cases occur through digital platforms. Prevention efforts continue to be made, including increasing digital resilience to protect children from online exploitation (Lewoleba & Fahrozi, 2020). Recent studies emphasize that early preventive education is one the most effective strategies to reduce children's vulnerability to sexual violence, particularly in digital environments. These conditions highlight the urgency of preventive strategies that focus on early intervention and child protection education

Sex education for early childhood is often a sensitive and complex topic. Many parents feel

worried and even hesitate to discuss this issue, considering the various social stigmas attached to the discussion of sexuality. However, in the era of the industrial revolution 4.0, children are more vulnerable to being exposed to information that is not appropriate for their age, either through social media, the internet, or the surrounding environment. Therefore, it is important to provide sex education from an early age in an appropriate and targeted manner to equip children with the right knowledge (Putri & Andriani, 2022; Suteja & Riyadi, 2019). Current research highlights that age appropriate sex education does not increase negative behavior, but instead strengthens children's awareness and self protection skills.

Sex education for early childhood does not only focus on biological aspects, but also on developing an understanding of the child's body, personal boundaries, and how to protect oneself from inappropriate behavior (Maryuni & Anggraeni, 2017). Children need to understand basic concepts such as the differences between boys and girls, and private body parts. Parents and teachers play a key role in providing appropriate sex education. Parents and teachers are the right people according to the child's level of understanding (Camelia & Nirmala, 2017; Situmorang, 2020). Through a friendly and open approach, parents and teachers can create an environment where children feel comfortable asking questions and learning about sex education (Muhimmah & Fajrin, 2022). This is where the importance of supporting media such as *Aku Pintar Lindungi Tubuh* (APLT) to help parents and teachers deliver sex education in a way that is easy for children to understand. Compared to previous approaches that rely mainly on verbal explanations, supportive learning media are considered more effective in facilitating children's comprehension of sensitive topics.

However, empirical studies indicate that the implementation of early childhood sex education remains problematic in practice. Many parents and teachers report limited confidence and pedagogical skills in delivering sex education content, particularly when addressing body protection and privacy issues. Existing learning media are often fragmented, focusing either on general moral messages or cognitive learning outcomes, without explicitly integrating body protection education and children's awareness of personal boundaries. Moreover, most digital learning media for early childhood do not adequately address the context of children's increasing exposure to digital risks, nor do they provide structured guidance for adult facilitation (Taylor et al., 2024). These limitations suggest a gap between the normative importance of early childhood sex education and the availability of empirically tested, age appropriate digital media that specifically support body protection and privacy awareness.

Media Learning is a tool that helps educators convey messages so that they are easier for children to understand and accept, and is very important in the learning process (D. Amalia et al., 2024; Moto, 2019). Media functions as an intermediary in conveying information from teachers to students, so that students are motivated and can follow the learning process meaningfully (Tafonao, 2018). The use of learning media aims to make it easier for educators to carry out the learning process (Hanannika & Sukartono, 2022). The right learning media for early childhood must meet several requirements, such

as having a simple, attractive, and safe design for children, and containing educational elements that are in accordance with the 6 aspects of child development (Suherman, 2017). Recent studies have begun to explore digital based learning media; however, most of them focus on general learning outcomes rather than sex education content for early childhood.

APLT Media is here to support sex education for young children through an interactive, informative, and fun approach. With content tailored for young children, APLT Media aims to help children understand the importance of taking care of their bodies and recognizing signs of inappropriate behavior. APLT Media also aims to empower parents and teachers with the resources they need to provide effective sex education. However, sex education for early childhood is not without its challenges. One of the main challenges is overcoming resistance from some parents who feel that this topic is too early to discuss with their children. There is also the challenge of ensuring that the information provided does not confuse or cause fear in children. Therefore, it is important for APLT media to provide information that is balanced, comprehensive, and delivered in the right way.

Early childhood sex education is a topic that has received increasing attention in recent years. However, research related to the implementation and effectiveness of early childhood sex education is still limited, especially in the context of using interactive digital media such as APLT. This study positions itself among recent research by focusing specifically on the use of interactive digital media designed for early childhood sex education, which has not been extensively examined in previous studies. The gap analysis of this study, namely APLT media, attempts to fill the gap by providing sex education materials that are tailored for children under elementary school age, so that the effectiveness of the approach through APLT media can be evaluated. The novelty of this study lies in the development and evaluation of APLT as an interactive digital medium that integrates body protection education, age appropriate content, and parental teacher involvement. The theoretical contribution of this study is to enrich the discourse on early childhood sex education through digital learning media, while the practical contribution is to provide a feasible reference for parents, teachers, and educators in implementing safe and effective sex education for young children.

Therefore, the objectives of this study are: (1) to develop APLT digital media using the ADDIE model; (2) to examine the feasibility of APLT media through expert validation; and (3) to analyze its effectiveness in improving early childhood understanding of body protection and privacy awareness. Through these objectives, this study seeks to contribute theoretically to the discourse on early childhood sex education through digital learning media and practically to provide a feasible reference for parents, teachers, and educators in implementing safe and effective sex education for young children.

METHODS

This study uses the R&D (Research and Development) research and development method to design and develop APLT (*Aku Pintar Lindungi Tubuh*) media as a means of supporting sex education

for early childhood (Earnshaw, 2018). The R&D method was chosen because it allows the development of educational products that are innovative, relevant, and in accordance with the needs of target users, namely children aged 3-4 years at the Linguma Kudus creativity school.

This research stage includes several important steps, starting from 1) needs analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, to 5) product evaluation.

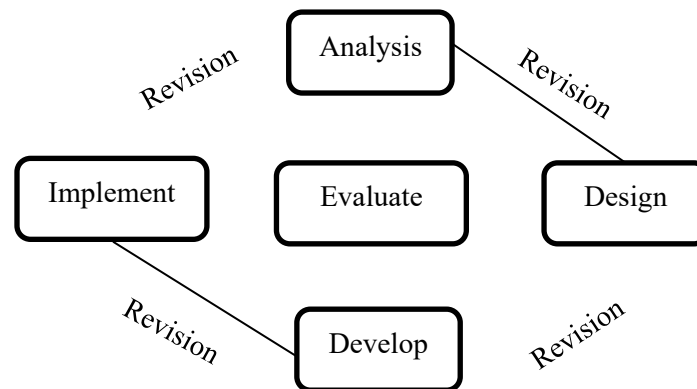


Figure 1. ADDIE concept

Source : (Branch, 2009)

In the first stage, a needs analysis was conducted to identify specific problems and needs in early childhood sex education. Data were collected through interviews, observations, and literature studies.

Next, the design stage begins by formulating the basic concept of APLT media, at this stage the media concept is designed by considering relevant content, appropriate delivery methods for early childhood, and interactive and interesting visual elements. The APLT media design must also ensure that the material delivered is safe, educational, and in accordance with the child's psychological development.

The next stage is development, where the APLT media is realized in real form. This includes content creation, development of APLT media based on power point, and initial testing to ensure that all elements work as planned. At this stage, a media prototype was developed and tested on a limited basis at the Linguma Children's Creativity School to obtain feedback.

Finally, evaluation is the final stage in the series of research and development of the ADDIE model, evaluation is conducted to assess the effectiveness of APLT media in supporting sex education for early childhood. This evaluation involves analysis of trial data, feedback from educators and parents, and measurement of the impact on children's understanding of sex education. The results of the final evaluation are the basis for improving APLT media widely.

The population of the study was early childhood at Linguma Children's Creativity School. The

research sample consisted of 11 children aged 3-4 years at Linguma Children's Creativity School. The sampling technique used was purposive sampling, given the small sample size and the involvement of only one educational institution, this study does not aim to achieve statistical generalization. Instead, the findings are intended to provide contextual insights into the feasibility and initial effectiveness of APLT media in early childhood sex education. Data collection techniques were carried out using questionnaires and observation sheets. Considering the developmental characteristics of children aged 3-4 years, learning outcomes were measured using structured observation instruments rather than written tests. The observation sheets were designed to capture observable indicators of children's understanding of sex education concepts, such as recognition of body parts that should be protected, awareness of appropriate and inappropriate touch, and understanding of personal boundaries. This observational approach is pedagogically appropriate, as young children express comprehension primarily through behavior, verbal responses, and interaction during learning activities.

Validation is done by testing the questionnaire through expert judgment. If there are question items that require revision, improvements will be made. After validation by experts is declared valid, the questionnaire is ready to be tested. Reliability testing will be carried out on the research instrument only once, and the results are analyzed using certain techniques. The instrument reliability trial was conducted on 11 children at the Linguma Children's Creativity School. The analysis of instrument reliability in this study used the alpha-Cronbach statistical test with the help of the SPSS application. The reliability coefficient in this study is in the range between zero and one. The higher the reliability coefficient that approaches one, the higher the level of reliability of the instrument. The following is a table of alpha-Cronbach reliability coefficients:

Table 1

Alpha-Cronbach Reliability Coefficient

<i>Aspect</i>	<i>Number of Items</i>	<i>Cronbach's Alpha Coefficient</i>
Cognitive Aspect	10	0.85
Affective Aspect	8	0.82
Psychomotor Aspects	7	0.88
Total	25	0.86

The reliability coefficient above shows that the instrument used has a high level of reliability, with a Cronbach's alpha coefficient value above 0.8 which is generally considered good in social research.

Data analysis techniques in the APLT media development research to support early childhood sex education use several stages, starting from needs analysis, product design, product development, to product trials and evaluation. In this study, there are two types of data used qualitative and quantitative data analysis. Qualitative information comes from input from material experts and media experts as

material for product improvement during the APLT media development process on sex education. Quantitative information comes from the assessment of material experts and media experts on the relevance of APLT media on sex education. The media feasibility analysis is calculated using a Likert scale, which has answer choices and scores (Sudjana, 2016) :

Table 2

Likert Scale Table

<i>Evaluation</i>	<i>Score</i>
Strongly Disagree	1
Don't agree	2
Agree	3
Strongly agree	4

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

Information :

P = Percentage of eligibility

f = Frequency

n = Ideal value multiplied by the number of questions

100 = Constant

To determine the quality of media eligibility, the final presentation results will be converted into assessment statements. The following table describes the eligibility criteria (Arikunto, 2018) :

Table 3

Media Criteria Eligibility Level

<i>Percentage Score</i>	<i>Interpretation</i>
81-100%	Very worthy
61-80%	Worthy
41-60%	Quite decent
21-40%	Not feasible
<21%	Totally unworthy

APLT media is declared feasible if the percentage results meet the criteria of "very feasible", which is 81-100%, as shown in the table above. In addition, quantitative data analysis includes the results of field trials aimed at determining how effective APLT media is for teaching about sex education. Children assess their abilities before and after using APLT media. The trial was conducted using a pre-experimental design of one group pre-test-post-test, which is based on the following formula:

O1 X O2

Information

O1 = Pre-test score
 O2 = Post test score
 X = Treatment

Furthermore, since this study uses a pre-experimental design of one group pre-test and post-test, the pre-test and post-test data will be analyzed to determine the significance of increasing children's sex education knowledge. This will be done using Normalized Gain (N-gain):

$$\text{N-gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Maximum Score} - \text{Pretest}}$$

Where Posttest represents the post-intervention score, Pretest represents the pre-intervention score, and Maximum Score represents the highest possible score of the instrument. To determine the level of effectiveness of APLT media in sex education for early childhood. The N-gain value obtained is used to determine the level of effectiveness of APLT media, interpretation is carried out with the following criteria:

Table 4

Level of Effectiveness of Media Criteria

<i>Interpretation</i>	<i>N-Gain Value</i>
Low	N-gain < 0.30
Moderate	0.30 < N-gain < 0.70
High	N-gain > 0.70

APLT learning media is considered effective if the results of the criteria in the table above, namely meeting N-gain > 0.70. This study employed a pre-experimental one group pretest posttest design without a control group. Combined with the limited sample size, this design restricts causal inference and generalizability of the findings. Therefore, the effectiveness results should be interpreted as indicative and context-specific, serving as a basis for further large scale and comparative studies.

RESULTS AND DISCUSSION

RESULT

The results of the research on the development of APLT Media (Display Sheet Teaching Aids) that support sex education for early childhood are divided into several stages, namely analysis, product design, product development, implementation and evaluation. Each stage provides a significant contribution to the process of developing an appropriate and effective product. The following is an

explanation of the stages of ADDIE development:

Analyze (Analysis)

The initial stage of this research involved a needs analysis conducted through interviews with teachers, parents, and direct observation of children aged 3-4 years at Linguma Creativity School. This analysis revealed that there was an urgent need for teaching aids that help introduce basic concepts of sex education, such as recognizing body parts, gender differences, and privacy boundaries in a concrete and developmentally appropriate manner. The results of this analysis became an important basis in determining the content and design of the APLT Media to be developed, which must be simple, interactive, and interesting for children.

This is in line with the study by (Clemente-Suárez et al., 2024), which highlights the importance of using interactive media to support the cognitive development of preschool children in understanding abstract concepts more concretely. In addition, UNESCO's recommendations in the International Technical Guidance on Sexuality Education emphasize the need for a structured, age appropriate sexuality education curriculum that utilizes engaging media to ensure children can learn in a safe and enjoyable manner (Aryal et al., 2025; Gray, 2022).

Design (Product Design Planning)

Based on the results of the needs analysis, the design of APLT Media was designed. This product was designed by considering the needs of early childhood, including the use of bright colors, clear images, and simple text. APLT Media consists of sheets containing illustrations and short narratives that are easy for children to understand. This design was then validated by experts in education and child psychology to ensure that the material presented was not only in accordance with the needs of early childhood but also effective in conveying sex education messages. The validation results showed that the design of APLT Media had met the standards of eligibility in terms of pedagogical and visual aspects.

The design of the APLT Media, which incorporates bright colors, clear illustrations, and concise narratives, aligns with (Destiawati et al., 2024), who found that media featuring engaging visuals and simple content can enhance preschool children's engagement and knowledge retention. Furthermore, (Tarigan et al., 2024) emphasized that media design tailored to children's cognitive development stages helps them understand abstract concepts more effectively. Expert validation also aligns with pedagogical standards, stating that learning materials for early childhood must be accurate, contextually appropriate, and presented through child-friendly visual methods (Pratiwi & Ismail, 2023). The following is the design of the APLT media illustration:

Table 5

Description of APLT Media Features

Feature	Description
Initial Display	When APLT Media is opened, users are greeted with an initial display designed to create a friendly, engaging, and easy to navigate atmosphere for early childhood learners.
Main Menu	The main menu functions as the primary access point to various educational contents specifically designed for early childhood. Users are provided with several menu options to explore learning materials.
Navigation Buttons	APLT Media provides interactive navigation buttons that assist users in accessing and utilizing available features. A button information menu is included to help users understand the function of each button.
Learning Menu	This menu presents two main learning options, namely materials and videos. Both options are designed to offer an interactive and immersive learning experience tailored to early childhood needs.
Gender Recognition Material	This section introduces children to the differences between boys and girls using simple illustrations and explanations, enabling children to understand basic gender concepts in an age appropriate manner.
Body Privacy Material	This feature provides children with knowledge about the importance of maintaining body privacy. Children learn which body parts should be protected and understand appropriate and inappropriate boundaries.
Interactive Quiz	This menu contains simple and interactive quizzes designed to assess children's understanding of the learning materials. The quizzes are presented in a game-based format to encourage learning through play.

Development (Product Development)

The product development stage involved the production of a prototype of APLT Media based on the approved design. This prototype was then tested on a small scale involving several children aged 3-4 years and teachers at Linguma creativity school. The results of the trial showed that children were interested and easily interacted with this media. They showed a better understanding of basic sex education materials, such as recognizing body parts and the concept of privacy. Measurement of the level of understanding and involvement of children was carried out through observation and questionnaires given to teachers, with the results showing a positive response to the effectiveness of APLT Media.

Validation by media experts and material experts

The media products that have been created are then validated by media experts and material experts, so that researchers can determine the feasibility of the product. The following is a table showing the results of the media and material validation scores carried out by experts:

Table 6

Media Validation Score Results

<i>Rated aspect</i>	<i>Score (f)</i>	<i>Maximum Score (n)</i>	<i>Validation Percentage</i>
Suitability of Material to Learning Objectives	4.8	5	96%
Clarity and Visual Appeal	4.7	5	94%
Effectiveness of Message Delivery	4.6	5	92%
Ease of Navigation and Use	4.9	5	98%
Media Interactivity	4.5	5	90%
Overall User Experience	4.7	5	94%
Average Validation Percentage			94%

Table 6 shows that media validation by media experts resulted in a very high percentage in various aspects assessed, with an average validation of 94%. This shows that APLT media is very adequate for use in supporting sex education for early childhood.

Table 7

Material Validation Score Results

<i>Rated aspect</i>	<i>Score (f)</i>	<i>Maximum Score (n)</i>	<i>Validation Percentage</i>
Suitability of Material Content with Learning Objectives	4.7	5	90%
Accuracy and Relevance of Information	4.8	5	92%
Clarity and Readability of Material	4.6	5	92%
Language Appropriateness to Children's Age	4.8	5	92%
Suitability of Material to Social Norms	4.7	5	90%
Completeness and Integration of Material	4.7	5	90%
Average Validation Percentage			91%

Table 7 shows that the validation of the material by material experts resulted in a very high percentage in various aspects assessed, with an average validation of 91%. This shows that the material in APLT Media is very appropriate and suitable for use in supporting sex education for early childhood.

The development stage resulted of APLT media, which was tested on a limited scale involving children aged 3–4 years and teachers at Linguma Creativity School. During this stage, children were observed to interact with the media and to respond to learning prompts related to body recognition and privacy awareness. The feasibility of the media was assessed through expert validation. Media experts assigned an average score of 94%, while material experts provided an average score of 91%, indicating that the media fulfilled criteria related to content accuracy, visual clarity, and age appropriateness. These

validation results indicate that APLT media is suitable for use as a learning support tool. The scores reflect expert appraisal of design and content quality within the development context and therefore function primarily as indicators of feasibility rather than measures of learning impact.

Quantitative Data Analysis of Trial Results

Table 8

Pre-Experimental Design Type Trial Results

One-Group pretest-posttest design

<i>No.</i>	<i>Indicator</i>	<i>Pretest (O1)</i>	<i>Posttest (O2)</i>	<i>Difference (O2-O1)</i>	<i>Information</i>
1.	Understanding self-identity	60	85	25	Significant Improvement
2.	Understanding body privacy	55	80	25	Significant Improvement
3.	Knowledge of good and bad touch	65	90	25	Significant Improvement
4.	Awareness of stranger danger	50	75	25	Significant Improvement
5.	Ability to express feelings	58	82	24	Significant Improvement

Based on table 8, it shows that the results of the APLT media trial showed a significant increase with an average pretest score of 58 and a posttest score of 82. Based on table 8, it shows that the results of the APLT media trial showed a significant increase with an average pretest score of 58 and a posttest score of 82. The pattern of score improvement was relatively consistent across indicators. This suggests that the learning activities supported children's immediate recognition and recall of the introduced concepts during guided sessions. The observed improvements represent short-term learning responses within a structured instructional setting.

The prototype development stage of the APLT Media, which was tested on children aged 3–4 years, showed an improvement in their understanding of basic sex education. This is consistent with the findings of (Amaefule et al., 2023), which demonstrated that the use of interactive educational media can enhance preschool children's understanding of fundamental concepts through enjoyable learning experiences. Furthermore, (Perez et al., 2023) emphasized that validating media effectiveness through limited trials involving observation and questionnaires is an appropriate method for assessing the feasibility and impact of educational tools on children's learning.

Implementation (Implementation)

The implementation of APLT Media in the learning process was carried out at the Linguma Kudus creativity school and was tested on 10 children aged 3-4 years which was carried out in August 2024. This media was used in interactive learning sessions in class, where teachers directed children to

understand the content presented. The results of observations during the implementation showed that this media was very helpful for teachers in conveying sensitive material such as sex education to children. Children became more active in asking questions and sharing their understanding after the learning session, indicating that APLT Media succeeded in creating a safe and enjoyable learning environment. The results of the Standard Gain for implementation obtained a score of 0.571 or 57.1% which was interpreted in the moderate category. The details of the N-gain calculation are as follows:

$$\text{Gain Standar} = \frac{82 - 85}{100 - 58} = 0,571$$

Based on the calculation results, APLT media products on sex education for children aged 3-4 years were developed effectively. This result indicates a moderate level of learning improvement during the implementation phase, reflecting the media's contribution to children's initial understanding when used with teacher guidance.

The implementation of APLT Media in early childhood learning at Sekolah Kreativitas Linguma aligns with Vygotsky's social learning theory, which emphasizes the importance of teacher-child interaction in creating scaffolding to facilitate the understanding of new concepts (Vygotsky, 1978). This is further supported by studies conducted by (Delfiana & Setyadi, 2025; Waryunah Irmawati, 2024), who found that interactive media in early childhood education can enhance children's active participation while helping teachers deliver sensitive material more effectively. Additionally, research by (Zaidah et al., 2025) and (Khalawati et al., 2025) revealed that enjoyable, visually based learning media can foster a safe learning environment, boost children's self-confidence, and encourage them to ask questions and engage in discussions more actively.

Evaluation

After implementation, a comprehensive evaluation of the effectiveness of APLT Media was conducted. This evaluation involved analyzing feedback from teachers and parents, as well as assessing children's understanding tested through questions and answers and games related to the material being studied. The evaluation results showed that this media was not only liked by children but also effective in improving their understanding of sex education. Teachers reported that children were able to remember and apply the information they learned from APLT Media in everyday situations, such as identifying body parts and understanding privacy boundaries. Several suggestions for improvement, such as adding more illustrations and using simpler language, have been accommodated in the final revision of the product.

The evaluation of the effectiveness of APLT Media, which involved teachers, parents, and assessments of children's understanding, aligns with the formative learning evaluation model that emphasizes the importance of feedback for media improvement (Sholihan, 2024). The evaluation results, which showed an increase in children's understanding, are consistent with the study by (Sidiq

et al., 2025), which affirmed that visual-based and interactive game media are effective in helping early childhood learners recall and apply concepts in their daily lives. Furthermore, (Amalia et al., 2025; F. Amalia et al., 2024) found that the involvement of teachers and parents in evaluating children's learning makes a significant contribution to the success of educational media, as they can provide direct input regarding the relevance, language, and illustrations used.

Overall, the results indicate that APLT media is feasible and functions effectively as a supportive learning resource for introducing early childhood sex education concepts, particularly body protection and privacy awareness, within a guided instructional environment.

DISCUSSION

The discussion consistently connects the research findings with relevant theories of early childhood learning and development. The identified need for concrete and visual learning media at the analysis stage aligns with cognitive development theory, which emphasizes that young children learn most effectively through tangible and visual experiences rather than abstract explanations. This explains why APLT Media, which uses visual and interactive elements, was effective in supporting children's understanding. The mechanism of internalization appears to occur through repeated exposure to visual symbols, guided explanations, and interactive quizzes embedded in APLT Media. These features allow children not only to recognize body parts and protection rules but also to construct personal meaning through active engagement. In line with constructivist theory, children are not passive recipients of information; instead, they actively organize new knowledge based on prior experiences, especially when sensitive concepts such as personal boundaries are presented in a developmentally appropriate and non threatening manner.

The findings are explicitly compared with previous studies to strengthen their empirical relevance. The design characteristics of APLT Media are consistent with (Destiawati et al., 2024; Tarigan et al., 2024), who reported that visually engaging and cognitively appropriate media enhance preschool children's engagement and comprehension. Furthermore, the observed improvement in children's understanding after using APLT Media is comparable to the findings of (Amaefule et al., 2023), who demonstrated that interactive educational media significantly improve conceptual understanding among preschool learners. Nevertheless, unlike prior studies that focused mainly on cognitive outcomes, this study highlights the early formation of self protective awareness, although it does not yet capture behavioral manifestations in real life contexts, which remains a critical limitation. Compared to earlier studies that primarily used storytelling or video based media, APLT Media offers a more comprehensive approach by integrating display visuals, navigation features, and interactive quizzes. This integration supports multimodal learning pathways, yet its effectiveness is highly dependent on adult mediation. Without appropriate guidance, there is a risk that children may only memorize rules without fully understanding their relevance to personal safety.

The effectiveness of APLT Media during the implementation stage is theoretically supported by Vygotsky's social learning theory, which highlights the role of teacher child interaction and scaffolding in learning. The moderate N-gain score indicates that learning improvement occurred through guided interaction between teachers and children, particularly when addressing sensitive topics such as sex education. Teachers functioned as key mediators who contextualized the digital content, clarified misconceptions, and created a safe emotional environment for discussion. Similarly, parental involvement although not directly measured is implicitly crucial in reinforcing messages at home, suggesting that learning outcomes may vary depending on the consistency of adult support across contexts.

This finding is in line with (Delfiana & Setyadi, 2025; Waryunah Irmawati, 2024), who emphasized the importance of interactive media in enhancing participation and teacher facilitation. At the same time, the reliance on teacher scaffolding reveals a limitation: the effectiveness of APLT Media may differ based on teachers' pedagogical competence and comfort level in delivering sex education, which was not controlled in this study. The practical implications of this study indicate that APLT Media can be used as a safe, structured, and engaging instructional tool for early childhood sex education, assisting teachers and parents in delivering sensitive material more confidently and effectively. The theoretical implications contribute to strengthening the application of the ADDIE development model and support constructivist and social learning theories within the context of early childhood sex education, particularly through digital and interactive media.

Despite the positive findings, this study has several limitations that must be acknowledged. The sample size was relatively small and limited to one educational institution, which restricts the generalizability of the results. Additionally, the duration of implementation was relatively short, preventing the measurement of long-term learning outcomes and behavioral changes. Future research is recommended to involve larger and more diverse samples, extend the implementation period, and conduct comparative studies with other types of learning media to further validate the effectiveness of APLT Media.

CONCLUSION

This study finds that APLT digital media is feasible and moderately effective as a supportive tool for sex education for children aged 3–4 years, particularly in helping them develop an initial understanding of body protection, including recognizing protected body parts, distinguishing appropriate and inappropriate touch, and understanding body privacy through interactive visuals and guided activities. The media primarily facilitates early comprehension rather than producing maximal learning gains, with its effectiveness strengthened by concrete visual representations, repeated learning experiences, and adult guidance that aligns with early childhood cognitive characteristics. The roles of teachers and parents as learning mediators are crucial in contextualizing abstract concepts related to

personal safety and privacy, highlighting the importance of guided implementation for sensitive content. However, the study is limited by its small sample size, short implementation period, and limited context, suggesting the need for future research with larger and more diverse samples, longer durations, and additional variables such as parental involvement, facilitation strategies, long-term retention, and comparative designs to strengthen generalizability and causal conclusions.

ACKNOWLEDGMENTS

The author expresses sincere gratitude and highest appreciation to the Research and Community Service Institute (LPPM) of UNISNU Jepara, as well as to Linguma Creativity School Kudus, including the teachers, parents, and students who participated in this study. Special thanks are also extended to the media and material experts for their validation and constructive feedback, which greatly contributed to the successful implementation and completion of this research.

REFERENCES

- Amaefule, C. O., Breitwieser, J., Biedermann, D., Nobbe, L., Drachsler, H., & Brod, G. (2023). Fostering children's acceptance of educational apps: The importance of designing enjoyable learning activities. *British Journal of Educational Technology*, 54(5), 1351–1372. <https://doi.org/10.1111/bjet.13314>
- Amalia, D., Nasyirin, B. K., & Hana, S. (2024). Inovasi Media Presentasi Interaktif melalui Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Prezi. *Sarwahita*, 21(01), 74–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/sarwahita.211.7>
- Amalia, F., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak: Membangun Kolaborasi Efektif dengan Sekolah. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2217–2227. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.593>
- Amalia, F., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2025). Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak: Membangun Kolaborasi Efektif dengan Sekolah. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2217–2227. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.593>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Aryal, B., Adhikari, A., & Sharma, M. K. (2025). School-Level Curricula for Sexuality Education in Nepal Considering International Technical Guidance on Sexuality Education 2018. *Perspectives on Higher Education*, 15(02), 41–60. <https://doi.org/10.3126/phe.v15i02.81102>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer.
- Camelia, L., & Nirmala, I. (2017). Penerapan Pendidikan Seks Anak Usia Dini Menurut Perspektif Islam (Upaya Pencegahan kekerasan dan Pelecehan Seksual Terhadap Anak Usia Dini Melalui Penerapan Pendidikan Seks Dalam Perspektif Sunnah Rasul. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 27–32. <https://doi.org/10.24853/yby.1.1.27-32>

- Clemente-Suárez, V. J., Beltrán-Velasco, A. I., Herrero-Roldán, S., Rodríguez-Besteiro, S., Martínez-Guardado, I., Martín-Rodríguez, A., & Tornero-Aguilera, J. F. (2024). Digital device usage and childhood cognitive development: Exploring effects on cognitive abilities. *Children*, 11(11), 1299. <https://doi.org/10.3390/children11111299>
- Delfiana, M., & Setyadi, D. (2025). Development of Lift the Flap Book Media Introduction to Numbers for Early Childhood. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(3), 505–524. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1693>
- Destiawati, F., Dhika, H., & Sari, S. F. (2024). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Bercerita Pada Anak Paud TK. *ABC. ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 97–105. <https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.830>
- Earnshaw, R. (2018). *Research and Development in digital media*. Springer International Publishing.
- Gray, A. (2022). *Sexual Health and Sexuality Education in Child and Youth Care Curriculum*.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Khalawati, F. N., Sagala, A. C. D., Karmila, M., Khasanah, I., Kusumaningtyas, N., & Prasetyo, A. (2025). The Effect of Globe of Land and Water Media Game on Children's Geography Concept Recognition. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2) 473–487. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1908>
- Lewoleba, K. K., & Fahrozi, M. H. (2020). Studi Faktor-Faktor Terjadinya Tindak Kekerasan Seksual Pada Anak-Anak. *Jurnal Esensi Hukum*, 2(1), 27–48. <https://doi.org/10.35586/esensihukum.v2i1.20>
- Maryuni, M., & Anggraeni, L. (2017). Faktor Yang Berhubungan Dengan Tingkat Pengetahuan Orang Tua Tentang Pendidikan Seks Secara Dini Pada Anak Sekolah Dasar (SD). *JNKI (Jurnal Ners dan Kebidanan Indonesia)(Indonesian Journal of Nursing and Midwifery*, 4(3), 135–140. [https://doi.org/10.21927/jnki.2016.4\(3\).135-140](https://doi.org/10.21927/jnki.2016.4(3).135-140)
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Muhimmah, S., & Fajrin, N. D. (2022). Urgensi Pendidikan Seks Melalui Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia SD. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 1(2), 105–112. <https://doi.org/10.33830/antroposen.v1i2.4076>
- Perez, O., Garza, T., Hinder, O., Beltran, A., Musaad, S. M., Dibbs, T., & O'Connor, T. M. (2023). Validated assessment tools for screen media use: A systematic review. *PLoS One*, 18(4), 283714. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0283714>
- Pratiwi, H., & Ismail, M. (2023). Safeguarding Innocence: Developing Curriculum Of Islamic Sexual Education In Early Childhood. *Al-Qalam*, 29(2), 316–330. <https://doi.org/10.31969/alq.v29i2.1318>

- Putri, E. S., & Andriani, A. (2022). Sinergi Orang Tua dan Guru dalam Pendidikan Seks. *PRIMARY*, 1(5), 273–284.
- Sholihan, M. P. (2024). *Evaluasi Pembelajaran*. Cendekia.
- Sidiq, N. J., Islami, A. N. M., Rusliana, F., & Manga, D. (2025). The Importance of Using Visual Media in Improving Understanding of Religious Values in Early Childhood. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(3), 488–504. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1504>
- Siswanto, Y. A., & Miarsa, F. R. D. (2024). Upaya Preventif Sebagai Bentuk Perlindungan Hukum Dari Kejahatan Kekerasan Seksual Pada Anak. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(5), 1651–1667. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i5.5313>
- Situmorang, P. R. (2020). Pengaruh Pendidikan Seks Anak Usia Prasekolah Dalam Mencegah Kekerasan Seksual. *Jurnal Masohi*, 1(2), 82–88. <https://doi.org/10.36339/jmas.v1i2.355>
- Sudjana. (2016). *Metode Statistika*. Tarsito.
- Suherman, W. S. (2017). Pengembangan “Majeda” Berbasis Dolanan Anak Untuk Pengoptimalan Tumbuh Kembang Siswa Taman Kanak-Kanak. *Cakrawala Pendidikan*, 2, 220–231.
- Suteja, J., & Riyadi, M. (2019). Revitalisasi Peran Orang Tua dan Guru dalam Memberikan Pendidikan Seks pada Anak. *Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 1(1), 38–50. <http://dx.doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5154>
- Syahfitri, A., & Rangkuti, Z. A. (2024). Koordinasi Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak Pemberdayaan Masyarakat Dan Pengendalian Penduduk Dan Keluarga Berencana (DP3APMP2KB) Dalam Penanganan Kekerasan Dalam Rumah Tangga Di Kota Medan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1772–1787. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10509>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, T. L. B., Intan, N., & Ababil, K. M. (2024). Implementasi Teknologi Dalam Desain Pembelajaran Interaktif Untuk Megoptimalkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 4(3), 237–244. <https://lawinsight.net/index.php/JIPEKEL/article/view/275>
- Taylor, G., Sala, G., Kolak, J., Gerhardstein, P., & Lingwood, J. (2024). Does Adult-Child Co-Use During Digital Media Use Improve Children’s Learning Aged 0–6 Years? A Systematic Review With Meta-Analysis. *Educational Research Review*, 44, 100614. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100614>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Waryunah Irmawati, W. (2024). Implementasi pembelajaran responsif gender berbasis media picturebook di pendidikan anak usia dini. *Indonesian Journal of Muhammadiyah Studies*

(IJMUS, 5(2), 71–78. Retrieved from
<https://ijmus.muhammadiyahsalatiga.org/index.php/ijmus/article/view/384>

Zaidah, R., Firnanda, R., & Putri, N. V. W. (2025). Visual-Based Learning Media in The Form of “Ular Tangga” Game to Improve The Quality of Learning and Teaching. *INTENS (International Journal of English Education and Linguistics)*, 2(01), 8–18.

Stimulasi Minat Berwirausaha Sejak Dini Dengan Bermain Peran Simulasi Bisnis Kelompok

Hasmawaty^{1*}, Delvhina Manga², Nurul Jamiah Sidiq³, Faradilah Rusliana⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email Corresponden Author: hasmawaty@unm.ac.id

Abstract

Instilling an interest in entrepreneurship from an early age is very important for shaping a strong, innovative, and independent character in children, given that this increasingly competitive era demands the development of soft skills and entrepreneurial character. Until now, entrepreneurial learning practices in early childhood education have tended to focus on basic academic aspects without concrete contextual experiences in optimally fostering an interest in entrepreneurship. This study aims to examine the effect of role-playing on increasing entrepreneurial interest in early childhood through a role-playing approach and group business simulation. The method used was a quasi-experiment with a sample of all 20 students in group B at Al Izhar Kindergarten in Makassar. Data were collected using observation and a Likert scale to measure the variables of entrepreneurial interest, which included confidence, communication, and negotiation. The results showed that the use of role-playing media significantly increased entrepreneurial interest in early childhood by developing children's creativity, confidence, communication, and negotiation skills. These findings confirm that play media, particularly through role-playing and business simulation, is an effective strategy in instilling the basics of entrepreneurship from an early age and supporting the development of children's character and competencies.

Keywords: Educational Play Media; Interest in Entrepreneurship; Role-Playing; Business Simulation

Abstrak

Penanaman minat berwirausaha sejak usia dini sangat penting bagi pembentukan sikap mental yang tangguh, inovatif, dan mandiri pada anak, mengingat era yang semakin kompetitif menuntut pengembangan *soft skills* dan karakter kewirausahaan. Selama ini, praktik pembelajaran kewirausahaan di PAUD masih cenderung berfokus pada aspek akademik dasar tanpa pengalaman kontekstual yang konkret dalam menumbuhkan minat berwirausaha secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh bermain peran terhadap peningkatan minat berwirausaha anak usia dini melalui pendekatan permainan peran dan simulasi bisnis kelompok. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan sampel seluruh siswa kelompok B TK Al Izhar Makassar yang berjumlah 20 orang. Data dikumpulkan menggunakan observasi dan skala likert untuk mengukur variabel minat berwirausaha yang meliputi percaya diri, komunikasi, dan negosiasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media bermain peran secara signifikan mampu meningkatkan minat berwirausaha pada anak usia dini dengan pengembangan kreativitas, percaya diri, komunikasi dan kemampuan negosiasi anak. Temuan ini menegaskan bahwa media bermain, khususnya melalui permainan peran dan simulasi bisnis, merupakan strategi efektif dalam menanamkan dasar-dasar kewirausahaan sejak dini dan mendukung perkembangan karakter dan kompetensi anak.

Kata kunci: Media Bermain Edukatif; Minat Berwirausaha; Permainan Peran; Simulasi Bisnis

History

Received 2025-07-19, Revised 2026-01-06, Accepted 2026-02-04, Online First 2026-02-22

PENDAHULUAN

Kajian tahap awal perkembangan anak saat ini berada di ambang transformasi besar, di mana kurikulum tidak lagi hanya berfokus pada kemampuan literasi dan numerasi dasar, tetapi mulai

menyentuh ranah pengembangan modal psikologis (*psychological capital*). Di tengah dinamika global yang penuh ketidakpastian, menanamkan jiwa kewirausahaan sejak dini menjadi urgensi strategis yang tidak bisa ditunda. Namun, perlu digarisbawahi bahwa kewirausahaan dalam konteks anak usia dini bukan tentang mengajarkan transaksi ekonomi, melainkan tentang pembentukan sikap mental yang tangguh, adaptif, dan solutif.

Kewirausahaan merupakan salah satu keterampilan hidup (*life skills*) penting yang sebaiknya mulai dikenalkan sejak usia dini. Dalam era yang semakin dinamis dan kompetitif, setiap anak selain diaarahkan untuk cerdas secara akademis, mereka juga perlu dibekali sikap mental seperti kreatif, mandiri, percaya diri, dan mampu berinisiatif, karakteristik yang identik dengan jiwa kewirausahaan (Syam, 2020). Penanaman nilai-nilai kewirausahaan sejak dini bertujuan untuk membentuk pribadi yang tangguh, inovatif, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan di masa depan (Hasmawaty; & Syam, 2021). Beberapa karakter utama seperti percaya diri akan membantu anak untuk berani melangkah dan mencoba hal baru tanpa takut salah, melalui komunikasi anak akan belajar menyampaikan ide dan perasaan dengan baik agar mudah dipahami orang lain; dan melalui negosiasi anak dilatih untuk menyelesaikan masalah secara adil sehingga tercipta kesepakatan yang membuat semua pihak senang. Ketiga sikap ini saling melengkapi untuk membentuk mental "pemilik solusi" yang siap menghadapi tantangan masa depan dengan penuh keberanian dan kasih sayang.

Masa usia dini adalah 'masa emas' di mana otak anak seperti spons yang sangat kuat menyerap segala hal di sekitarnya. Pada fase ini, setiap pengalaman, pembicaraan, dan contoh perilaku dari lingkungan menjadi kiriman pesan yang sangat cepat memengaruhi cara anak berpikir dan merasa, sehingga stimulasi yang tepat di saat sensitif ini akan menjadi fondasi karakter mereka selamanya (Hurlock, 1978). Pada masa ini, mereka belajar secara alami melalui aktivitas bermain (Maria Montessori, 2008; Siswadi, 2023). Oleh karena itu, media bermain memiliki peran penting sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus edukatif (Maria Montessori, 2008). Media bermain edukatif seperti permainan pasar-pasaran, simulasi jual beli, permainan peran sebagai pedagang, dan berbagai alat bermain tematik dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep dasar kewirausahaan kepada anak-anak tanpa tekanan.

Minat wirausaha pada anak usia awal masih cenderung rendah dan belum terstimulasi secara optimal dalam praktik pembelajaran di PAUD, yang umumnya masih berfokus pada aktivitas akademik dasar dan kurang memberikan pengalaman kontekstual yang menumbuhkan sikap kreatif, mandiri, dan berinisiatif. Kondisi ini menyebabkan anak belum terbiasa mengenal proses usaha, pengambilan keputusan sederhana, serta peran sosial dalam aktivitas ekonomi sehari-hari. Selain itu, keterbatasan metode pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung membuat anak kurang mendapatkan stimulasi yang bermakna untuk mengembangkan minat wirausaha sejak dini. Pemanfaatan media bermain edukatif sering kali belum diarahkan secara optimal untuk menumbuhkan minat berwirausaha. Kegiatan bermain masih sering hanya difokuskan pada aspek kognitif atau motorik tanpa

memperhatikan potensi pengembangan karakter kewirausahaan. Dengan menerapkan metode bermain yang terpola dan berorientasi pada tujuan pembelajaran, anak-anak dapat belajar mengambil keputusan, memecahkan masalah, serta memahami konsep jual beli dan nilai uang dalam konteks yang sederhana (Hasmawaty et al., 2020).

Perkembangan kajian pendidikan kewirausahaan pada usia awal perkembangan menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari pembelajaran yang bersifat instruksional menuju pembelajaran yang berpusat pada anak, berbasis pengalaman, dan kontekstual (Hasanah & Hidayat, 2024). Berbagai penelitian terkini menekankan pentingnya pengembangan minat dan sikap kewirausahaan melalui aktivitas yang melibatkan kreativitas, interaksi sosial, dan simulasi kehidupan nyata. Metode bermain peran dipandang sebagai pendekatan paling relevan sebab memungkinkan anak memerankan situasi kewirausahaan secara langsung, seperti aktivitas jual beli, pelayanan, dan pengambilan keputusan sederhana (Hasmawaty et al., 2020). Namun, meskipun metode bermain peran telah banyak digunakan dalam pembelajaran sosial dan bahasa, kajian empiris yang secara spesifik dan terukur menelaah perannya dalam menstimulasi minat wirausaha anak usia dini masih relatif terbatas

Beberapa metode pembelajaran seperti bermain peran dan game edukatif lainnya berfungsi sebagai model pembelajaran yang mendorong pengembangan *soft skills*, seperti kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi, yang esensial dalam dunia wirausaha. Secara signifikan temuan penelitian terkait bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak, yang juga berhubungan dengan interaksi sosial dan keterampilan bernegosiasi (Musi & Winata, 2017). Hasil penelitian yang lain mengindikasikan bahwa pengenalan berbagai konsep kewirausahaan melalui permainan dapat memberikan kontribusi pada dinamika pasar dan peluang usaha, memfasilitasi untuk berpikir kompleks dan terarah (Virnayanthi et al., 2024).

Sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan minat wirausaha dan kecerdasan interpersonal, melalui sentra bermain peran, anak dapat memerankan penjual dan pembeli, mengenal mata uang, dan belajar tentang jual beli (Monika, 2021). Kegiatan ini meningkatkan antusiasme anak dalam pembelajaran dan memicu jiwa wirausaha (Tyas et al., 2022). Bermain tidak hanya mengisi waktu, tetapi juga menjadi media belajar yang penting bagi perkembangan kepribadian dan kreativitas anak (Ardiyanto, 2017). Bagi anak-anak, bermain adalah cara mereka belajar. Melalui bermain, mereka tidak hanya mengasah kecerdasan dan kreativitas, tetapi juga belajar cara berteman dan bekerja sama (Putro, 2016). Di sini, peran orang tua dan guru sangatlah penting; bukan untuk mendikte, melainkan untuk menjaga agar suasana bermain terasa aman dan menyenangkan. Lingkungan bermain yang didukung penuh oleh orang dewasa akan menjadi tempat terbaik bagi anak untuk mulai menunjukkan bibit-bibit jiwa wirausaha, seperti keberanian mencoba dan semangat pantang menyerah (Zahra & Khunaifi, 2025).

Lebih lanjut, permainan yang interaktif dan menyenangkan dapat menstimulasi rasa ingin tahu anak (Sidiq et al., 2025), yang pada gilirannya dapat mengembangkan minat mereka dalam berwirausaha (Rosyida et al., 2024). penggunaan teknologi dalam bentuk game edukasi tidak hanya

mendukung proses belajar, tetapi juga membuat materi lebih menarik dan relevan dengan minat anak-anak masa kini (Afandi, 2022). Secara keseluruhan, penggunaan media bermain edukatif dalam pendidikan anak usia dini memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat wirausaha melalui pengembangan kreativitas, keterampilan sosial, dan motivasi belajar. Dengan pendekatan yang tepat, anak-anak tidak hanya akan memiliki pengetahuan dasar tentang berwirausaha tetapi juga sikap positif yang diperlukan bagi kesuksesan di masa depan.

Meskipun berbagai kajian menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan pada usia awal perkembangan akan menjadi penting untuk menumbuhkan karakter kreatif, mandiri, dan berinisiatif, masih terdapat kesenjangan antara konsep teoritis dan praktik pembelajaran di PAUD. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada pengenalan nilai kewirausahaan melalui proyek kreatif atau pembelajaran tematik (Mufidah et al., 2021), sementara kajian empiris yang secara khusus meneliti efektivitas metode bermain peran dalam menstimulasi minat wirausaha anak usia dini masih terbatas. Selain itu, implementasi metode bermain peran dalam konteks kewirausahaan seringkali belum dirancang secara sistematis dan terukur, sehingga dampaknya terhadap minat wirausaha anak belum dapat disimpulkan secara kuat. Kondisi ini menegaskan urgensi penelitian yang berfokus pada efektivitas metode bermain peran dalam menstimulasi intensi kewirausahaan pada fase usia emas. Hasil kajian ini diharapkan mampu memberikan bukti empiris bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Tujuan mendasar dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media bermain edukatif berbasis simulasi bisnis terhadap intensitas minat kewirausahaan pada fase usia emas. Penelitian ini berusaha mengukur efektivitas metode kerja kelompok dalam membentuk kesiapan mental wirausaha anak secara empiris. Selain itu, studi ini bertujuan untuk mengukur secara faktual pengembangan *soft skills* anak seperti percaya diri, komunikasi, dan negosiasi melalui penggunaan media tersebut, serta menilai keefektifan pendekatan ini dalam membangun karakter kewirausahaan sejak dini. Originalitas penelitian ini terletak pada integrasi metode bermain peran dengan simulasi bisnis kolektif sebagai strategi intervensi. Pendekatan inovatif ini melampaui metode pembelajaran konvensional dengan menekankan pada kolaborasi kelompok untuk menstimulasi jiwa kewirausahaan pada fase usia emas secara lebih dinamis. Studi ini memberikan kontribusi empiris yang belum banyak dilakukan sebelumnya dan menawarkan model pembelajaran yang aplikatif dan berbasis pengalaman langsung, sehingga dapat menjadi rujukan bagi pengembangan pendidikan kewirausahaan berbasis media bermain di tingkat PAUD secara lebih efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*). Desain ini dipilih karena subjek penelitian berada dalam kelompok yang sudah terbentuk secara alami (kelas), sehingga tidak memungkinkan adanya pengacakan sampel (*random assignment*) secara murni (Sugiyono, 2017). "Penelitian ini melibatkan dua variabel utama yaitu bermain peran

Berdasarkan tabel di atas pada uji normalitas Shapiro-Wilk pada *pretest* dengan nilai 0,83 dan *posttest* t 0,101, dengan tingkat kepercayaan 95% dan nilai α 0,05. Berdasarkan nilai α , nilai *pretest*, dan *posttest* lebih besar dari 0,05, maka data berdistribusi normal.

Tabel 2

Calculation Results Deskriptif Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	20	2	6	81	4.05	1.050
Posttest	20	7	11	187	9.35	1.137
Valid N (listwise)	20					

Kelas *pretest*, 20 orang dengan nilai minimum dua, maksimum enam, total skor 81, dan nilai rata-rata 4,05 dengan standar deviasi 1.050. Nilai rata-rata pada kelas postes adalah 9,35, nilai minimum tujuh, maksimum 11, dan total nilai 187 dengan standar deviasi 1,137. Dengan melihat nilai rata-rata postes yang lebih tinggi dari nilai pretes, maka penggunaan media bermain peran simulasi bisnis kelompok meningkatkan minat berwirausaha anak.

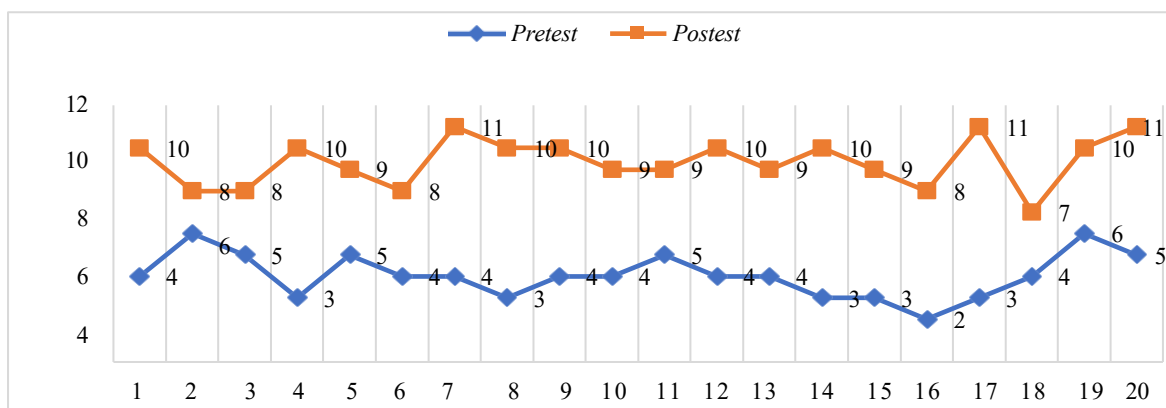
Tabel 3

Uji hipotesis paired sampel t test

Pair 1 Pretest-Postes	Nilai t hitung	Nilai t tabel	df	Sig.
	14.582	1.729	19	0.00

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai t hitung sebesar 14,528 yang lebih besar dari t tabel yaitu 1,729, dengan nilai P sebesar 0,00. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat perbedaan ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya perbedaan diterima. Artinya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bermain peran simulasi bisnis efektif dalam meningkatkan minat berwirausaha anak di TK Al Izhar Makassar.

Data dianalisis dengan menggunakan statistik inferensial parametrik yang mensyaratkan normalitas data untuk menguji hipotesis dengan menggunakan analisis uji- t sampel berpasangan (Rahmani et al., 2025).



Gambar 1. Grafik pretest dan posttest

Temuan Penelitian

Data penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki signifikansi yang kuat dalam mengonstruksi aspek modal psikologis anak, khususnya pada peningkatan efikasi diri, artikulasi sosial, dan kecakapan resolusi konflik melalui negosiasi. Temuan ini memperkuat bahwa bermain peran secara signifikan meningkatkan kepercayaan diri pada siswa prasekolah dan anak usia dini (Murniyati & Wardhani, 2023; Wahyuni & Salim, 2022; Yunifia & Wardhani, 2023). Metode ini memungkinkan anak-anak memenuhi kemampuan imajinasi mereka, mengekspresikan diri, dan mengembangkan potensi mereka, yang mengarah pada peningkatan kepercayaan diri (Amelya et al., 2024). Selain itu, bermain peran juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 4-5 tahun, meningkatkan kemampuan interaksi dan komunikasi mereka (Yuniati & Rohmadheny, 2020). Pelaksanaan kegiatan bermain peran, jika dilakukan dengan benar, dapat berdampak positif pada berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan mengambil keputusan dan kepercayaan diri dalam situasi sosial (Amelya et al., 2024; Wahyuni & Salim, 2022).

Kepercayaan diri adalah benih keberanian yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi tanpa rasa takut akan salah. Saat seorang anak merasa yakin bahwa dia mampu melakukan tugas-tugas kecil, dia sebenarnya sedang belajar bahwa kegagalan hanyalah bagian dari permainan. Inilah bentuk nyata dari efikasi diri dini. Sebuah keyakinan yang dipercaya anak bahwa dunia adalah tempat yang aman untuk belajar, dan dirinya adalah pribadi yang mampu menaklukkan tantangan tersebut. Merujuk pada pemikiran fundamental (Bandura, 1997) dalam karyanya *Self-Efficacy: The Exercise of Control*, efikasi diri merupakan penentu utama bagaimana seorang anak dapat memotivasi diri sendiri dan bertahan di tengah kegagalan. Kepercayaan diri pada anak usia dini adalah munculnya perasaan bahwa 'Aku Bisa' yang tumbuh di dalam hatinya. Ini bukan tentang anak yang tidak pernah takut, tapi tentang anak yang berani mencoba memakai sepatunya sendiri atau memanjat perosotan meskipun tangannya sedikit gemetar. Ketika kita memberi mereka kesempatan untuk mencoba dan menghargai usahanya (bukan hanya hasilnya), kita sedang membangun fondasi mental agar mereka tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan di masa depan.

Kepercayaan diri sangat penting karena mendukung perkembangan kemandirian, kemampuan belajar, serta hubungan sosial anak. Faktor-faktor yang memengaruhinya antara lain pola asuh, dukungan keluarga, pengalaman positif, dan lingkungan sosial. Untuk menumbuhkan rasa percaya diri, orang tua dan pendidik dapat memberikan pujian yang spesifik, mendorong anak untuk mencoba sendiri, menghargai usaha anak, menciptakan lingkungan yang aman dan positif, serta menjadi teladan yang baik.

Bermain peran juga secara efektif dapat merangsang kemampuan berkomunikasi serta perkembangan bahasa pada anak. Berbagai penelitian mengindikasikan bahwa aktivitas bermain peran mampu meningkatkan keterampilan komunikasi verbal maupun non-verbal anak (Khairani et al., 2023), serta kemampuan bahasa ekspresif mereka (Yuniati & Rohmadheny, 2020). Berbagai temuan empiris menegaskan bahwa keterlibatan anak dalam skenario bermain peran mampu mengoptimalkan aspek psikososial, yang mencakup pengendalian diri dan keterampilan bergaul, yang berkaitan erat dengan kemampuan komunikasi (Harianja et al., 2023). Penelitian-penelitian ini secara konsisten melaporkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan bahasa dan komunikasi anak-anak setelah menerapkan kegiatan bermain peran, dengan tingkat keberhasilan berkisar antara 80% hingga 85% (Khairani et al., 2023; Yuniati & Rohmadheny, 2020).

Secara singkat, bermain peran adalah salah satu cara paling ampuh untuk melatih anak bicara dan berkomunikasi. Kegiatan ini, anak tidak hanya belajar lancar berbicara dan berani mengeluarkan pendapat (komunikasi verbal), tetapi juga belajar menggunakan senyuman, tatapan mata, dan gerakan tubuh (komunikasi non-verbal) agar maksud mereka tersampaikan. Anak menjadi lebih hebat dalam mengungkapkan apa yang mereka pikirkan dan rasakan melalui kata-kata. Hal ini tentu membuat anak jadi lebih cerdas secara emosi dan lebih mudah bergaul dengan teman-teman di sekitarnya.

Data yang konsisten dari berbagai penelitian menunjukkan tingkat keberhasilan tinggi, yaitu antara 80% hingga 85%, dalam peningkatan aspek bahasa dan komunikasi melalui bermain peran. Jika kepercayaan diri adalah bahan bakar yang ada di dalam mesin, maka keterampilan komunikasi adalah sistem transmisi yang menyalurkan energi tersebut menjadi gerakan yang terarah. Komunikasi dalam kewirausahaan melampaui sekadar retorika atau kemampuan berbicara di depan publik. Ini adalah kemampuan untuk mentransfer gagasan, emosi, dan niat secara akurat dari satu pikiran ke pikiran lainnya. Menurut (Robbins & Judge, 2009) dalam *Organizational Behavior*, komunikasi memiliki empat fungsi utama dalam organisasi: pengendalian, motivasi, pengungkapan emosional, dan informasi. Pola komunikasi yang terjalin dalam simulasi bermain peran dapat dilihat dari diberlakukannya aturan yang jelas sebagai sistem pengendalian. Anak yang memainkan peran tertentu akan menyampaikan aturan dengan cara yang menyenangkan, misalnya bagaimana mengantri pada saat memesan makanan maupun menunggu pesanan. Fungsi motivasi dilakukan melalui pujian tulus seperti, "*Wah, hebat sekali kamu sudah berani mencoba!*", kita memberikan energi baru bagi anak untuk terus belajar. Fungsi Emosional dapat dilihat dari Komunikasi digunakan untuk menjalin keakraban secara verbal,

mendengarkan cerita sedih mereka, dan membuat anak merasa aman dan disayangi. Dan fungsi informasi terlihat dari cara anak menyampaikan hal-hal baru dengan bahasa yang mudah dimengerti anak agar mereka paham apa yang sedang terjadi di sekitar mereka.

Penerapan bermain peran ini memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri, berbicara di depan teman sebaya, dan mencoba berbagai peran dengan antusias tanpa takut melakukan kesalahan (Anggraeni et al., 2024; Wahyuni & Salim, 2022). Melalui bermain peran, anak-anak memiliki 'ruang ajaib' di mana mereka bebas berpura-pura menjadi apa saja tanpa takut berbuat salah. Di dunia imajinasi ini, mereka bisa mencoba berbagai cara berbicara dan bertindak; jika gagal atau keliru, mereka bisa langsung mengulanginya lagi dengan tenang. Proses coba-coba yang aman inilah yang secara alami mengajari anak untuk belajar dari kesalahan dan menjadi lebih berani di dunia nyata., menumbuhkan keberanian sosial, dan meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum (Anggraeni et al., 2024). Simulasi bisnis kelompok menuntut anak untuk saling berinteraksi secara aktif. Mereka harus berdiskusi, menyampaikan pendapat, menyusun rencana, dan menyepakati pembagian peran. Proses ini melatih kemampuan komunikasi interpersonal, seperti menyimak dan memahami pendapat teman, menyampaikan ide secara jelas dan sopan, membangun argumentasi yang logis dan memberi dan menerima umpan balik

Anak-anak yang biasanya pasif bisa menjadi lebih vokal ketika diberikan ruang dan tanggung jawab yang menarik, seperti menjadi pemimpin tim atau bagian dari divisi pemasaran. Dalam simulasi bisnis, anak juga belajar cara berkomunikasi secara verbal dan nonverbal saat mempresentasikan produk, menawarkan barang, atau menjelaskan strategi kepada “klien” atau kelompok lain. Mereka harus berbicara dengan percaya diri dan artikulasi yang baik, menggunakan bahasa tubuh yang mendukung (misalnya kontak mata, ekspresi wajah) dan menyesuaikan intonasi suara dengan situasi. Ini sangat efektif untuk melatih keterampilan berbicara di depan umum sejak dini, sekaligus mengatasi rasa malu atau ragu-ragu.

Salah satu bagian menarik dalam simulasi bisnis adalah saat anak mencoba meyakinkan orang lain untuk membeli produk atau berinvestasi dalam bisnis mereka. Di sini, anak dilatih komunikasi persuasif, seperti memahami kebutuhan atau keinginan “konsumen”, menyusun kata-kata yang menarik dan meyakinkan menjawab pertanyaan atau keberatan dengan logis. Melalui proses ini, anak belajar bahwa komunikasi bukan hanya soal bicara, tetapi juga soal mendengarkan dan bernegosiasi .

Jika komunikasi bertujuan untuk pemahaman, maka negosiasi bertujuan untuk kesepakatan. Pada kegiatan simulasi bisnis kelompok mulai dari mencari pelanggan, menawarkan produk, hingga menjual produk melibatkan aktivitas negosiasi. Di usia ini, negosiasi bukan tentang kontrak bisnis, melainkan tentang belajar berbagi, menyelesaikan konflik, dan mencari jalan tengah saat bermain. Dalam perspektif PAUD, komunikasi adalah cara kita agar anak dapat saling mengerti, maka negosiasi adalah cara mereka untuk saling sepakat. Di sekolah, kita sering melihat anak-anak bernegosiasi tanpa mereka sadari, misalnya saat mereka harus berbagi mainan, menentukan siapa yang menjadi pahlawan dalam permainan peran, atau memutuskan kapan waktu bergantian menggunakan alat main. Negosiasi

yang baik bagi anak-anak adalah mencari solusi "Sama-Sama Menguntungkan" (*win-win solution*). Kita mengajarkan anak bahwa tujuan utama bukan untuk berebut mainan sampai ada yang menangis, tapi bagaimana caranya agar semua anak tetap bisa bermain dengan hati yang gembira. Sesuai dengan konsep dari (Fisher et al., 2011) anak diajari untuk untuk melihat alasan di balik keinginan mereka. Anak-anak tidak lagi berdebat ketika mereka menginginkan alat mainan yang sama, tetapi bagaimana anak kreatif untuk mencari jalan keluar. Guru atau orang dewasa dapat menawarkan Solusi untuk berbagi atau secara bergantian menggunakan alat main daripada saling berebut mainan. Negosiasi yang cerdas membutuhkan kemampuan membaca perasaan. Anak diajak untuk melihat wajah temannya: *"Lihat, temanmu terlihat sedih kalau kamu ambil mainannya. Bagaimana kalau kita tanya dia, kapan kamu boleh meminjamnya?"* Dengan belajar membaca bahasa tubuh dan niat temannya, anak sedang melatih kecerdasan emosional yang sangat penting untuk masa depan mereka. Anak yang pandai mencari jalan tengah akan dikenal sebagai teman yang baik dan bisa dipercaya. Mereka tidak lagi melihat teman sebagai "lawan" berebut mainan, melainkan sebagai "mitra" bermain yang seru. Kemampuan ini akan membentuk reputasi anak sejak dini sebagai pribadi yang adil, jujur, dan disukai banyak orang.

Ketika anak-anak mempraktikkannya melalui simulasi bisnis, mereka belajar sejak dini bagaimana menjadi komunikator yang bijak dan fleksibel. Bagi anak-anak, negosiasi adalah proses menyampaikan keinginan, mendengarkan pihak lain, dan mencari solusi bersama. Dalam konteks simulasi bisnis, negosiasi bisa terjadi Ketika menentukan harga jual produk atau jasa, membagi tugas dan tanggung jawab dalam tim, menyepakati kerja sama antar kelompok dan menangani keberatan dari "konsumen" atau "mitra bisnis". Tahapan kemampuan negosiasi yang dilatih dalam kegiatan ini dilihat dari kemampuan anak belajar untuk merancang alasan mengapa produknya layak dibeli atau kenapa peran tertentu harus diambilnya. Mereka menyusun kata-kata yang tepat untuk meyakinkan. Negosiasi bukan hanya tentang berbicara. Anak diajak untuk memahami sudut pandang pihak lain-mengapa konsumen menolak harga? Apa kendala yang dihadapi kelompok lain? Jika tawaran awal ditolak, anak-anak belajar membuat kompromi. Misalnya, menurunkan harga, menambah bonus, atau mengubah strategi kerja sama. Anak diajak untuk mencari titik temu yang saling menguntungkan. Di sini mereka belajar prinsip *win-win solution*.

Kemampuan negosiasi yang diasah melalui simulasi bisnis akan memberikan manfaat jangka panjang, di antaranya meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian berbicara, melatih berpikir kritis dan fleksibel, meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik secara damai, membentuk sikap empatik dan menghargai pendapat orang lain dan membiasakan anak mencari solusi, bukan mendominasi. Kegiatan ini memberi anak pengalaman langsung dalam membangun kesepakatan yang adil dan saling menguntungkan.

Rasa percaya diri, keterampilan berkomunikasi, dan kemampuan bernegosiasi adalah satu kesatuan utuh yang membangun karakter anak. Ketiganya bekerja saling mendukung kepercayaan diri

memberikan anak "kaki" yang kuat untuk berani melangkah, mencoba hal baru, dan berani bersuara di depan teman-temannya. Komunikasi menjadi jembatan yang memastikan ide-ide dan perasaan anak dapat tersampaikan dengan santun sehingga diterima dengan baik oleh lingkungan bermainnya. Sementara negosiasi menjadi jalan yang memastikan interaksi anak dengan temannya membuahkan hasil nyata, seperti kesepakatan untuk berbagi mainan atau bermain bersama dengan rukun tanpa ada yang merasa kalah.

Kita perlu mengasah ketiga hal ini secara seimbang, karena jika ada satu yang hilang, interaksi sosial anak akan menjadi kurang sehat. Dengan memiliki kepercayaan diri yang sehat, cara bicara yang baik, dan kemampuan mencari solusi bersama, kita sedang membekali anak untuk menjadi pribadi yang mandiri, dihargai, dan mampu bekerja sama dengan siapa saja di masa depan.

Implikasi dan Keterbatasan Penelitian

Secara teoretis, studi ini menunjukkan bahwa bermain peran memiliki potensi besar untuk dimodifikasi menjadi metode pembelajaran berbasis entrepreneur di tingkat PAUD, selaras dengan fokus kurikulum pada pengembangan kreativitas anak. Dalam tatanan praktis, pendidik dapat mengintegrasikan bermain peran sebagai kegiatan rutin maupun terjadwal yang edukatif untuk mengasah keterampilan wirausaha anak. Namun, terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu dicatat. Penggunaan desain *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol menyebabkan peningkatan keterampilan tidak dapat diklaim sepenuhnya sebagai hasil intervensi tunggal, karena adanya kemungkinan pengaruh variabel luar (aktivitas di rumah atau sekolah). Selain itu, ukuran sampel yang kecil (20 anak) membatasi generalisasi hasil pada skala populasi yang lebih luas. Durasi penelitian yang hanya 6 pekan juga belum mampu memotret perkembangan keterampilan anak secara jangka panjang (*longitudinal*).

Dari sisi metodologi, meski instrumen observasi telah merujuk pada indikator kurikulum dan didukung dokumentasi visual, unsur subjektivitas dalam penilaian (kategori BB, MB, BSH, BSB) tetap sulit dihilangkan sepenuhnya. Fokus penelitian pun masih terbatas pada aspek kreativitas, komunikasi dan kemampuan negosiasi. Oleh karena itu, penelitian mendatang disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih ketat, sampel yang lebih besar, serta cakupan aspek keterampilan yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Penggunaan media bermain peran simulasi bisnis kelompok secara signifikan mampu meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, dan keterampilan bernegosiasi anak, yang merupakan indikator utama dalam menumbuhkan minat berwirausaha sejak usia dini. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa alat bermain yang edukatif adalah kunci untuk membentuk jiwa wirausaha dan kemampuan bergaul anak secara lengkap. Temuan ini mengajak para guru dan orang tua untuk mulai memasukkan permainan peran dan simulasi bisnis sederhana ke dalam jadwal harian anak.

Dengan merancang kegiatan yang seru, interaktif, dan terencana, kita sedang membantu anak-anak menanamkan mental tangguh dan mandiri sejak mereka masih kecil. Disarankan agar pengembangan media dan metode pembelajaran terus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak agar manfaatnya dapat maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah yang telah memberikan izin untuk pengambilan data dan guru TK Al Izhar Makassar atas kesediannya untuk diwawancarai serta mengisi angket terkait data penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2022). Menyongsong Era Digital Kesiapan Guru Dalam Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(4), 140–144. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i4.68>
- Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E., & Nurlaila Hardika, I. R. (2022). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Tohar Media.
- Amelya, A., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Peran. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 459–470. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.577>
- Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardinigrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). Role Playing dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 788–798. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6166>
- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control (Vol. 11)*.
- Fisher, R., Ury, W. L., & Patton, B. (2011). *Getting to Yes 3rd ed*.
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Hasanah, A. U., & Hidayat, W. (2024). Penanaman Nilai-Nilai Kewirausahaan Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Di SMPN 54 Bandung. *Jurnal Generasi Tarbiyah : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 170–181. <https://doi.org/10.59342/jgt.v3i2>
- Hasmawaty, & Syam, H. (2021). *Pembelajaran Kewirausahaan Anak Usia Dini Berbasis Role Playing*. Agma.
- Hasmawaty, Syam, H., & Saman, A. (2020). Validity, Practicality, and Effectiveness: The Last Step in Development of Entrepreneurship Education Based Role-Playing for Kindergarten. *Universal*

- Journal of Educational Research*, 8(12B), 8092 - 8101.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082611>
- Pengaruh Literasi terhadap Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 56–63. Retrieved from
<https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1745>
- Hurlock, E. B. (1978). *Child growth and development*. Tata McGraw-Hill Education.
- Khairani, N., Siregar, R., & Nopriani Lubis, J. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5942–5952. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5383>
- Maria Montessori. (2008). *The Absorbent Mind*. Pustaka Pelajar.
- Monika, K. (2021). Pembelajaran Entrepreneurship Melalui Sentra Bermain Peran di TK IT An-Najah. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 114. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9292>
- Mufidah, Z. R., Iswara, P. D., & Yogie, H. F. (2021). Mengembangkan Ekoliterasi dan Ekopreneurship Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Tematik Berbasis Model Project Based Learning (PjBL). *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 75–88.
<https://doi.org/10.30736/atl.v5i1.509>
- Murniyati, B., & Wardhani, J. D. (2023). Economic Token Techniques as an Effort to Increase the Independence of Children Aged 4-5 Years. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 5(2), 29–43. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v5i2.20834>
- Musi, M. A., & Winata, W. (2017). Efektivitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak. *Pembelajar Jurnal Ilmu Pendidikan Keguruan Dan Pembelajaran*, 1(2), 93.
<https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4418>
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Rahmani, D. A., Risnawati, & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t –Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568–576. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.420>
- Robbins, S. P., & Judge, T. (2009). *Organizational behavior*.
- Rosyida, E., Listiyono, H., & Zuliarso, E. (2024). Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Jtik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 8(3), 549–555.
<https://doi.org/10.35870/jtik.v8i3.2014>
- Sidiq, N. J., Islami, A. N. M., Rusliana, F., Manga, D., & Hasmawaty. (2025). The Importance of Using Visual Media in Improving Understanding of Religious Values in Early Childhood. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(3), 488–504.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1504>

- Siswadi, G. A. (2023). Telaah Atas Pemikiran Maria Montessori Tentang Pendidikan Yang Memerdekakan Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia. *Widyacarya Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya*, 7(2), 118. <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v7i2.2731>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syam, H. (2020). *Pengembangan Kewirausahaan*. UNM Pres.
- Tyas, W. M., Kusumaningtyas, N., & Nursyamsiyah, S. (2022). Melatih Bermain Peran Berdagang Dan Berbelanja Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *JIWAKERTA: Jurnal Ilmiah Wawasan Kuliah Kerja Nyata*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.32528/jiwakerta.v3i1.7977>
- Virnayanthi, N. P. E. S., Candiasa, I. M., Ratnaya, I. G., & Widiartini, N. K. (2024). Perspektif Filsafat Pendidikan Terhadap Kreativitas Dan Berpikir Kritis (Profil Pelajar Pancasila) Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Di SMK. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 7(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jfi.v7i2.71269>
- Wahyuni, E., & Salim, A. (2022). Meningkatkan Percaya Diri Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 72–77. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2210>
- Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 60. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.509>
- Yunifia, R. N., & Wardhani, J. D. (2023). Efektifitas Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2163–2176. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4191>
- Zahra, B. A., & Khunaifi, A. (2025). Early Childhood Religious Character Building Through 5S Habituation plus Environmental Care. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(3), 544–556. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1692>

Dukungan Orang Tua Berbasis Lingkungan Bermain di Rumah dan Kesiapan Anak Masuk Sekolah Dasar

Adriani Rahma Pudyaningtyas^{1*}, Anayanti Rahmawati², Nurul Kusuma Dewi³, Vera Sholeha⁴,
Warananingtyas Palupi⁵, Panggung Sutapa⁶

^{1,2,3,4,5}Universitas Sebelas Maret, Jawa Tengah, Indonesia

⁶Universitas Negeri Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

Email Corresponden Author: adriani.rahma@staff.uns.ac.id

Abstract

This study aimed to analyze the relationship between parental support in providing a play environment at home and children's readiness to enter elementary school. The background of this study stems from the importance of children's transition from early childhood education to primary education, which demands strong social-emotional, cognitive, and self-regulation readiness. The research method used was quantitative with a descriptive correlational approach. The study subjects were 102 parents of children aged 5–6 years. The research instrument consisted of two questionnaire: a questionnaire for parental support in the home play environment and a questionnaire for children's readiness to enter elementary school. Data were analyzed using Pearson correlation. The results showed a significant positive relationship between parental support in providing a play environment at home and children's readiness to enter elementary school ($r = 0.791$; $p < 0.01$). This means that the greater the parental support in creating an educational, safe, and interactive play environment, the higher the child's level of readiness to enter elementary school. These findings emphasize the importance of parents' role in providing meaningful play stimulation as a foundation for children's learning readiness in subsequent stages of education.

Keywords: Parental Support; Home Play Environment; Children's Readiness For School; Early Childhood

Abstrak

Studi ini dilakukan untuk menganalisis hubungan antara dukungan orang tua berbasis lingkungan bermain di rumah dengan kesiapan anak memasuki sekolah dasar (SD). Latar belakang penelitian ini berangkat dari pentingnya masa transisi anak dari pendidikan anak usia dini ke pendidikan dasar yang menuntut kesiapan sosial-emosional, kognitif, dan regulasi diri yang baik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional. Subjek penelitian berjumlah 102 orang tua yang memiliki anak usia 5–6 tahun. Instrumen penelitian terdiri dari dua kuesioner, yaitu dukungan yang diberikan oleh orang tua dalam penyediaan lingkungan bermain di rumah dan kesiapan anak masuk SD. Analisis data dilakukan dengan menggunakan korelasi *pearson*. Hasil korelasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara dukungan orang tua dengan kesiapan anak masuk sekolah dasar ($r = 0,791$; $p < 0,01$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa dukungan orang tua yang tinggi dalam menciptakan lingkungan bermain yang edukatif, aman, dan interaktif berhubungan dengan tingginya tingkat kesiapan anak untuk memasuki jenjang SD. Temuan ini menegaskan pentingnya peran orang tua dalam memberikan stimulasi bermain yang bermakna sebagai fondasi bagi kesiapan belajar anak di tahap pendidikan selanjutnya.

Kata kunci : Dukungan Orang Tua; Lingkungan Bermain di Rumah; Kesiapan Anak Bersekolah; Anak Usia Dini

History

Received 2025-11-18, Revised 2025-12-24, Accepted 2026-02-06, Online First 2026-02-22

PENDAHULUAN

Masa transisi dari pendidikan anak usia dini (PAUD) ke sekolah dasar (SD) merupakan salah satu tahapan perkembangan yang penting bagi anak. Perubahan dari PAUD ke SD melibatkan

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



peningkatan tuntutan akademik, transisi rutinitas harian yang lebih terstruktur, dan penekanan yang lebih besar pada kemampuan sosial, emosional, dan fisik. Kesiapan masuk sekolah tidak hanya mencakup kemampuan akademik seperti berhitung, membaca, ataupun menulis, tetapi juga mencakup kemampuan beradaptasi, mengatur diri, serta membangun hubungan sosial dengan teman dan guru (Mavungu-Blouin, et. al., 2025.). Kesiapan sekolah merupakan hasil dari proses perkembangan yang holistik dan berkesinambungan sejak masa prasekolah.

Salah satu aspek penting yang berkontribusi terhadap kesiapan ini adalah lingkungan bermain yang tersedia di rumah (Wauters, et. al., 2020). Bermain bukan sekadar aktivitas rekreasi, melainkan merupakan sarana belajar yang alami bagi anak untuk mengembangkan berbagai kemampuan dasar. Keluarga memegang peranan sentral dalam membentuk kesiapan anak masuk sekolah. Keluarga merupakan sistem lingkungan pertama dan utama bagi anak, tempat anak memperoleh pengalaman belajar awal yang membentuk cara berpikir, bersikap, dan berperilaku. Dukungan orang tua dalam menyediakan lingkungan bermain yang kaya stimulasi menjadi salah satu faktor penting dalam mempersiapkan anak menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Melalui kegiatan bermain, anak belajar mengenal konsep-konsep akademik dasar, mengembangkan keterampilan sosial, serta melatih konsentrasi dan regulasi diri (Hirsh-Pasek, et. al., 2010).

Lingkungan bermain di rumah yang dirancang secara sadar oleh orang tua dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran kontekstual yang mendukung kesiapan anak masuk SD. Studi menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua berperan sebagai mediator antara faktor protektif orang tua (misalnya dukungan sosial) dan kesiapan masuk SD (Józsa & Barrett, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa ketika orang tua memiliki sistem dukungan yang kuat, orang tua akan lebih terlibat dalam proses pemberian stimulasi terhadap tumbuh kembang anak. Keterlibatan inilah yang berdampak positif pada kesiapan sekolah pada anak. Penelitian yang dilakukan sebelumnya fokus pada keterlibatan orang tua dalam lingkungan belajar di rumah (*home learning environment*) serta aktivitas pembelajaran berbasis keluarga yang berhubungan dengan kesiapan sekolah pada anak usia dini. Kesiapan sekolah yang dimaksud meliputi kesiapan pada aspek literasi awal, numerasi, dan kesiapan kognitif (Korucu & Schmitt, 2020; Wauters et al., 2020; Zippert & Rittle-Johnson, 2020). Sejumlah hasil penelitian lain juga menunjukkan pentingnya dukungan orang tua selama masa transisi ke SD melalui keterlibatan akademik dan dukungan emosional secara umum (Józsa & Barrett, 2018; Slicker et al., 2021; Wood et al., 2024).

Permainan seperti menyusun balok, bermain peran, bermain *puzzle*, memainkan permainan tradisional, atau mengenal angka melalui benda di sekitar dapat memperkuat kemampuan berpikir logis dan bahasa anak. Namun, kenyataan yang selama ini dihadapi tidak semua orang tua memiliki pemahaman atau kesempatan yang memadai untuk menyediakan lingkungan bermain yang mendukung perkembangan anak secara optimal. Tidak semua orang tua memahami sepenuhnya tentang peran bermain dalam mendukung kesiapan anak masuk SD, maupun cara merancang lingkungan bermain

yang efektif di rumah. Faktor yang menghambat orang tua terlibat dalam stimulasi tumbuh kembang anak meliputi keterbatasan waktu, kurangnya pengetahuan atau keahlian, lingkungan yang tidak kondusif, serta faktor psikologis orang tua seperti kondisi finansial dan kelelahan atau stress (Bibani, et. al., 2025).

Belum ada studi yang secara komprehensif meneliti dukungan orang tua dalam konteks penyediaan lingkungan bermain khususnya di rumah yang ditinjau secara menyeluruh meliputi dukungan emosional, penyediaan fasilitas bermain, keterlibatan langsung orang tua, serta pendampingan edukatif, dan mengaitkannya secara langsung dengan kesiapan anak memasuki SD. Sebagian besar penelitian masih menempatkan kegiatan bermain sebagai aktivitas pendukung pembelajaran formal, bukan sebagai konteks utama stimulasi perkembangan yang dapat dirancang oleh orang tua dalam konteks pendidikan anak dalam keluarga (Hirsh-Pasek et al., 2010; Zhang & Li, 2022; Zhu et al., 2023). Sedikit penelitian yang meneliti hubungan antara dukungan orang tua berbasis aktivitas bermain di rumah dengan kesiapan sekolah anak yang meliputi aspek sosial emosional, regulasi diri, bahasa, dan kognitif, terutama dalam konteks keluarga di negara berkembang seperti Indonesia. Padahal, penelitian mutakhir menunjukkan bahwa dukungan bermain dari keluarga memiliki kontribusi signifikan terhadap kesiapan belajar dan adaptasi anak pada jenjang pendidikan formal awal (Avelar et al., 2023; Fung & Chung, 2025; Karavida et al., 2024).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *home learning environment* dan keterlibatan orang tua berkontribusi terhadap kesiapan anak masuk sekolah dasar, terutama pada aspek kognitif, literasi awal, dan numerasi (Wauters et al., 2020; Zippert & Rittle-Johnson, 2020). Penelitian lain menunjukkan penekanan pada peran dukungan orang tua selama masa transisi dari PAUD ke SD melalui keterlibatan akademik dan emosional secara umum (Józsa & Barrett, 2018; Slicker et al., 2021). Namun, kajian yang secara khusus memfokuskan pada dukungan yang diberikan oleh orang tua dalam bentuk penyediaan lingkungan bermain sebagai konstruk utama yang dikaitkan dengan kesiapan sekolah anak secara menyeluruh masih terbatas, terutama dalam konteks keluarga di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan konseptual dengan memandang lingkungan bermain rumah sebagai sarana strategis dalam bentuk dukungan orang tua dalam mempersiapkan anak memasuki SD.

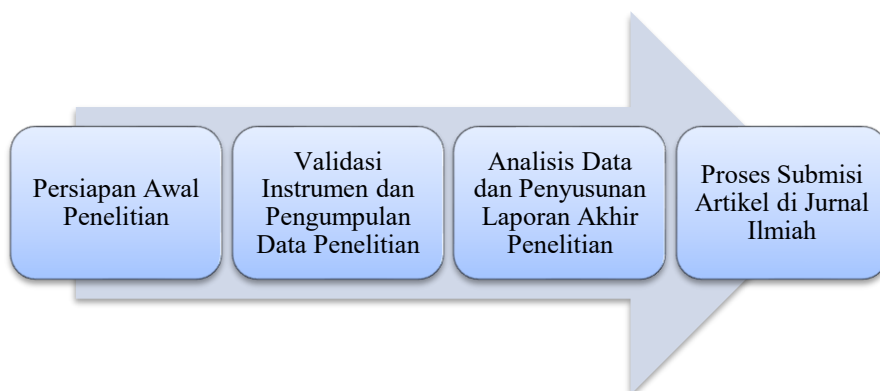
Kebaruan penelitian terletak pada variabel dukungan orang tua yang ditinjau dari penyediaan fasilitas bermain di rumah sebagai konstruk utama yang dikaji secara komprehensif dikaitkan dengan variabel kesiapan anak masuk SD. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang memfokuskan keterlibatan orang tua pada *home learning environment* berbasis aktivitas akademik (literasi dan numerasi awal) atau dukungan emosional secara umum selama masa transisi dari PAUD ke SD, penelitian ini memandang lingkungan bermain di rumah sebagai sarana stimulasi terhadap perkembangan anak yang dirancang oleh orang tua. Penelitian ini mengintegrasikan dimensi dukungan emosional, penyediaan fasilitas bermain, keterlibatan langsung orang tua, dan pendampingan edukatif berbasis bermain, serta mengaitkannya dengan kesiapan sekolah anak yang mencakup aspek sosial emosional, regulasi diri, bahasa, dan kognitif. Selain itu, penelitian ini memperluas kajian yang selama ini didominasi konteks

negara maju dengan menghadirkan bukti empiris dari konteks keluarga di Indonesia, sehingga memberikan kontribusi konseptual dan kontekstual terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis keluarga dalam mendukung transisi anak dari PAUD menuju SD.

Penelitian mengenai dukungan yang diberikan oleh orang tua untuk anak dalam bentuk fasilitas lingkungan bermain di rumah menjadi relevan untuk dikaji, mengingat semakin kuatnya tuntutan akademik pada tingkat sekolah dasar. Jika kesiapan anak tidak terbentuk sejak dini, anak berisiko mengalami stres belajar, rendahnya motivasi, serta kesulitan beradaptasi di lingkungan sekolah (Wood, et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk memahami hubungan dukungan orang tua dalam menciptakan lingkungan bermain di rumah yang mampu mengoptimalkan kesiapan anak memasuki SD. Penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan antara dukungan orang tua dalam menyediakan lingkungan bermain bagi anak di rumah dan faktor-faktor yang memengaruhi dukungan orang tua tersebut untuk mendukung kesiapan anak masuk SD. Hasil studi ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih dalam pengembangan teori model pembelajaran berbasis keluarga, sekaligus dapat menjadi panduan bagi orang tua dan pendidik PAUD dalam memfasilitasi transisi anak menuju SD.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif jenis korelasional. Penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel dukungan orang tua berbasis lingkungan bermain di rumah dengan variabel kesiapan anak masuk sekolah dasar. Penelitian dilakukan pada 102 pasangan anak yang berusia 5-6 tahun dan orang tuanya. Penelitian dilakukan di Kota Surakarta pada bulan Maret sampai dengan Desember 2025. Prosedur penelitian meliputi 1) proses persiapan awal penelitian (penandatanganan kontrak penelitian, pencairan dana penelitian, dan finalisasi instrumen penelitian), 2) proses validasi instrumen dan pengumpulan data, 3) proses analisis data dan penulisan laporan akhir penelitian, dan 4) proses submisi artikel pada jurnal ilmiah. Adapun alur penelitian dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 1. Gambar Bagan Prosedur Penelitian

Pengukuran terhadap dukungan orangtua dalam menyediakan lingkungan bermain dan

kesiapan anak masuk SD dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti sendiri. Kuesioner dukungan orang tua digunakan untuk mengukur dukungan orang tua untuk menyediakan lingkungan bermain yang edukatif bagi anak. Kuesioner kesiapan anak masuk SD digunakan untuk menilai tingkat kesiapan anak memasuki jenjang sekolah dasar dari berbagai aspek perkembangan. Adapun kisi-kisi kuesioner dukungan orang tua yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.

Kisi-Kisi Kuesioner Dukungan Orang Tua

Aspek	Jumlah Item
Dukungan Emosional	3
Dukungan Fasilitas Bermain	3
Dukungan Keterlibatan Orang Tua	3
Dukungan Edukatif	3
Jumlah	12

Kuesioner dukungan orang tua digunakan untuk mengukur bentuk dukungan yang diberikan melalui inisiatif orang tua dalam penciptaan ekosistem bermain yang suportif di area tempat tinggal. Dukungan orang tua merupakan sebagai peran aktif orang tua dalam menciptakan kondisi emosional, fisik, dan edukatif yang mendukung kesiapan anak memasuki jenjang SD. Instrumen ini mencakup empat aspek utama dengan total 12 butir pernyataan. Dukungan emosional mengacu pada sikap hangat, responsif, dan pemberian dorongan positif oleh orang tua selama aktivitas bermain, yang berperan dalam membangun rasa aman, kepercayaan diri serta regulasi emosi pada diri anak. Dukungan fasilitas bermain mencakup penyediaan alat, ruang, dan waktu bermain yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, sehingga memungkinkan anak mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna melalui eksplorasi. Dukungan keterlibatan orang tua merujuk pada partisipasi aktif yang dilakukan oleh orang tua dalam kegiatan bermain anak sebagai fasilitator atau pendamping, yang membantu mengoptimalkan proses belajar dan stimulasi perkembangan anak melalui proses interaksi secara langsung dan *scaffolding*. Dukungan edukatif merujuk pada upaya orang tua dalam memberikan stimulasi pembelajaran melalui aktivitas bermain secara terarah tetapi tetap sesuai dengan karakteristik bermain anak.

Instrumen kedua yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner kesiapan anak masuk SD. Kuesioner kesiapan anak masuk SD digunakan untuk mengukur tingkat kesiapan anak secara holistik yang mencakup aspek perkembangan utama yang dibutuhkan untuk beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran di SD. Kesiapan sekolah merupakan integrasi antara kemampuan sosial, emosional, kognitif, fisik, bahasa, dan regulasi diri anak. Kuesioner ini terdiri atas 12 butir pernyataan yang mencakup lima aspek kesiapan.

Kesiapan sosial emosional merujuk pada kemampuan anak menjalin hubungan sosial,

mengelola emosi, serta beradaptasi dengan lingkungan dan aturan baru di sekolah. Kesiapan kognitif mencakup kemampuan berpikir dasar seperti mengenal konsep awal, memecahkan masalah serta memahami instruksi yang diberikan. Kesiapan fisik motorik meliputi kondisi kondisi kesehatan, koordinasi motorik kasar dan halus, serta daya tahan fisik anak. Kesiapan bahasa mengacu pada kemampuan anak dalam memahami dan mengekspresikan bahasa secara lisan untuk berkomunikasi. Kesiapan regulasi diri merujuk pada kemampuan anak untuk dapat mengendalikan perhatian, perilaku, dan emosi, termasuk kemampuan mengikuti aturan dan menyelesaikan tugas. Adapun kisi-kisi kuesioner kesiapan anak masuk SD dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.

Kisi-Kisi Kuesioner Kesiapan Anak Masuk SD

Aspek	Jumlah Item
Kesiapan Sosial Emosional	3
Kesiapan Kognitif	2
Kesiapan Fisik Motorik	2
Kesiapan Bahasa	2
Kesiapan Regulasi Diri	3
Jumlah	12

Masing-masing kuesioner disajikan dalam lima pilihan jawaban. Semua item kuesioner berbentuk item *favourable*, sehingga semakin tinggi nilai yang didapatkan oleh subjek menunjukkan dukungan yang diberikan semakin besar, begitu pula sebaliknya. Pada kuesioner kesiapan anak masuk SD, semakin tinggi nilai yang didapatkan subjek menunjukkan semakin baik kesiapannya masuk SD. Nilai reliabilitas masing-masing kuesioner sebesar 0,808 untuk kuesioner dukungan orang tua dan 0,788 untuk kuesioner kesiapan anak masuk SD.

Analisis data penelitian menggunakan korelasi *Pearson* melalui bantuan SPSS versi 27. Hasil analisis akan menunjukkan kekuatan dan arah korelasi antara dukungan orang tua berbasis lingkungan bermain di rumah dengan kesiapan anak masuk SD. Nilai positif menunjukkan arah hubungan yang positif dan sebaliknya. Semakin besar nilai korelasi menunjukkan semakin kuat hubungan kedua variabel penelitian.

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif korelasional sehingga hanya mampu mengidentifikasi hubungan antar variabel tanpa menjelaskan hubungan sebab akibat antar kedua variabel. Pengumpulan data yang sepenuhnya menggunakan kuesioner berbasis persepsi orang tua berpotensi menimbulkan bias subjektivitas dan kecenderungan respon sosial, meskipun instrumen telah memenuhi kriteria reliabilitas. Selain itu, keterbatasan jumlah dan cakupan sampel yang hanya melibatkan responden di Kota Surakarta membatasi generalisasi temuan penelitian. Penelitian ini juga belum menerapkan triangulasi data, seperti observasi langsung atau penilaian guru, sehingga hasil penelitian masih bergantung pada satu sumber data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil analisis data dengan menggunakan *Pearson Correlation* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) < 0,001 dan nilai korelasi sebesar 0.791. Nilai 0,791 menunjukkan kekuatan hubungan kedua variabel kuat Artinya terdapat hubungan positif yang signifikan antara dukungan yang diberikan oleh orang tua berbasis lingkungan bermain di rumah untuk anak dengan kesiapan masuk SD. Semakin besar dukungan yang diberikan oleh orang tua untuk anak dalam konteks penyediaan lingkungan bermain di rumah semakin besar pula kesiapan anak untuk bersekolah di SD. Bentuk dukungan yang diberikan oleh orang tua dapat berupa keterlibatan emosional, penyediaan fasilitas bermain, maupun pendampingan edukatif Adapun hasil analisis data dapat dilihat pada tabel. 3 di bawah ini:

Tabel 3.

Hasil Perhitungan Korelasi Antarvariabel

		DUKUNGAN	KESIAPAN
DUKUNGAN	<i>Pearson Correlation</i>	1	0,791
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		< 0,001
	N	102	102
KESIAPAN	<i>Pearson Correlation</i>	0,791	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	< 0,001	
	N	102	102

Hasil analisis lebih lanjut mengungkapkan bahwa tidak terdapat perbedaan dukungan yang diberikan oleh orang tua dan kesiapan anak masuk SD jika ditinjau dari tingkat pendidikan orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pendidikan orang tua tidak menentukan bentuk dan besar dukungan yang diberikan oleh orang tua terhadap anak dalam menyediakan lingkungan bermain di rumah. Orang tua dengan berbagai tingkat pendidikan dapat sama-sama terlibat dalam pendidikan dan aktivitas bermain anak (Karavida et al., 2024). Hasil analisis dengan *One Way ANOVA* tersaji dalam tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4.

Perbandingan Dukungan Orang Tua dan Kesiapan Anak Ditinjau dari Tingkat Pendidikan Orang Tua

		<i>Sum of Squares</i>	df	<i>Mean Square</i>	F	Sig.
DUKUNGAN	<i>Between Groups</i>	24,122	2	12,061	0,342	0,711
	<i>Within Groups</i>	3488,192	99	35,234		
	Total	3512,314	101			
KESIAPAN	<i>Between Groups</i>	73,676	2	36,838	0,820	0,443
	<i>Within Groups</i>	4445,314	99	44,902		
	Total	4518,990	101			

PEMBAHASAN

Dukungan yang diberikan oleh orang tua melibatkan keyakinan orang tua mengenai manfaat dukungan yang diberikan melalui aktivitas bermain terhadap pencapaian perkembangan anak. Orang tua yang bersedia mendukung berarti memiliki kesiapan untuk terlibat dan memfasilitasi aktivitas bermain anak di rumah. Keterlibatan orang tua dalam aktivitas bermain memengaruhi pembentukan pengalaman dan karakteristik bermain anak. Orang tua yang memberikan tingkat dukungan bermain yang tinggi cenderung menata lingkungan rumah agar lebih kondusif dan aman untuk mendukung aktivitas bermain bagi anak

Hasil penelitian ini mengonfirmasi teori ekologi Bronfenbrenner yang menitikberatkan pada peran lingkungan terdekat (mikrosistem) termasuk di dalamnya adalah keluarga, sebagai sistem lingkungan yang memengaruhi perkembangan anak. Lingkungan bermain yang kaya stimulasi di rumah memungkinkan anak untuk mengembangkan berbagai aspek kesiapan, seperti kemampuan sosial emosional, kognitif, bahasa, dan regulasi diri. Ketika orang tua secara aktif menciptakan suasana bermain yang aman, menyenangkan, dan bermakna, anak belajar untuk berinteraksi, berpikir kritis, dan mengatur perilakunya dengan lebih baik.

Secara empiris, hasil ini sejalan dengan penelitian Zhang & Li (2022) serta Zhu, et. al (2023) yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang terstruktur dan didukung oleh keluarga berkontribusi terhadap kesiapan belajar anak di sekolah. Bermain di rumah bukan sekadar aktivitas rekreatif, tetapi juga merupakan wahana pembelajaran kontekstual yang mempersiapkan anak menghadapi tuntutan akademik dan sosial di sekolah dasar.

Dukungan yang diberikan oleh orang tua yang dapat memengaruhi kesiapan anak memasuki SD dapat melalui beberapa mekanisme atau cara. Aktivitas yang dilakukan antara orang tua dengan anak seperti bermain, membaca buku, dan rutinitas interaksi lainnya berhubungan dengan pencapaian tugas perkembangan anak sampai dengan masa kanak-kanak tengah. Frekuensi keterlibatan orang tua dalam aktivitas bermain memengaruhi perkembangan dan kesiapan anak memasuki jenjang sekolah yang lebih tinggi. Jenis serta pemilihan aktivitas bermain yang dilakukan oleh orang tua bersama dengan anak dipengaruhi oleh ras, etnis, dan status sosial ekonomi yang berdampak pada kesiapan anak untuk masuk sekolah dasar (Avelar, et. al., 2023)

Dukungan orang tua terhadap bermain melibatkan upaya yang dilakukan oleh orang tua untuk menata lingkungan rumah agar kondusif untuk bermain, menyediakan waktu khusus untuk bermain, dan mengatur kesempatan bermain dengan teman sebaya. Orang tua yang mendukung kegiatan bermain cenderung memberikan bimbingan dan sumber daya untuk bermain, yang membentuk karakter bermain anak dan secara tidak langsung memengaruhi kompetensi sosial serta interaksi dengan teman sebaya (Fung & Chung, 2025).

Lingkungan belajar di rumah yang positif ditandai dengan ketersediaan bahan belajar serta aktivitas yang merangsang kemampuan kognitif, mendukung perkembangan keterampilan-

keterampilan nonakademik, dan memberikan dampak positif terhadap pencapaian anak di sekolah pada tahap selanjutnya. Orang tua yang terlibat dalam interaksi bahasa dan literasi, mendorong rasa ingin tahu, serta menyediakan berbagai peluang belajar cenderung memiliki anak dengan prestasi akademik lebih tinggi ketika memasuki sekolah. Peningkatan kualitas lingkungan rumah selama tahun-tahun prasekolah juga berhubungan dengan peningkatan keterampilan kesiapan sekolah (Avelar, et. al., 2023)

Keterlibatan orang tua berbasis aktivitas bermain di rumah dapat dihubungkan dengan berbagai dimensi kesiapan anak bersekolah. Lingkungan bermain di rumah dapat dirancang untuk menstimulasi perkembangan kognitif, sosial emosional, membangun motivasi berprestasi dan regulasi diri pada anak., ketekunan dalam menyelesaikan tugas, membangun fokus dan/atau perhatian, serta membentuk perilaku positif. Pada aspek perkembangan kognitif, keterlibatan anak dalam bermain akan menstimulasi kemampuan anak untuk melakukan interaksi. Interaksi yang dilakukan oleh anak melalui aktivitas bermain akan menstimulasi kemampuan bahasa pada anak.

Aktivitas literasi yang dilakukan bersama dengan orang tua di rumah akan mendukung kemampuan praakademik dan pencapaian akademik yang lebih tinggi saat memasuki sekolah dasar. Kegiatan membaca yang dilakukan oleh orang tua di rumah bersama dengan anak akan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak (Kusumawardhani et al., 2025). Selain membaca buku kegiatan literasi yang bisa dilakukan oleh orang tua antara lain mengartikan kata, menyebutkan nama benda, mengartikan simbol yang ditemui di sekitar secara insidental, bernyanyi bersama, mendengarkan cerita anak, mendengarkan pendapat anak, menyebutkan nama-nama anggota keluarga, dan sebagainya. Kegiatan literasi dilakukan oleh orang tua melalui *modelling, mentoring, organizing, and teaching* (Wahidah et al., 2025). Stimulasi positif yang didapatkan oleh anak di lingkungan rumah selama tahun-tahun berhubungan dengan peningkatan kesiapan bersekolah pada anak (Avelar, et. al., 2023).

Pada aspek sosial emosional, dukungan yang diberikan orang tua berhubungan dengan kesempatan yang diberikan oleh orang tua pada anak untuk melakukan aktivitas bermain bersama dengan teman sebaya. Interaksi bermain yang dilakukan dengan teman sebaya akan melatih keterampilan anak untuk menyelesaikan konflik yang terjadi, sehingga keterampilan penyelesaian masalah serta regulasi diri anak akan terstimulasi dengan baik. Kepribadian anak saat bermain (*playfulness*) memediasi hubungan antara dukungan orang tua dengan kompetensi sosial pada anak (Fung & Chung, 2025).

Lingkungan rumah yang menyediakan aktivitas bermain yang menantang membantu anak dalam mengembangkan motivasi berprestasi. Selain itu, kegiatan yang menantang dapat membantu anak untuk meningkatkan fokus dan konsentrasi dalam menyelesaikan masalah serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Kemampuan tersebut mendukung kesiapan kognitif anak (MacPhee, et. al., 2018).

Dukungan yang diberikan oleh orang tua melalui penyediaan lingkungan bermain di rumah ditentukan oleh beberapa faktor yaitu pertama tentang keyakinan orang tua. Keyakinan orang tua

tentang pentingnya bermain sangat memengaruhi kualitas lingkungan bermain di rumah. Keyakinan ini tidak sepenuhnya ditentukan oleh tingkat pendidikan, melainkan oleh faktor budaya, sosial, dan pengalaman personal (Zhang, et. al., 2021).

Faktor kedua yaitu pengaruh budaya dan kondisi lingkungan sosial. Norma budaya dan kondisi lingkungan sosial memiliki peran besar dalam membentuk keterlibatan orang tua dalam bermain bersama dengan anak. Pada beberapa komunitas masyarakat adanya tekanan budaya terhadap pendidikan dan perkembangan anak dapat mendorong keterlibatan orang tua yang tinggi, tanpa memandang tingkat pendidikan masing-masing orang tua (Hyun et al., 2021). Komunitas belajar swadaya yang ada di masyarakat dan media sosial juga menyediakan ruang bagi orang tua untuk belajar tentang pentingnya bermain, sehingga mengurangi pengaruh perbedaan tingkat pendidikan (McLean, et. al., 2017).

Faktor ketiga yaitu status sosial ekonomi orang tua. Walaupun keadaan sosial ekonomi orang tua dapat memengaruhi ketersediaan sumber belajar bagi anak, tetapi tidak selalu menentukan tingkat dukungan orang tua. Orang tua dari berbagai latar belakang status sosial ekonomi dapat menciptakan lingkungan bermain yang kaya melalui berbagai cara, termasuk memanfaatkan komunitas belajar atau menggunakan aktivitas bermain berbiaya rendah (Li, et. al., 2022)

Hubungan positif antara dukungan yang diberikan oleh orang tua dalam konteks keterlibatan aktif orang tua dalam memfasilitasi anak bermain di rumah dengan kesiapan anak bersekolah di SD memperkuat pandangan bahwa dukungan orang tua merupakan prediktor penting kesiapan sekolah anak usia dini. Anak-anak yang terbiasa bermain dalam lingkungan yang suportif cenderung memiliki kemampuan adaptasi yang lebih baik saat memasuki lingkungan sekolah formal. Dukungan emosional orang tua memberikan rasa aman dan percaya diri bagi anak, sementara keterlibatan dalam bermain membantu anak menginternalisasi nilai-nilai sosial serta keterampilan berpikir dasar yang dibutuhkan di sekolah. Kualitas dan frekuensi interaksi bermain orang tua–anak lebih banyak dipengaruhi oleh keyakinan orang tua dan konteks lingkungan rumah daripada pencapaian pendidikan orang tua

Keterbatasan penelitian ini dapat ditinjau dari beberapa aspek. Pertama, dari aspek desain penelitian yang bersifat korelasional, tidak memungkinkan penarikan kesimpulan kausal mengenai pengaruh dukungan orang tua dalam menyediakan lingkungan bermain terhadap kesiapan anak masuk SD. Kedua, data penelitian diperoleh dari laporan orang tua, sehingga data yang diperoleh masih berpotensi mengandung bias subjektivitas dan *social desirability*. Ketiga, subjek penelitian masih terbatas pada orang tua dan anak usia 5–6 tahun di satu wilayah perkotaan, sehingga generalisasi temuan ke konteks budaya dan sosial yang lebih beragam perlu dilakukan secara hati-hati. Keempat, penelitian ini belum mengeksplorasi secara mendalam kualitas interaksi bermain orang tua dan anak maupun jenis permainan yang dominan digunakan di rumah.

KESIMPULAN

Kontribusi dan peran aktif orang tua dalam mengondisikan rumah sebagai tempat bermain yang

stimulatif bagi anak usia prasekolah memiliki hubungan positif dan kuat terhadap kesiapan anak memasuki jenjang SD. Dukungan yang diberikan oleh orang tua tidak hanya berupa penyediaan fasilitas bermain, tetapi juga meliputi dukungan emosional, keterlibatan orang tua dalam aktivitas bermain, serta pendampingan edukatif yang dilakukan oleh orang tua. Dukungan yang diberikan oleh orang tua membantu anak memiliki kesiapan pada aspek perkembangan sosial emosional, kognitif, bahasa, regulasi diri, dan fisik motorik. Tingkat pendidikan orang tua ternyata tidak berpengaruh signifikan terhadap bentuk maupun besarnya dukungan yang diberikan kepada anak. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua tidak ditentukan oleh latar belakang pendidikan formal, tetapi lebih dipengaruhi oleh keyakinan, faktor budaya, kondisi sosial, serta pengalaman interaksi orang tua dengan anak. Secara praktis, temuan penelitian ini mengimplikasikan pentingnya memberikan edukasi dan pendampingan kepada orang tua mengenai peran strategis mereka dalam mendukung perkembangan anak melalui aktivitas bermain di rumah. Pendidik PAUD juga perlu memperkuat kemitraan dengan orang tua untuk memastikan kesinambungan stimulasi bermain antara lingkungan sekolah dan rumah. Upaya kolaboratif tersebut diyakini dapat membantu memaksimalkan kesiapan anak menghadapi transisi ke SD serta mendukung perkembangan anak secara holistik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan bantuan dan dukungan moral dan material untuk terlaksananya penelitian ini dengan Nomor Kontrak: 371/UN27.22/PT.01.03/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Avelar, D., Hull, D., & Middlemiss, W. (2023). Children's pre-academic school readiness and home learning activities: a moderated-mediation analysis of home visiting. *Frontiers in Psychology*, 14(October), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1245893>
- Bear, A., Drew, C., Zuckerman, K. E., & Phelps, R. A. (2020). Understanding Barriers to Access and Utilization of Developmental Disability Services Facilitating Transition. *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics : JDBP*, 41(9), 680–689. <https://doi.org/10.1097/DBP.0000000000000840>
- Bibani, P., Engler, Á., & Erdei, G. (2025). Parental role in the learning process of children in conflict-affected area. *Social Sciences & Humanities Open*, 12, 101970. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101970>
- Chiu, S.-I., Lee, J.-Z., & Huang, D.-H. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571–581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- Choi, Kimburley W Y. (2015). On the fast track to a head start: A visual ethnographic study of parental consumption of children's play and learning activities in Hong Kong. *Childhood*, 23(1), 123–139. <https://doi.org/10.1177/0907568215586838>

- Fung, W. K., & Chung, K. K. H. (2025). Interrelationships among parental play support and kindergarten children's playfulness and creative thinking processes. *Thinking Skills and Creativity*, 58(December 2023), 101907. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.101907>
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R., Berk, L. E., & Singer, D. (2010). A Mandate for Playful Learning in Preschool: Presenting the Evidence. *A Mandate for Playful Learning in Preschool: Presenting the Evidence*, 1–138. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195382716.001.0001>
- Hirsh-Pasek, K., Michnick Golinkoff, R., Berk Laura E., & Singer, D. (2008). *A Mandate for Playful Learning in Preschool: Presenting the Evidence*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195382716.001.0001>
- Hyun, S., McWayne, C. M., & Mendez Smith, J. (2021). "I See Why They Play": Chinese immigrant parents and their beliefs about young children's play. *Early Childhood Research Quarterly*, 56, 272–280. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.03.014>
- Józsa, K., & Barrett, K. C. (2018). Affective and social mastery motivation in preschool as predictors of early school success: A longitudinal study. *Early Childhood Research Quarterly*, 45, 81–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.05.007>
- Karavida, V., Tympa, E., & Nefeloudi, E. (2024). Home learning environment in early years and Greek parents' socio-demographics. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(5), 3008–3016. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i5.27931>
- King, Y., Duncan, R., Posada, G., & Purpura, D. (2020). Construct-Specific and Timing-Specific Aspects of the Home Environment for Children's School Readiness. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01959>
- Korucu, I., & Schmitt, S. A. (2020). Continuity and change in the home environment: Associations with school readiness. *Early Childhood Research Quarterly*, 53, 97–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2020.03.002>
- Kusumawardhani, T., Dhieni, N., & Yetti, E. (2025). The Effect of Home Literacy on Preschoolers' Early Reading Skills. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 13–23. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i1.1119>
- Li, S., Sun, J., & Dong, J. (2022). Family Socio-Economic Status and Children ' s Play Behaviors : *Children*, 9(1385), 1–14. <https://doi.org/10.3390/children9091385>
- MacPhee, D., Lunkenheimer, E., & Riggs, N. (2018). Cognitive-oriented home activities and mastery motivation in early childhood. *Developmental Psychology*, 54(9), 1610–1623. <https://doi.org/10.4324/9781315544250>
- Mavungu-Blouin, C., Letarte, M.-J., Laurent, A., Lemelin, J.-P., & Garon-Carrier, G. (n.d.). Profiles of Low School Readiness Among At-Risk Preschoolers and Their Correlates in Kindergarten and Grade 1. *Journal of Research in Childhood Education*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/02568543.2025.2483529>

- McCartan, C. J., Roberts, J., & Jordan, J. A. (2023). Centre-based early education interventions for improving school readiness: A systematic review. *Campbell Systematic Reviews*, 19(4). <https://doi.org/10.1002/cl2.1363>
- McLean, Karen, Edwards, Susan, Evangelou, Maria, Skouteris, Helen, Harrison, Linda J, Hemphill, Sheryl A, Sullivan, Peter, & Lambert, Pamela. (2015). Playgroups as sites for parental education. *Journal of Early Childhood Research*, 15(3), 227–237. <https://doi.org/10.1177/1476718X15595753>
- McLean, K., Edwards, S., & Morris, H. (2017). Community playgroup social media and parental learning about young children's play. *Computers & Education*, 115, 201–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.08.004>
- Pianta, R. C., & Kraft-Sayre, M. (2021). *Successful Kindergarten Transition: Your Guide to Connecting Children, Families, and Schools*. Brookes Publishing.
- Slicker, G., Barbieri, C. A., Collier, Z. K., & Hustedt, J. T. (2021). Parental involvement during the kindergarten transition and children's early reading and mathematics skills. *Early Childhood Research Quarterly*, 55, 363–376. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.01.004>
- Sourander, J., Salo, S., Laakso, M. L., & Kalland, M. (2025). Toddlers' social-emotional competence and problem behaviours: associations with parenting stress and social support among Finnish first-time parents. *Early Child Development and Care*, 195(12), 1316–1336. <https://doi.org/10.1080/03004430.2025.2549108>
- Vellymalay, S. K. N. (2010). Parental involvement in children's education: Does parents' education level really matters? *European Journal of Social Sciences*, 16(3), 439–448.
- Wahidah, Formen, A., & Pranoto, Y. K. S. (2025). Early Childhood Literacy Stimulation by Parents (Systematic Literature Review). *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2), 376–392. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1380>
- Watts, T. W., Li, C., Pan, X. S., & Raver, C. C. (2023). Impacts of the Chicago School Readiness Project on measures of achievement, cognitive functioning, and behavioral regulation in late adolescence. *Developmental Psychology*, 59(12), 2204–2222. <https://doi.org/10.1037/dev0001561>
- Wauters, L., DesJardin, J. L., & Dirks, E. (2020). Home literacy and play environment as predictors of school readiness in young children. *Journal of Early Childhood Literacy*, 20(4), 656–680.
- Wood, M. L., Gunning, L., & Mon-Williams, M. (2024). The relationship between “school readiness” and later persistent absenteeism. *Royal Society Open Science*, 11(6). <https://doi.org/10.1098/rsos.240272>
- Zhang, Y., Leung, S. K. Y., & Li, H. (2021). Parental play beliefs in the developing areas of China: A multiple case study. *Education Sciences*, 11(10). <https://doi.org/10.3390/educsci11100625>
- Zhang, Y., & Li, X. (2022). Structured home-based play and its impact on children's school readiness: A family engagement perspective. *Journal of Early Childhood Development*, 14(3), 215–230.

- Zhu, L., Xu, H., & Liu, J. (2023). Family-supported play activities as predictors of academic and social readiness in early childhood. *Early Childhood Education Research Journal*, 18(2), 102–119.
- Zippert, E., & Rittle-Johnson, B. (2020). Early math and literacy environments in the home and gains in school readiness. *Journal of Experimental Child Psychology*, 192, 104–278.

Video Cerita Animasi Sebagai Media Peningkatan Pengertahuan Pangan Pada Anak Usia Prasekolah: Kajian Literatus Sistematis

Nurlaili^{1*}, Noviana Mustapa², Della Raymena Jovanka³, Setiyo Utoyo⁴

^{1,2,3,4}Universitas Terbuka, Indonesia

Email Corresponden Author: 501113203@ecampus.ut.ac.id

Abstract

This systematic literature review aims to examine the effectiveness of animated story videos as a learning medium to enhance nutrition knowledge among early childhood learners through a *food pedagogy* approach. Articles published between 2015 and 2025 were identified and screened from databases such as Scopus, PubMed, and ERIC using rigorous inclusion criteria. The findings indicate that animated videos significantly improve children's understanding of healthy eating patterns, increase their interest in nutritious foods, and strengthen their ability to recognize and select healthy dietary options. Visual and narrative-based learning was shown to support better information retention and foster healthier eating behaviors more effectively than conventional teaching methods. However, variations in intervention quality and cultural contexts present limitations that must be considered in broader implementations. This study highlights animated video media as an innovative and promising pedagogical strategy that can be integrated into early childhood education curricula to build foundational nutrition literacy from an early age.

Keywords: Early Childhood; Food Pedagogy; Innovative Media; Nutrition Knowledge; Animated Video

Abstrak

Kajian literatur sistematis ini bertujuan menilai efektivitas *video* cerita animasi sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan gizi anak usia dini melalui pendekatan *food pedagogy*. Analisis dilakukan dengan menyaring dan menelaah artikel yang dipublikasikan pada rentang 2015–2025 dari basis data Scopus, PubMed, dan ERIC menggunakan kriteria seleksi yang ketat. Hasil kajian menunjukkan bahwa media animasi mampu meningkatkan pemahaman anak tentang pola makan sehat, menumbuhkan minat terhadap makanan bergizi, serta memperkuat kemampuan mereka dalam mengenali dan memilih makanan yang bernutrisi. Pembelajaran berbasis visual dan narasi interaktif terbukti meningkatkan retensi informasi dan mendukung pembentukan perilaku makan sehat secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Meskipun demikian, variasi kualitas intervensi dan konteks budaya menjadi faktor pembatas yang perlu diperhatikan dalam penerapan lebih luas. Studi ini menegaskan bahwa penggunaan video animasi merupakan strategi pedagogis yang inovatif dan potensial untuk diintegrasikan dalam kurikulum PAUD sebagai upaya membangun literasi gizi sejak dini.

Kata kunci: Anak Usia Dini; *Food Pedagogy*; Media Inovatif; Pengetahuan Gizi; Video Animasi

History

Received 2025-11-10, Revised 2025-12-03, Accepted 2026-02-06, Online First 2026-02-22

PENDAHULUAN

Anak usia dini mengalami perkembangan pesat pada aspek kognitif, fisik, sosial, dan emosional. Perkembangan tersebut sangat dipengaruhi oleh pemenuhan gizi yang tepat pada masa prasekolah. Nutrisi pada periode awal kehidupan berperan penting dalam mendukung kesehatan dan perkembangan kognitif jangka panjang, serta menjadi fondasi keberhasilan tumbuh kembang pada tahap pendidikan selanjutnya (DiGirolamo et al., 2020). Anak yang mengalami kekurangan nutrisi pada

masa awal berisiko mengalami hambatan perkembangan dan kesulitan belajar yang berdampak hingga masa sekolah berikutnya (Alkhalidy et al., 2021). Oleh karena itu, peningkatan pengetahuan pangan dan pemahaman tentang makanan bergizi sejak usia dini menjadi isu penting dalam pendidikan anak.

Meskipun pendidikan gizi telah lama diintegrasikan dalam lingkungan sekolah, berbagai permasalahan masih ditemukan, seperti rendahnya pemahaman anak tentang makanan sehat, keterbatasan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta kurangnya media pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan belajar secara berkelanjutan. Pendekatan pembelajaran konvensional cenderung menekankan penyampaian informasi, sehingga kurang efektif dalam membentuk pemahaman dan perilaku makan sehat pada anak.

Studi sebelumnya berfokus pada implementasi program pendidikan gizi secara umum, penggunaan aplikasi digital, atau pemanfaatan *e-learning* dalam pengenalan makanan sehat pada anak usia dini. Namun, belum ada studi yang secara komprehensif meneliti efektivitas media cerita video animasi sebagai komponen inti dalam *food pedagogy* untuk meningkatkan pengetahuan gizi dan perilaku hidup sehat anak. Masih sedikit penelitian yang mengkaji keberlanjutan perubahan perilaku makan anak setelah intervensi pendidikan gizi, khususnya dalam konteks lokal. Selain itu, sedikit penelitian yang membahas secara spesifik peran cerita animasi dalam memperkuat pemahaman pengetahuan pangan anak usia dini dibandingkan pendekatan konvensional (Amalia, 2024; Winaldo & Oktaviani, 2022).

Dalam beberapa tahun terakhir, *food pedagogy* berkembang sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan gizi karena menekankan pengalaman belajar yang bermakna dan keterlibatan aktif anak. Temuan terkini menunjukkan bahwa *food pedagogy* mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam memilih dan mempertahankan pola makan sehat (Kamila Cahyani Masdar et al., 2024). Media animasi dinilai efektif dalam mendukung pendekatan ini karena mengombinasikan visual, narasi, dan pengalaman belajar yang menarik, sehingga membantu anak mengingat informasi dan memahami konsep gizi secara lebih baik (Bremm, 2019; Triatmaja et al., 2022). Sejalan dengan perkembangan teknologi, penggunaan media digital berbasis animasi menjadi relevan dengan karakteristik anak usia dini yang tumbuh dalam lingkungan berbasis teknologi.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang secara spesifik menempatkan media cerita video animasi sebagai komponen utama dalam *food pedagogy* bagi anak usia dini, bukan sekadar sebagai media digital pendukung. Penelitian ini juga membedakan pendekatan inovatif berbasis animasi dengan pendekatan konvensional dalam pendidikan pangan, serta menyoroti keterbatasan penelitian sebelumnya yang jarang mengkaji keberlanjutan perubahan perilaku sehat, khususnya dalam konteks lokal seperti Kota Binjai. Dengan demikian, novelty penelitian ini bersifat tematik, komparatif, dan kontekstual.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan tinjauan sistematis terhadap (1) efektivitas penggunaan media cerita video animasi dalam meningkatkan pengetahuan gizi anak usia

dini, (2) perbedaan hasil pembelajaran antara pendekatan *food pedagogy* berbasis animasi dan pendekatan konvensional dalam pendidikan pangan, serta (3) implikasi jangka panjang penggunaan *food pedagogy* berbasis animasi terhadap pembentukan perilaku hidup sehat pada anak usia dini.

METODE

Kajian Literatur Sistematis ini disusun untuk menganalisis dan mengevaluasi temuan penelitian terkait efektivitas *food pedagogy* berbasis media animasi pada anak usia dini. Pendekatan Systematic Literature Review (SLR) digunakan untuk mengidentifikasi, menilai, dan mensintesis artikel ilmiah yang relevan dengan topik pengetahuan gizi, perilaku makan sehat, serta pemanfaatan media animasi sebagai alat pendidikan interaktif. Proses kajian mengikuti tahapan yang direkomendasikan dalam kerangka PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) guna memastikan transparansi, reproduktibilitas, dan kredibilitas metodologi penelitian.

Pencarian literatur dilakukan pada tiga basis data utama, yaitu Scopus, PubMed, dan ERIC, dengan menggunakan kombinasi kata kunci seperti “*animated media*”, “*food pedagogy*”, “*nutrition education*”, “*early childhood education*”, dan “*video-based learning*”. Operator Boolean (AND, OR) digunakan untuk mempersempit dan menyesuaikan hasil pencarian dengan fokus penelitian. Artikel dibatasi pada publikasi berbahasa Inggris dan Indonesia yang diterbitkan dalam rentang tahun 2015–2025, agar temuan yang dianalisis tetap relevan dengan perkembangan terkini di bidang pendidikan gizi dan teknologi pembelajaran.

Proses seleksi artikel dilakukan melalui beberapa tahap sesuai alur PRISMA, meliputi identifikasi, penyaringan, uji kelayakan, dan inklusi. Seleksi awal dilakukan dengan menelaah judul dan abstrak untuk menghilangkan duplikasi serta artikel yang tidak relevan. Tahap selanjutnya berupa penelaahan teks lengkap dilakukan oleh dua penelaah independen (*double reviewer*) untuk meminimalkan bias seleksi. Apabila terdapat perbedaan penilaian, keputusan akhir ditentukan melalui diskusi dan kesepakatan bersama.

Kriteria inklusi mencakup penelitian yang melibatkan anak usia 0–8 tahun, membahas pendidikan gizi atau *food pedagogy* dengan pemanfaatan media cerita video animasi, menggunakan desain penelitian yang valid (kualitatif, kuantitatif, atau *mixed methods*), serta telah melalui proses *peer review*. Penelitian yang hanya menitikberatkan aspek teknis multimedia tanpa keterkaitan dengan pendidikan gizi, artikel opini, editorial, laporan nonilmiah, atau studi pada populasi di luar usia dini dikeluarkan dari kajian.

Untuk menjamin kualitas metodologis, setiap artikel yang memenuhi kriteria inklusi menjalani proses *quality appraisal* menggunakan daftar periksa yang sesuai dengan jenis desain penelitian. Studi kualitatif dinilai menggunakan CASP (*Critical Appraisal Skills Programme*) *checklist*, sedangkan studi kuantitatif dan *mixed methods* dievaluasi menggunakan Joanna Briggs Institute (JBI) *critical appraisal tools*. Artikel yang tidak memenuhi standar kualitas minimum dikeluarkan dari proses sintesis.

Proses sintesis data dilakukan melalui analisis tematik, dengan mengelompokkan temuan

penelitian ke dalam tema utama, seperti pengaruh visual animasi terhadap pemahaman konsep gizi, peran narasi dalam meningkatkan keterlibatan emosional anak, serta efektivitas pendekatan *experiential learning* dalam *food pedagogy*. Analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi pola keberhasilan intervensi, tantangan implementasi, serta kontribusi teoretis dan praktis dari masing-masing studi. Dengan pendekatan ini, kajian literatur memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas media animasi dalam meningkatkan pengetahuan gizi dan perilaku hidup sehat pada anak usia dini, sekaligus mengarahkan agenda penelitian di masa depan.

Tabel 1.

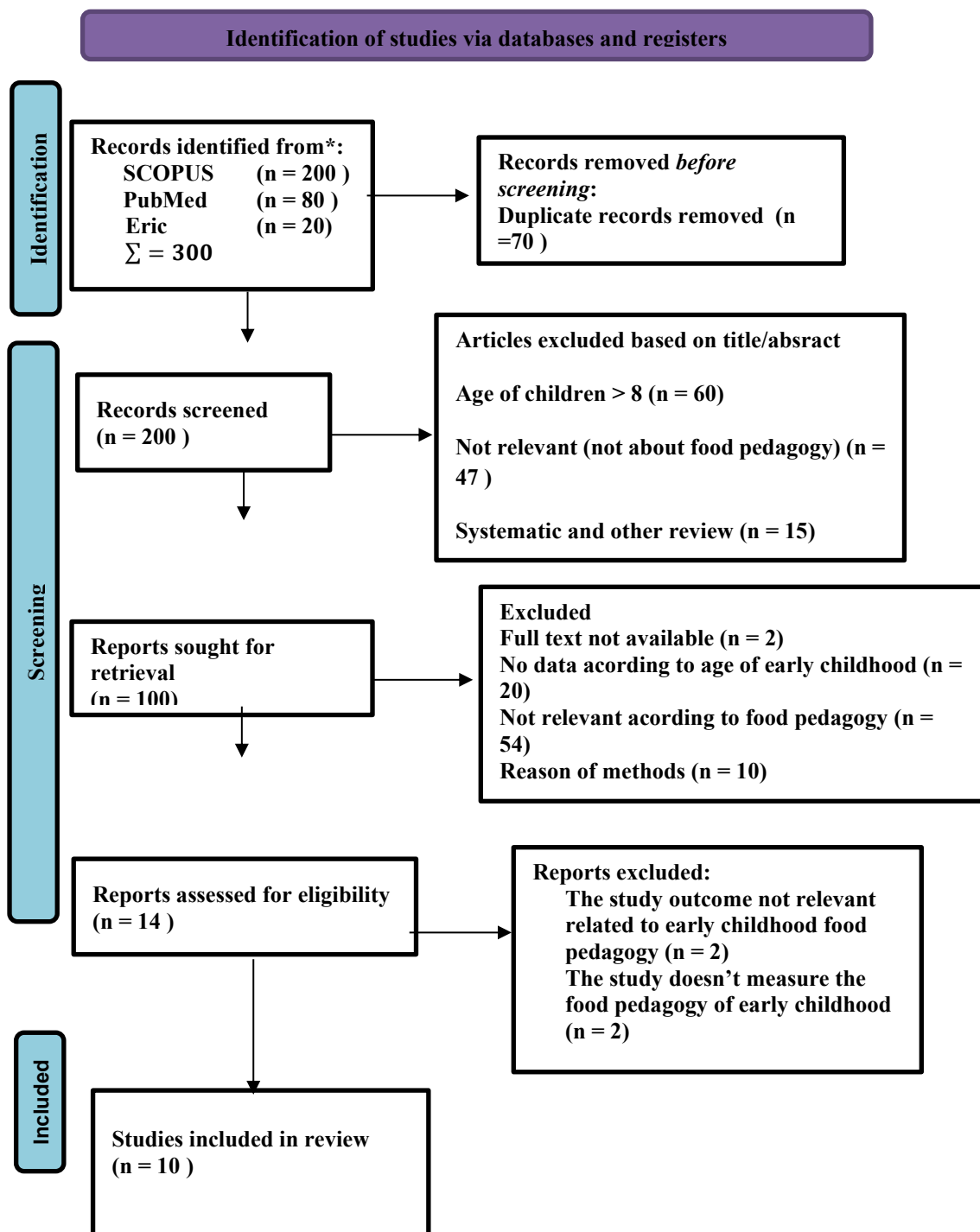
Pencarian Berbasis Data

No	Basis Data Elektronik	Kata Kunci
1	Scopus	“Early Childhood” AND “Food Education” AND Education “Video Media”
2	PubMed	"Animated video media" AND "Food Pedagogy" AND "preschool children" AND "innovative approach"
3	Erick	“Nutritional knowledge” AND “nutritional literacy”

Tabel 2.

Kriteria Inklusi dan Eksklusi

No.	Kriteria	Penyertaan Data	Pengabaian Data
1.	Populasi	Fokus penelitian pada anak usia dini 4-6 tahun.	Penelitian yang dilakukan pada anak usia remaja dan dewasa atau diatas rentang 8 tahun dan dibawah 3 tahun.
2.	Intervensi	Studi yang dilakukan mengkaji tentang <i>food pedagogy</i> dalam pendekatan pedagogis.	Studi yang tidak membahas <i>food pedagogy</i> dalam penerapan pada anak usia pra sekolah.
3.	Hasil	Studi yang membahas tentang <i>food pedagogy</i> melalui vidio cerita animasi dalam meningkatkan pengetahuan gizi anak usia dini.	Studi yang tidak mengkaji tentang <i>food pedagogy</i> atau tidak relevan dengan pendekatan berbasis vidio cerita animasi pada anak pra sekolah.
4.	Tipe Dokumen	Artikel dan Kajian Literatu	Bukan buku, publikasi yang belum terbit atau prosidding konferensi.
5.	Tahun Terbit	Artikel yang terbit rentang 2015 sampai dengan 2025.	Artikel yang terbit dibawah 2015.
6.	Bahasa	Jurnal diambil dari bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.	Bahasa daerah



Gambar 1. Identifikasi Studi

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Secara keseluruhan, sebagian besar studi yang dianalisis secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi, khususnya video animasi, efektif dalam meningkatkan pengetahuan gizi anak usia dini. Dari artikel yang memenuhi kriteria inklusi, lebih dari dua pertiga studi melaporkan adanya peningkatan pemahaman anak mengenai konsep makanan sehat setelah diberikan intervensi berbasis animasi, baik jika dibandingkan dengan kondisi sebelum intervensi maupun dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa video animasi memiliki keunggulan pedagogis dalam menyampaikan pesan gizi kepada anak usia dini. Pada tahap perkembangan kognitif ini, anak cenderung lebih responsif terhadap stimulus visual dan audio yang konkret, berwarna, serta disajikan dalam bentuk cerita sederhana. Integrasi unsur visual, suara, dan narasi dalam video animasi memungkinkan informasi gizi yang bersifat abstrak seperti fungsi makanan atau kategori makanan sehat yang diubah menjadi representasi yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak.

Selain itu, penggunaan video animasi juga berpotensi meningkatkan keterlibatan dan perhatian anak selama proses pembelajaran. Beberapa studi mencatat bahwa anak menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dan durasi fokus yang lebih panjang ketika materi gizi disampaikan melalui animasi dibandingkan metode ceramah atau gambar statis. Hal ini penting karena tingkat keterlibatan yang tinggi berkorelasi positif dengan proses pemahaman dan retensi informasi pada anak usia dini. Namun demikian, meskipun mayoritas studi melaporkan hasil yang positif, efektivitas video animasi tetap dipengaruhi oleh kualitas konten, kesesuaian bahasa dengan usia anak, serta durasi dan frekuensi intervensi. Video yang terlalu kompleks atau berdurasi panjang justru berisiko menurunkan pemahaman anak. Oleh karena itu, pengembangan media animasi perlu mempertimbangkan prinsip perkembangan anak serta tujuan pembelajaran gizi yang spesifik agar intervensi yang diberikan benar-benar optimal. Sebagian besar studi juga melaporkan bahwa media cerita animasi meningkatkan minat anak terhadap makanan sehat, khususnya buah dan sayuran, melalui karakter dan situasi yang dekat dengan pengalaman sehari-hari anak (Braga-Pontes et al., 2020; Vidal-Hall et al., 2020).

Hasil kajian berdasarkan tujuan penelitian menunjukkan pola temuan yang konsisten. Pertama, terkait efektivitas media cerita video animasi terhadap pengetahuan gizi, sebagian besar studi menemukan bahwa penggunaan animasi konsisten meningkatkan pengetahuan gizi anak usia dini. Peningkatan tersebut tampak pada kemampuan anak mengenali jenis makanan sehat, memahami manfaat makanan seimbang, serta mengemukakan alasan sederhana dalam memilih makanan. Beberapa studi dengan desain *pretest posttest* melaporkan peningkatan yang besar pada skor pengetahuan setelah intervensi animasi. Temuan Oematan et al. (2023), misalnya, menunjukkan bahwa proporsi pengetahuan anak meningkat dari kondisi yang sangat rendah pada tahap pra-intervensi menjadi tinggi pada tahap pasca intervensi setelah diberikan edukasi gizi berbasis video animasi.

Kedua, dalam perbandingan antara pendekatan inovatif dan pendekatan konvensional, tren literatur menunjukkan bahwa anak-anak yang mengikuti pembelajaran berbasis animasi dan pengalaman belajar memperoleh luaran pengetahuan yang lebih baik dibandingkan anak-anak yang mengikuti pembelajaran konvensional. Sebagian besar studi komparatif melaporkan bahwa pendekatan inovatif yang memadukan animasi, storytelling, dan aktivitas berbasis pengalaman lebih efektif dalam mempercepat pemahaman konsep baru dan meningkatkan retensi informasi dibandingkan metode ceramah atau penjelasan verbal semata (Kustandi et al., 2021; St. Pierre et al., 2024).

Ketiga, terkait implikasi jangka panjang terhadap perilaku sehat, hanya sebagian kecil studi yang secara langsung menilai dampak lintas waktu. Namun demikian, tren temuan menunjukkan bahwa pendidikan gizi berbasis pengalaman dan media interaktif berpotensi mendukung pembentukan perilaku makan sehat pada tahap perkembangan berikutnya. Meskipun bukti longitudinal masih terbatas, beberapa studi melaporkan indikasi peningkatan kemauan anak untuk mencoba makanan sehat serta terbentuknya sikap positif terhadap konsumsi buah dan sayuran setelah intervensi berbasis animasi (Sukmawati et al., 2023).

Tabel 3.

Ringkasan Temuan Studi Utama

Desain Studi	Intervensi Utama	Outcome Utama
<i>Pretest–posttest</i>	Edukasi gizi berbasis video animasi	Peningkatan pengetahuan gizi anak secara konsisten
<i>Eksperimen semu</i>	Cerita animasi vs metode konvensional	Pemahaman gizi kelompok animasi lebih tinggi
<i>Quasi-eksperimental</i>	Storytelling animasi + diskusi	Sikap positif terhadap buah dan sayur
<i>Mixed methods</i>	<i>Food pedagogy</i> berbasis pengalaman dan animasi	Peningkatan pengetahuan dan minat makan sehat
<i>Studi observasional</i>	Media cerita bergambar	Peningkatan perhatian dan retensi informasi

Tabel 3 ini menyajikan ringkasan temuan utama dari berbagai desain studi yang meneliti efektivitas media animasi dalam edukasi gizi anak usia dini. Secara umum, tabel ini menunjukkan bahwa intervensi berbasis animasi memberikan dampak positif terhadap pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perhatian anak terhadap materi gizi, terlepas dari variasi desain penelitian yang digunakan. Pada studi dengan desain pretest–posttest, edukasi gizi berbasis video animasi secara konsisten meningkatkan pengetahuan gizi anak setelah intervensi. Temuan ini menunjukkan bahwa paparan animasi mampu memberikan perubahan kognitif yang terukur dalam jangka pendek, meskipun tanpa kelompok pembandingan.

Tabel 4.

Matriks Studi yang Dianalisis dalam Kajian Literatur Sistematis

No	Penulis & Tahun	Negara	Desain Studi	Subjek	Bentuk Intervensi Animasi	Durasi Intervensi	Outcome Utama
1	Oematan et al. (2023)	Indonesia	<i>Pretest–posttest</i>	Anak usia 4–6 tahun	Video animasi edukasi gizi	2–4 minggu	Peningkatan signifikan pengetahuan gizi
2	Rahmawati et al. (2022)	Indonesia	Quasi-eksperimental	Anak TK	Animasi digital gizi seimbang	3 minggu	Peningkatan pemahaman dan minat makan sehat
3	Braga-Pontes et al. (2020)	Portugal	Eksperimen semu	Anak prasekolah	Cerita animasi pangan	4 minggu	Pemahaman makanan sehat lebih tinggi
4	Vidal-Hall et al. (2020)	Inggris	Kualitatif	Anak & guru PAUD	Media cerita visual digital	Observasional	Peningkatan atensi dan keterlibatan belajar
5	Putri et al. (2022)	Indonesia	R&D / Eksperimen	Anak usia dini	Multimedia interaktif animasi	3 sesi	Pemahaman konsep nutrisi meningkat
6	St. Pierre et al. (2024)	Amerika Serikat	Mixed methods	Anak prasekolah	Food pedagogy berbasis pengalaman & animasi	6–8 minggu	Pengetahuan & sikap positif terhadap makanan
7	Sukmawati et al. (2023)	Indonesia	Quasi-eksperimental	Anak PAUD	Edukasi gizi audiovisual	1 bulan	Sikap positif terhadap konsumsi sehat
8	Bremm (2019)	Brasil	Kualitatif	Anak usia dini	Film animasi edukatif pangan	Observasional	Retensi informasi dan ketertarikan meningkat
9	Vepsäläinen et al. (2022)	Finlandia & Polandia	RCT	Anak prasekolah	Aplikasi & animasi pangan	6 minggu	Penerimaan buah & sayur meningkat
10	Holley et al. (2017)	Inggris	Sistematis	Anak usia dini	Media visual & naratif	Variatif	Efektivitas visual-naratif pada konsumsi sayur

Untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai karakteristik studi yang dianalisis, Tabel 4 menyajikan matriks studi yang mencakup penulis, desain penelitian, karakteristik subjek, bentuk

intervensi berbasis animasi, durasi, serta *outcome* utama. Matriks ini menunjukkan bahwa meskipun desain dan konteks studi bervariasi, sebagian besar intervensi menggunakan media animasi dengan durasi singkat hingga menengah dan berfokus pada peningkatan pengetahuan, sikap, serta ketertarikan anak terhadap makanan sehat.

Hasil yang lebih kuat terlihat pada eksperimen semu, di mana cerita animasi dibandingkan secara langsung dengan metode konvensional. Kelompok yang menerima intervensi animasi menunjukkan tingkat pemahaman gizi yang lebih tinggi, mengindikasikan bahwa media animasi lebih efektif dibandingkan pendekatan tradisional dalam menyampaikan konsep gizi kepada anak usia dini. Pada desain *quasi-eksperimental*, intervensi berupa *storytelling* animasi yang dikombinasikan dengan diskusi tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga berdampak pada aspek afektif, yaitu munculnya sikap positif terhadap konsumsi buah dan sayur. Hal ini menegaskan bahwa animasi berpotensi memengaruhi sikap anak, bukan sekadar pengetahuan.

Studi dengan pendekatan *mixed methods* memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan peningkatan pengetahuan sekaligus minat anak terhadap makanan sehat. Pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif karena menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif, sehingga mampu menangkap perubahan perilaku dan pengalaman belajar anak secara lebih mendalam. Sementara itu, pada studi observasional, penggunaan media cerita bergambar meskipun tidak selalu berbentuk animasi digital yang tetap berkontribusi terhadap peningkatan perhatian dan retensi informasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa elemen visual dan naratif merupakan komponen kunci dalam pembelajaran gizi anak usia dini, baik dalam format animasi bergerak maupun media visual statis.

Secara interpretatif, hasil kajian ini menunjukkan bahwa video animasi berfungsi sebagai *learning scaffold* yang menyederhanakan konsep gizi menjadi representasi visual dan naratif yang mudah diproses anak. Mekanisme utama bukan sekadar peningkatan ketertarikan, tetapi penyediaan alur sebab-akibat yang konkret, seperti hubungan antara pilihan makanan dan kesehatan tubuh. Media cerita bergambar dan animasi juga bekerja melalui jalur afektif, yaitu identifikasi anak dengan tokoh cerita, yang memperkuat penerimaan terhadap makanan sehat. Temuan ini konsisten dengan tren global yang menunjukkan bahwa pendekatan multi komponen menggabungkan media, pengalaman belajar, dan konteks sosial memberikan dampak yang lebih kaya dibandingkan pendekatan pasif. Namun demikian, bukti tentang keberlanjutan perubahan perilaku masih terbatas dan perlu ditafsirkan secara hati-hati karena sebagian besar studi berfokus pada perubahan jangka pendek.

Keterbatasan utama kajian ini meliputi heterogenitas desain studi, variasi indikator *outcome* (pengetahuan vs perilaku), serta keterbatasan jumlah studi longitudinal. Oleh karena itu, klaim efektivitas jangka panjang perlu diposisikan sebagai potensi yang menjanjikan, bukan kesimpulan definitif. Secara praktis, hasil kajian ini menyarankan bahwa penggunaan animasi akan lebih efektif bila diintegrasikan dengan aktivitas berbasis pengalaman dan didukung oleh keterlibatan guru serta orang tua. Pendekatan ini relevan untuk mengaitkan peningkatan pengetahuan dengan kecenderungan

perilaku makan sehat pada anak usia dini.

PEMBAHASAN

Hasil kajian literatur sistematis ini menunjukkan keterkaitan yang jelas dan koheren antara temuan penelitian dan tujuan yang telah ditetapkan. Pertama, temuan penelitian secara konsisten menjawab tujuan penelitian terkait efektivitas media cerita video animasi dalam meningkatkan pengetahuan gizi anak usia dini. Sebagian besar studi menunjukkan bahwa penggunaan animasi membantu anak mengenali jenis makanan sehat, memahami manfaat gizi, serta mengembangkan pemahaman dasar tentang konsep pola makan seimbang. Peningkatan ini tidak hanya tercermin pada kemampuan anak menyebutkan contoh makanan sehat, tetapi juga pada pemahaman sederhana mengenai hubungan antara makanan dan kesehatan tubuh, yang merupakan fondasi penting dalam pembentukan literasi gizi sejak dini. Efektivitas tersebut menunjukkan bahwa animasi berfungsi sebagai media pembelajaran yang mampu menerjemahkan konsep gizi yang abstrak menjadi representasi visual dan naratif yang konkret serta mudah diproses oleh anak usia dini.

Kedua, tujuan penelitian untuk membandingkan pendekatan inovatif dan pendekatan konvensional terjawab melalui pola temuan yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis animasi dan pengalaman belajar menghasilkan luaran yang lebih baik dibandingkan metode konvensional. Studi-studi komparatif secara konsisten melaporkan bahwa anak yang mengikuti pembelajaran berbasis animasi menunjukkan tingkat pemahaman, keterlibatan, dan retensi informasi yang lebih tinggi dibandingkan anak yang menerima pembelajaran melalui ceramah atau penyampaian verbal semata. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan inovatif yang memadukan animasi, storytelling, dan aktivitas berbasis pengalaman lebih selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang membutuhkan keterlibatan aktif, stimulasi multisensorik, dan pembelajaran yang bermakna.

Ketiga, tujuan penelitian untuk mengkaji implikasi jangka panjang penggunaan *food pedagogy* berbasis animasi dijawab secara lebih hati-hati. Meskipun sebagian besar studi masih berfokus pada dampak jangka pendek, sejumlah temuan memberikan indikasi bahwa intervensi berbasis animasi berpotensi mendukung pembentukan sikap positif terhadap makanan sehat dan kecenderungan perilaku makan yang lebih baik. Beberapa studi melaporkan peningkatan minat anak terhadap buah dan sayuran serta kemauan untuk mencoba makanan sehat setelah intervensi, yang menunjukkan bahwa media animasi tidak hanya memengaruhi aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif. Namun demikian, keterbatasan bukti longitudinal menuntut kehati-hatian dalam menarik kesimpulan mengenai keberlanjutan perubahan perilaku, sehingga temuan ini lebih tepat diposisikan sebagai potensi yang menjanjikan daripada bukti definitif.

Secara interpretatif, hasil kajian menunjukkan bahwa media animasi berfungsi sebagai alat pedagogis yang efektif karena menggabungkan elemen visual, audio, dan narasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Animasi tidak hanya menyampaikan informasi gizi, tetapi juga membangun keterlibatan emosional anak melalui karakter dan alur cerita yang dekat dengan

pengalaman mereka. Mekanisme ini membantu anak mengaitkan konsep makanan sehat dengan pengalaman belajar yang positif, sehingga memperkuat pembentukan *nutritional literacy* sejak dini. Dengan demikian, animasi berperan sebagai *learning scaffold* yang memudahkan anak memproses konsep gizi yang abstrak menjadi representasi konkret dan bermakna.

Jika dibandingkan dengan studi global, temuan kajian ini menunjukkan konsistensi yang kuat. Penelitian internasional melaporkan bahwa media animasi dan pendekatan visual meningkatkan ketertarikan anak terhadap buah dan sayuran serta mendukung pembentukan perilaku makan sehat (Holley et al., 2017; Bánfai-Csonka et al., 2022). Studi lintas negara juga menunjukkan bahwa aplikasi dan media digital berbasis animasi berkontribusi pada peningkatan praktik makan sehat pada anak usia dini (Vepsäläinen et al., 2022). Konsistensi antara temuan lokal dan global ini memperkuat argumen bahwa *food pedagogy* berbasis animasi merupakan pendekatan yang relevan dan dapat diterapkan di berbagai konteks pendidikan anak usia dini.

Pembahasan ini disusun untuk menelaah secara kritis temuan kajian literatur sistematis berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Tujuan pertama penelitian ini adalah menilai efektivitas media cerita video animasi dalam meningkatkan pengetahuan gizi anak usia dini. Tujuan kedua adalah membandingkan luaran pembelajaran antara pendekatan *food pedagogy* berbasis animasi dan pendekatan pembelajaran konvensional. Tujuan ketiga adalah mengkaji implikasi penggunaan *food pedagogy* berbasis animasi terhadap pembentukan sikap dan potensi perilaku makan sehat anak usia dini dalam jangka yang lebih panjang.

Berdasarkan tujuan pertama, hasil kajian menunjukkan bahwa media cerita video animasi secara konsisten efektif dalam meningkatkan pengetahuan gizi anak usia dini. Sebagian besar studi yang dianalisis melaporkan peningkatan pemahaman anak dalam mengenali jenis makanan sehat, manfaat gizi, serta konsep dasar pola makan seimbang setelah intervensi berbasis animasi. Temuan ini menegaskan bahwa animasi bukan sekadar media pendukung, melainkan instrumen pedagogis yang mampu memfasilitasi proses kognitif anak melalui representasi visual dan narasi yang konkret serta sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Terkait tujuan kedua, pembahasan hasil studi komparatif menunjukkan bahwa pendekatan *food pedagogy* berbasis animasi dan pengalaman belajar menghasilkan luaran yang lebih baik dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional. Anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran berbasis animasi menunjukkan tingkat pemahaman dan retensi informasi yang lebih tinggi dibandingkan anak yang menerima pembelajaran melalui ceramah atau penjelasan verbal semata. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan inovatif yang mengintegrasikan animasi, *storytelling*, dan aktivitas berbasis pengalaman lebih selaras dengan karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan keterlibatan aktif dan stimulus multisensorik.

Selanjutnya, pembahasan terhadap tujuan ketiga menunjukkan bahwa meskipun bukti longitudinal masih terbatas, sejumlah studi memberikan indikasi bahwa *food pedagogy* berbasis animasi berpotensi mendukung pembentukan sikap positif terhadap makanan sehat dan kecenderungan perilaku

makan yang lebih baik. Intervensi animasi yang mengangkat karakter, alur cerita, dan situasi yang dekat dengan kehidupan anak terbukti mampu memengaruhi aspek afektif, seperti minat dan kemauan anak untuk mencoba buah dan sayuran. Namun demikian, karena sebagian besar studi berfokus pada dampak jangka pendek, temuan terkait keberlanjutan perilaku makan sehat perlu ditafsirkan secara hati-hati dan diposisikan sebagai potensi yang menjanjikan, bukan kesimpulan final.

Meskipun demikian, kajian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, sebagian besar studi yang dianalisis berfokus pada intervensi jangka pendek, sehingga bukti mengenai keberlanjutan perubahan perilaku masih terbatas. Kedua, terdapat variasi kualitas dan desain media animasi yang digunakan antar studi, yang berpotensi memengaruhi luaran pembelajaran. Ketiga, heterogenitas desain penelitian, indikator *outcome*, serta konteks pelaksanaan membatasi kemungkinan generalisasi temuan dan sintesis kuantitatif. Keempat, sebagian studi belum melibatkan peran keluarga secara sistematis, padahal lingkungan rumah berperan penting dalam pembentukan perilaku makan anak.

Secara teoretis, kajian ini memperkuat kerangka *food pedagogy* dengan menegaskan peran media cerita animasi sebagai penghubung antara aspek kognitif (pengetahuan gizi) dan aspek afektif-perilaku (preferensi dan kecenderungan makan sehat). Temuan ini mendukung pengembangan teori pembelajaran anak usia dini yang menempatkan narasi visual dan pengalaman belajar sebagai komponen utama dalam membangun literasi gizi. Dari perspektif PAUD, hasil kajian ini menunjukkan bahwa animasi dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran gizi apabila dipadukan dengan aktivitas berbasis pengalaman yang sesuai tahap perkembangan anak.

Secara praktis, hasil kajian ini menegaskan bahwa media animasi sebaiknya tidak digunakan sebagai tontonan pasif, melainkan sebagai pemantik aktivitas belajar yang bermakna. Guru PAUD dapat mengintegrasikan video animasi ke dalam kegiatan bermain, diskusi sederhana, dan proyek tematik terkait makanan sehat. Orang tua disarankan mendampingi anak saat mengakses animasi edukatif dan mengaitkannya dengan praktik nyata, seperti memilih buah dan sayur atau menyiapkan bekal sehat bersama.

Pada tingkat kebijakan, pemerintah dan pemangku kepentingan pendidikan dapat mengembangkan modul nasional pendidikan gizi berbasis animasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pelatihan guru PAUD terkait *food pedagogy* dan pemanfaatan media animasi perlu diperkuat, serta produksi konten animasi edukatif lokal yang kontekstual perlu didorong. Selain itu, penelitian lanjutan dengan desain longitudinal dan pelibatan keluarga secara lebih sistematis direkomendasikan untuk menguji keberlanjutan dampak *food pedagogy* berbasis animasi terhadap perilaku hidup sehat anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan SLR terhadap 10 studi terpilih periode 2015–2025, dapat disimpulkan bahwa video cerita animasi secara konsisten efektif dalam meningkatkan pengetahuan gizi anak usia dini, menumbuhkan minat terhadap makanan bergizi, serta memperkuat kemampuan anak dalam mengenali

dan memilih opsi makanan sehat, dengan efektivitas yang cenderung lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional karena mengandalkan pembelajaran visual-naratif yang mendukung atensi, retensi, dan pemaknaan konsep gizi. Temuan lintas studi ini menegaskan kontribusi teoretis pada pengembangan *food pedagogy* PAUD, yaitu bahwa video animasi berfungsi sebagai strategi pedagogis yang mengintegrasikan narasi, pengalaman belajar, dan pembentukan makna, bukan sekadar media penyampai informasi. Secara implementatif, hasil kajian ini menunjukkan bahwa pada level keluarga, pendampingan orang tua saat anak mengakses animasi perlu diarahkan pada dialog sederhana dan praktik nyata agar pengetahuan gizi bertransformasi menjadi kebiasaan, sementara pada level PAUD, video cerita animasi sebaiknya diintegrasikan ke dalam pembelajaran berbasis pengalaman dan dievaluasi tidak hanya pada aspek pengetahuan tetapi juga indikator perilaku sederhana. Pada level kebijakan, diperlukan dukungan terhadap kurasi konten animasi edukasi gizi yang sesuai tahap perkembangan anak, pelatihan guru PAUD dalam implementasi *food pedagogy* berbasis animasi, serta pengembangan konten animasi lokal yang kontekstual. Meskipun demikian, generalisasi temuan tetap perlu dilakukan secara hati-hati mengingat variasi kualitas intervensi dan konteks budaya, sehingga penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain yang lebih kuat, melibatkan *follow-up* jangka panjang, dan menerapkan penilaian kualitas studi untuk memperkuat bukti efektivitas secara lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada seluruh penulis artikel yang menjadi sumber referensi dalam kajian ini, para pendidik PAUD yang memberikan wawasan lapangan, serta semua pihak yang berkontribusi dalam proses penyusunan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhalidy, H., Abushaikha, A., Alnaser, K., Obeidat, M. D., & Al-Shami, I. (2021). Nutritional Status of Pre-school Children and Determinant Factors of Autism: A Case-Control Study. *Frontiers in Nutrition*, 8. <https://doi.org/10.3389/fnut.2021.627011>
- Amalia, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Al-Ittihadiyah Bandar Pamah. *Jurnal Komprehensif*, 2(1), 1–10. Retrieved from <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/komprehensif/article/view/434>
- Ares, G., De Rosso, S., Mueller, C., Philippe, K., Pickard, A., Nicklaus, S., van Kleef, E., & Varela, P. (2024). Development of food literacy in children and adolescents: implications for the design of strategies to promote healthier and more sustainable diets. *Nutrition Reviews*, 82(4), 536–552. <https://doi.org/10.1093/nutrit/nuad072>
- Arsi, N. A., & Juhana, A. (2025). The Role Of Animation In Enhancing Interactive Learning For Early Childhood The Role Of Animation In Enhancing Interactive Learning For Early Childhood. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.24952/alathfal.v5i1.14243>

- Bánfai-Csonka, H., Betlehem, J., Deutsch, K., Derzsi-Horváth, M., Bánfai, B., Fináncz, J., Podráczky, J., & Csimá, M. (2022). Health Literacy in Early Childhood: A Systematic Review of Empirical Studies. *Children*, 9(8), 1131. <https://doi.org/10.3390/children9081131>
- Braga-Pontes, C., Custódio, S., & Graça, P. (2020). Food and Nutrition Education Tools for Preschool Children: Current Needs and Challenges. *Millenium: Journal of Education, Technologies, and Health*, 2(13), 81–88. <https://doi.org/10.29352/mill0213.08.00331>
- Bremm, D. (2019). Os filmes e jogos didáticos no trabalho educativo com reeducação alimentar. *Revista Insignare Scientia - RIS*, 2(3), 92–102. <https://doi.org/10.36661/2595-4520.2019v2i3.11186>
- DiGirolamo, A. M., Ochaeta, L., & Flores, R. M. M. (2020). Early Childhood Nutrition and Cognitive Functioning in Childhood and Adolescence. *Food and Nutrition Bulletin*, 41(1_suppl), S31–S40. <https://doi.org/10.1177/0379572120907763>
- Holley, C. E., Farrow, C., & Haycraft, E. (2017). A Systematic Review of Methods for Increasing Vegetable Consumption in Early Childhood. *Current Nutrition Reports*, 6(2), 157–170. <https://doi.org/10.1007/s13668-017-0202-1>
- Kamila Cahyani Masdar, A., Belajar Peserta Didik, P., Nadira, L., & Murnika, Y. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Nurdiyanti, S. (2019). Implementasi Media Visual Dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 642–650.
- Oematan, G., Oematan, G., & Mege, S. R. (2023). Audio Visual Nutrition Education and Breakfast Habits in Children. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 148–153. <https://doi.org/10.35877/454RI.mattawang1785>
- Putri, S. S., Widodo, A., & Wihardi, Y. (2022). The Development of Foodivity Interactive as an Interactive Multimedia to Improve Students' Understanding of Food Nutrition Topic. *Journal of Science Learning*, 5(3), 488–499. <https://doi.org/10.17509/jsl.v5i3.38032>
- Rahmawati, L. A., Puspa, A. R., Alfiah, E., Umami, Z., Sulaeman, S. M., & Rizkiyah, D. (2022). Pemanfaatan Animasi Digital sebagai Media Edukasi Gizi Seimbang sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Gizi Anak Usia Dini di TK Islam Qolbus Salim. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 5(1), 61. <https://doi.org/10.36722/jpm.v5i1.1769>
- St. Pierre, C., Sokalsky, A., & Sacheck, J. M. (2024). Participant Perspectives on the Impact of a School-Based, Experiential Food Education Program Across Childhood, Adolescence, and Young Adulthood. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 56(1), 4–15. <https://doi.org/10.1016/j.jneb.2023.10.012>

- Sukmawati, E., Marzuki, K., Batubara, A., Harahap, N. A., Efendi, E., & Weraman, P. (2023). The Effectiveness of Early Childhood Nutrition Health Education on Reducing the Incidence of Stunting. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4002–4012. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4846>
- Triatmaja, Y. K., Aryotejo, G., Nugraheni, D. M. K., & Noranita, B. (2022). Gamification In E-Learning For Playgroup. *2022 6th International Conference on Informatics and Computational Sciences (ICICoS)*, 146–151. <https://doi.org/10.1109/ICICoS56336.2022.9930568>
- Vepsäläinen, H., Skaffari, E., Wojtkowska, K., Barliska, J., Kinnunen, S., Makkonen, R., Heikkilä, M., Lehtovirta, M., Ray, C., Suhonen, E., Nevalainen, J., Sajaniemi, N., & Erkkola, M. (2022). A Mobile App to Increase Fruit and Vegetable Acceptance among Finnish and Polish Preschoolers: Randomized Trial. *JMIR MHealth and UHealth*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.2196/30352>
- Vidal-Hall, C., Flewitt, R., & Wyse, D. (2020). Early childhood practitioner beliefs about digital media: integrating technology into a child-centred classroom environment. *European Early Childhood Education Research Journal*, 28(2), 167–181. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2020.1735727>
- Winaldo, M. D., & Oktaviani, L. (2022a). Influence of Video Games on the Acquisition of the English Language. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 3(2), 21–26. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v3i2.1953>

Pengaruh Media Film Animasi Omar Dan Hana Terhadap Perkembangan Nilai Moral Anak Usia 5-6 Tahun

Anggi Maulidia¹, Mukhlisin²

^{1,2}Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi, Kalimantan Barat, Indonesia
Email Corresponden Author: maulidiaanggi685@gmail.com

Abstract

The development of moral values is an important foundation in shaping children's character. This study aims to examine the use of the animated film Omar and Hana in supporting the development of moral values among children aged 5–6 years. The research employed a quantitative approach using a pre-experimental one-shot case study design involving eight children as the research sample. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, and analyzed using descriptive statistics with the assistance of IBM SPSS. The results showed an average moral value development score of 88.25, with scores ranging from 87 to 90. These findings indicate that animated film media have the potential to support moral value learning in early childhood. However, the absence of a pretest, the limited sample size, and the lack of a control group limit the interpretive strength of the findings and suggest the need for further research.

Keywords: Learning Media; Animated Film; Moral Values

Abstrak

Pengembangan nilai-nilai moral adalah landasan terpenting dalam membentuk karakter anak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji penggunaan film animasi Omar dan Hana dalam mendukung pengembangan nilai-nilai moral pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain studi kasus satu kali (*one shot case study*) pra-eksperimental yang melibatkan delapan anak sebagai sampel penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi, dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan IBM SPSS. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata pengembangan nilai moral sebesar 88,25, dengan skor berkisar antara 87 hingga 90. Temuan ini menunjukkan bahwa media film animasi berpotensi mendukung pembelajaran nilai-nilai moral pada anak usia dini. Namun, ketiadaan pretest, ukuran sampel yang terbatas, dan kurangnya kelompok kontrol membatasi kekuatan interpretasi temuan dan menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Film Animasi; Nilai Moral

History

Received 2025-12-06, Revised 2026-01-06, Accepted 2026-02-10, Online First 2026-02-23

PENDAHULUAN

Perkembangan nilai moral merupakan aspek fundamental di dalam pendidikan anak usia dini yang menjadi dasar pembentuk karakter serta kepribadian anak di masa depan. Pada rentang usia 0-6 tahun, anak berada dalam periode emas (*golden age*) di mana nilai dan perilaku moral mulai terbentuk dan berkembang pesat (Gusmayanti & Dimyati, 2021). Penanaman nilai moral sejak dini tidak hanya penting untuk keberhasilan pendidikan anak, tetapi juga berperan strategis dalam pembentukan sikap dan perilaku positif yang akan tercermin di dalam kehidupan anak di masa mendatang. Perkembangan nilai moral ialah suatu aspek penting yang harus mendapatkan perhatian di dalam proses pendidikan

(Parapat et al., 2023). Upaya memberikan pemahaman serta menanamkan nilai moral sejak dini menjadi hal utama untuk mendukung keberhasilan pendidikan anak. Nilai moral penting dalam mengembangkan sikap juga karakteristik yang akan tercermin pada sikap serta perilaku di hari mendatang. Penanaman nilai-nilai moral sebaiknya dilakukan semenjak lahir sampai mencapai usia enam tahun (Amalia et al., 2023). Pendidikan nilai agama dan moral di dalam program PAUD berfungsi sebagai landasan yang kokoh dan memiliki peran strategis dalam menunjang perkembangan anak. Apabila nilai-nilai tersebut ditanamkan secara optimal sejak kecil, maka akan jadi bekal yang positif untuk anak dalam menempuh jenjang pendidikan selanjutnya (Ningsih et al., 2020)

Pendidikan Islam menekankan bahwa pembentukan perilaku dan internalisasi nilai moral keagamaan pada anak sebaiknya dimulai sejak fase awal kehidupan. Upaya ini menjadi dasar yang kuat dalam membangun kepribadian anak yang berakhlak mulia (Zainuddin et al., 2022). Dalam tahapan perkembangan moral, anak secara bertahap mulai memahami mana benar dan salah dan mempelajari cara bersikap dan bertindak yang sesuai. Proses tersebut dikenal sebagai penalaran moral, yaitu kemampuan anak dalam mempertimbangkan persoalan serta mengambil keputusan berdasarkan pemahaman terhadap nilai-nilai kebaikan dan keburukan. Penalaran moral kemudian tercermin dalam tingkah laku moral anak, yakni perbuatan yang sejalan ataupun bertentangan pada norma sosial yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat (Hanafiah, 2024).

Perkembangan moral individu juga tidak terlepas dari pengaruh media digital, khususnya *platform YouTube*, karena konten video yang ditampilkan berpotensi memengaruhi perilaku anak. Oleh sebab itu, penggunaan *YouTube* pada anak perlu didampingi serta diawasi orang tua agar konten yang diakses sesuai dengan tahap perkembangan anak (Pramesthi et al., 2024). Namun, tidak semua tayangan animasi atau konten *YouTube* mengandung unsur pendidikan dan nilai keagamaan, karena sebagian besar lebih menekankan aspek hiburan dan pesan moral secara umum. Mengingat anak mempunyai sifat untuk meniru apa yang dilihat, maka tayangan film yang dikonsumsi seharusnya bersifat layak, edukatif, serta pas terhadap usia anak. Anak perlu diperkenalkan kepada film yang mendidik, menyenangkan, serta mengandung nilai-nilai budaya Islam yang berkembang di masyarakat, seperti pembiasaan mengucapkan salam, menjalankan ibadah puasa, merayakan Hari Raya Idulfitri, serta kegiatan keagamaan lainnya (Khairunnisa & Fanshoby, 2022).

Animasi Omar dan Hana ini ialah serial animasi yang dibuat Digital Durian (DD) *Animation Studio* dan ditujukan bagi anak-anak muslim. Serial ini memuat cerita dan lagu-lagu dibuat agar memberikan nilai dan contoh ajaran Islam melalui pendekatan yang menghibur serta interaktif. Animasi Omar dan Hana dibuat di Malaysia di tahun 2016 dan memperoleh respons positif dari anak serta orang tua sejak ditayangkan melalui *platform YouTube*. Selanjutnya, serial animasi ini mulai ditayangkan di Indonesia pada 18 April 2018 melalui stasiun televisi RTV. Program ini merupakan hasil kerja sama antara Astro Malaysia, *Measat Broadcast Network System*, dan Digital Durian *Animation Studio*, dengan tujuan menyampaikan pesan Islami melewati media animasi dan musik yakni ditujukan kepada anak usia satu sampai enam tahun. Alur cerita menceritakan tentang aktivitas harian kedua peran utama,

yakni Omar berusia lima tahun, Hana berusia empat tahun. Melalui lagu-lagu yang dinyanyikan oleh kedua tokoh beserta anggota keluarganya, serial ini memberikan pembelajaran tentang ajaran Islam, seperti pembiasaan mengucapkan basmalah dan pengenalan huruf arab (Iqbal et al., 2020).

Media audiovisual ialah pembelajaran mengintegrasikan unsur-unsur suara serta gambar dalam satu kesatuan, umumnya disajikan dalam bentuk video yang didukung oleh berbagai aplikasi digital (Merianti & Latmini, 2023). Pemanfaatan media audio visual di dalam proses belajar nyantanya berpengaruh karena dapat membantu meringankan tugas pendidik serta meningkatkan semangat belajar anak. Penyajian materi menggunakan gambar serta video memungkinkan konsep atau teori yang disampaikan guru ditampilkan secara lebih asli, sehingga proses belajar menjadi semakin asyik, menarik serta mudah dimengerti. Sebaliknya, pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan lisan tanpa dukungan media audio visual cenderung kurang memikat perhatian peserta didik (Darihastining et al., 2021). Selain menumbuhkan minat belajar anak, media visual dapat membantu mereka memahami nilai keagamaan yang bersifat abstrak, contohnya nilai moral, keimanan, dan praktik ibadah (Sidiq et al., 2025). Manfaat penggunaan animasi antara lain mampu menyampaikan pesan secara komprehensif melalui visual yang dinamis, menarik perhatian anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mempermudah pemahaman konsep melalui demonstrasi visual yang didukung teknologi animasi (Marissa et al., 2022). Media audiovisual menjadi media pembelajaran yang efektif dalam penyampaian informasi serta konsep pembelajaran pada peserta didik. Kombinasi antar unsur suara dan visual bisa memberikan pengalaman belajar semakin menarik serta berarti (Intaniasari et al., 2022)

Usia dini adalah periode krusial di dalam perkembangan anak sebab ditahap ini pertumbuhan serta perkembangan otak berlangsung sangat cepat. Pada saat dilahirkan, jumlah perkembangan otak manusia hanya mencapai sekitar 25%, berkembang jadi 50% di usia empat tahun, yang berjumlah sekitar 80% di usia delapan tahun, sementara sisanya berkembang secara bertahap hingga usia delapan belas tahun (Fitrianingtyas et al., 2023). Rentang usia 0–6 tahun menjadi usia terpenting untuk perkembangan fisik, kognitif, emosional, serta sosialisasi anak. Pada fase ini nilai serta perilaku moral mulai dibentuk dan dikembangkan. Oleh karena itu, pendidikan anak, khususnya pendidikan moral, perlu mendapatkan perhatian yang serius. Pendidikan moral berperan dalam menumbuhkan nilai-nilai moral anak melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan sikap yang diciptakan dari tingkah laku hariannya. Pendidikan moral dapat mulai diperkenalkan sejak anak berusia sekitar dua tahun melalui pembiasaan perilaku moral sederhana yang berkaitan dengan pemahaman benar dan salah di lingkungan keluarga maupun kelompok terdekat. Moralitas dapat dipahami sebagai kemampuan individu dalam mengenali antara benar atau salah dan menentukan pilihan tepat dalam bertindak. Pengembangan nilai moral pada anak perlu disesuaikan dengan norma serta nilai yang ada di lingkungan sosial tempat bertumbuh kembangnya anak. Moral anak terbentuk melewati pendekatan yang berkelanjutan di lingkungan sekitarnya. Penanaman perasaan moral sejak dini juga berkontribusi dalam mengurangi kecenderungan munculnya perilaku negatif, seperti sikap agresif. Seiring

perkembangan zaman, pendidikan karakter yang di dalamnya mencakup pendidikan moral anak semakin diterapkan. Oleh karena itu, pengajar PAUD dituntut agar menguasai bermacam strategi dan metode pembelajaran yang memfokuskan aktivitas belajar menggembirakan, asyik, juga inopatif agar sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Gusmayanti & Dimiyati, 2021).

Perkembangan sosial emosional ialah aspek terpenting, mempunyai pengaruh tinggi pada proses tumbuh kembangnya anak sehingga mereka mampu meneruskan perkembangan selanjutnya (Septiadi & Kartini, 2024). Anak memiliki kemampuan perkembangan mencakup berbagai aspek, diantaranya agama dan moral anak, fisiknya, sosialisasi, bahasanya, serta seninya (Kartini & Akip, 2024). Usia dini seringkali disebut *golden age* karena di periode ini pertumbuhan fisiknya serta mentalnya anak berlangsung dengan baik. Anak berada pada kondisi yang sangat sensitif dan responsif karena berbagai rangsangan (Mukhlisin & Lestari, 2023).

Berangkat dari permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan solusi melalui penggunaan media film animasi Omar dan Hana untuk media pelajaran nilai moral yang menarik serta sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini. Film animasi ini dipilih karena mengintegrasikan nilai-nilai Islam di dalam konteks kehidupan anak melalui pendekatan visual dan musikal yang menarik. Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas media animasi dalam pembelajaran (Yulan et al., 2025), sebagian besar penelitian tersebut menilai dampak media animasi secara umum atau terfokus pada aspek pengetahuan keagamaan. Belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji dampak media animasi terhadap domain perkembangan nilai moral anak usia dini dengan konteks budaya religius Islam yang terintegrasi di dalam kehidupan. Kesenjangan ini membuka peluang agar mengkaji dengan lebih mendalam bagaimana media film animasi dapat dioptimalkan sebagai sarana penanaman nilai moral yang holistik pada anak usia dini.

Anak berada di tahap perkembangan yang bersifat unik dan khas serta sesuai pada karakteristik individu masing-masing. Di tahap ini, anak memerlukan stimulasi yang tepat pada seluruh aspek perkembangannya, karena akan berpengaruh besar pada kehidupan anak di jenjang pendidikan selanjutnya (Astuti & Nurhafizah, 2023). Masa usia dini juga dikenal sebagai periode emas perkembangan, mengingat seluruh aspek perkembangan anak dapat distimulasi dengan lebih mudah dan optimal. *Golden Age* bukan hanya penting atas dasar pemikiran, tapi juga penting di dalam praktik pendidikan anak. Keberhasilan penerapannya jadi menentukan mutu generasi, karena pada masa ini merupakan tumpuan utama untuk membangun sumber daya manusia lebih unggul (Sania & Sirozi, 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh (Julia, 2021) berjudul Pengaruh Menonton Film Animasi Omar dan Hana pada Peningkatan Pengetahuan Keagamaan Anak mempunyai persamaan dengan penelitian sebelumnya, yakni memakai film animasi untuk objek kajian serta menerapkan pendekatan kuantitatif. Adapun perbedaan kedua penelitian terdapat di objek dan subjek yang diamati, juga tujuan penelitian. Penelitian Julia lebih menitikberatkan pada peningkatan pengetahuan keagamaan anak, sedangkan di dalam penelitian sekarang berfokus terhadap perkembangan nilai moral anak. Penelitian selanjutnya

dilakukan oleh Zola Westri dan Rismareni Pransiska (Westri & Pransiska, 2021) berjudul Analisis Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di Film Animasi Omar dan Hana. Kesamaan pada penelitian sekarang dengan penelitian tersebut terletak pada objek kajiannya, yaitu film animasi Omar dan Hana, dan pembahasan mengenai nilai moral yang ada di dalamnya. Perbedaan ada di metode penelitian, dimana penelitian terdahulu memakai metode kualitatif, sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode kuantitatif. Penelitian lain oleh (Faiz & Fadly, 2023) juga memiliki kesamaan pada objek penelitian, yakni animasi dan nilai moral. Namun, bedanya penelitian tersebut terletak di pendekatan dan fokus kajian. Penelitian terdahulu mengkaji model pembelajaran kognitif moral dalam bentuk cerita animasi dilema moral, sedangkan penelitian ini menitik beratkan pada film animasi Omar dan Hana pada perkembangan nilai moral anak.

Selain berbeda fokus dan pendekatan, penelitian sekarang juga mempunyai perbedaan pada penelitian-penelitian terdahulu, dalam hal lokasi penelitian, jumlah variabel, jumlah populasi dan sampel, serta metode yang digunakan. Walaupun berbagai penelitian menunjukkan bahwa animasi Omar dan Hana berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman keagamaan dan nilai moral anak. Salah satu celah sama terhadap pengaruh film animasi Omar dan Hana pada perkembangan nilai moral dengan cara lebih menyeluruh, khususnya dalam pemanfaatan media visual sebagai sarana penanaman moral dan etika yang tidak terbatas pada aspek kesantunan berbahasa dan sikap saling menghargai. Selain itu, penelitian lanjutan juga berpeluang untuk mengkaji variasi jenis media film animasi yang digunakan serta pengaruhnya terhadap pemahaman anak mengenai nilai-nilai moral yang bersifat abstrak. Kesenjangan ini membuka peluang untuk mengkaji secara lebih mendalam optimalisasi penggunaan media film animasi dalam memperkaya pemahaman nilai moral anak usia dini secara holistik, sekaligus memberi kontribusi pada pengembangan kurikulum PAI dijenjang pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan paparan sebelumnya, penelitian ini diarahkan agar menjawab pertanyaan: Bagaimana pengaruh penggunaan media film animasi Omar dan Hana terhadap perkembangan nilai moral anak usia 5-6 tahun di PAUD Pelita Bunda?

Tujuan penelitian adalah: (1) mendeskripsikan perkembangan nilai moral anak setelah pemberian media film animasi Omar dan Hana; (2) mengidentifikasi kategori perkembangan nilai moral anak berdasarkan indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) aspek Nilai Agama dan Moral; dan (3) mengkaji potensi pengaruh media film animasi Omar dan Hana terhadap perkembangan nilai moral anak usia dini.

Kontribusi penelitian diharapkan bisa: (1) memberi kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian media pembelajaran nilai moral anak usia dini, khususnya melalui pendekatan visual berbasis nilai religius; (2) memberi kontribusi praktis untuk pendidik PAUD untuk merancang kegiatan pembelajaran nilai moral yang menyenangkan, edukatif, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak; serta (3) membuka peluang penelitian lanjutan dengan desain eksperimen lebih kuat untuk menguji efektivitas media animasi edukatif dalam pembelajaran nilai moral anak usia dini.

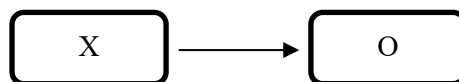
Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Pelita Bunda, peneliti menemukan beberapa

permasalahan terkait perkembangan nilai moral anak. Salah satunya adalah kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media film berbasis audio-visual yang relevan dengan konteks budaya religius. Kondisi ini berdampak pada rendahnya tingkat konsentrasi anak selama kegiatan pembelajaran nilai moral serta munculnya perilaku yang kurang sesuai seperti mengganggu teman. Studi terdahulu menunjukkan bahwa media visual edukatif dapat meningkatkan pemahaman nilai moral anak (Ningsih et al., 2020), namun penerapannya di lapangan masih terbatas dan belum optimal.

METODE

Metode penelitian yang dipakai yaitu metode kuantitatif serta pendekatan eksperimen. Metode eksperimen ialah salah satu metode kuantitatif dengan tujuan agar mengetahui pengaruh suatu *treatment* tertentu kepada variabel lainnya pada kondisi dikendalikan. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data yang didapat dalam penelitian yaitu angka-angka yang selanjutnya dianalisis secara statistik. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah menguji hipotesis yang sudah dirumuskan sebelumnya. Melalui pendekatan, berupaya mengetes keabsahan hipotesis berdasar rumusan masalah, hingga didapatkan data mengenai signifikansi pengaruh antar variabel yang diamati (Rofiah et al., 2024).

Jenis penelitian yang diterapkan adalah *Pre-Experimental Design* yaitu desain penelitian *one shot case study*. *Pre-Experimental Design* adalah desain penelitian eksperimen yang mempunyai karakter tidak adanya pengambilan sampel secara acak serta hanya menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Dalam desain *one shot case study*, ada sekelompok akan diberikan perlakuan yang dilambangkan simbol (X), kemudian dilanjutkan dengan pengukuran hasil yang dilambangkan simbol (O). Setelah perlakuan diberikan, pengukuran perkembangan nilai moral anak dilakukan memakai instrumen angket. Karena di dalam penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, jadi desain *one shot case study* tidak memungkinkan adanya perbandingan antara dua kelompok. Oleh karena itu, data perkembangan nilai moral anak dianalisis menggunakan statistik deskriptif agar menggambarkan hasil yang diperoleh setelah perlakuan diberikan (Rofiah et al., 2024).



Gambar 1. Desain Penelitian *One Shot Case Study*

Keterangan:

X: Perlakuan (treatment), sebagai variabel independen

O: Pengukuran melalui angket sebagai variabel dependen

Penelitian dilaksanakan di PAUD Pelita Bunda yang berlokasi di Dusun Nanga Pangan, Desa Lengkong Nyadom, Kecamatan Ella Hilir, Kabupaten Melawi. Populasi dalam penelitian mencakup keseluruhan murid dengan usia 5–6 tahun di PAUD Pelita Bunda. Sampel pada penelitian terdiri atas delapan anak usia 5–6 tahun. Teknik penentuan sampel yang diterapkan ialah *sampling jenuh*, yaitu menentukan sampel yang melibatkan keseluruhan peserta populasi selaku sampel penelitian. Instrumen

penelitian ialah sarana yang dipakai agar mengumpulkan data dengan terstruktur supaya data yang didapat dapat diolah serta dianalisis dengan statistik. Teknik pengumpulan data di dalam penelitian memakai tiga teknik, yakni: (1) Observasi terstruktur untuk mengamati perilaku moral anak selama dan setelah menonton film animasi Omar dan Hana; (2) Kuesioner (angket) untuk mengukur perkembangan nilai moral anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan; dan (3) Dokumentasi untuk merekam aktivitas pembelajaran dan perkembangan anak selama proses penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi perkembangan nilai moral anak yang dikembangkan berdasarkan indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 dalam aspek Nilai Agama dan Moral untuk anak usia 5-6 tahun. Indikator yang digunakan yaitu: (1) kemampuan mengenal dan mempraktikkan perilaku jujur; (2) kemampuan menunjukkan sikap bertanggung jawab; (3) kemampuan berperilaku sopan dan santun; (4) kemampuan menunjukkan sikap tolong-menolong; dan (5) kemampuan menunjukkan sikap peduli terhadap sesama. Instrumen telah melalui proses validasi konten oleh dua ahli pendidikan anak usia dini agar memastikan kesesuaian indikator terhadap teori perkembangan moral anak dan kurikulum PAUD. Reliabilitas instrumen diuji melalui konsistensi pengamatan oleh dua observer dengan hasil uji reliabilitas inter-rater menunjukkan nilai Cohen's Kappa sebesar 0,82 yang termasuk dalam kategori reliabilitas baik. Setiap indikator dinilai memakai skala penilaian yakni rentang skor 1-4, dengan kriteria: 1 = Belum Berkembang (BB), 2 = Mulai Berkembang (MB), 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 1

Instrumen Observasi Perkembangan Nilai Moral Anak

No	Butir Amatan	Keterangan		Penjelasan
		tercapai	belum tercapai	
1	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	√		Berdasarkan hasil observasi, anak melakukan kegiatan membaca doa sebelum dan sesudah belajar.
2	Mengucapkan terimakasih setelah menerima sesuatu.	√		Berdasarkan hasil observasi, pada aspek ini telah tercapai.
3	Melaksanakan tugas yang diberi oleh guru.	√		Berdasarkan hasil observasi, aspek ini telah tercapai.
4	Mengucapkan kata santun, seperti minta maaf dan tolong.	√		Berdasarkan hasil observasi, aspek ini telah tercapai.
5	Tidak berbohong saat ditanyai guru.	√		Berdasarkan hasil observasi, aspek ini telah tercapai.
6	Membantu temannya yang sedang kesulitan.	√		Berdasarkan hasil observasi, aspek ini telah tercapai.
7	Menghibur temannya ketika sedih.	√		Berdasarkan hasil observasi, aspek ini telah tercapai.
8	Mentaati aturan yang ada dikelasnya.	√		Berdasarkan hasil observasi, aspek ini telah tercapai.

Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan analisis persentase berdasarkan kategori perkembangan. Statistik deskriptif digunakan agar mendeskripsikan nilai mean, maksimum, minimum, serta standar deviasi perkembangan nilai moral anak. Selanjutnya, analisis persentase dipakai agar mendapati persentase anak itu berada di kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), ataupun Belum Berkembang (BB) setelah penerapan media film animasi. Hasil dari analisis tersebut dipakai agar mendapati adanya peningkatan perkembangan nilai moral anak sesudah diberikan *treatment*, meskipun penelitian ini tidak menggunakan kelompok pembandingan.

Penelitian memakai desain *Pre-Experimental* berupa *one shot case study* yang memiliki beberapa keterbatasan metodologis. Pertama, tidak adanya pretest (pengukuran awal) sebelum pemberian perlakuan mengakibatkan penelitian ini tidak dapat mengukur perubahan atau peningkatan nilai moral anak secara langsung. Data yang diperoleh hanya menggambarkan kondisi perkembangan nilai moral anak setelah pemberian perlakuan (posttest). Kedua, tidak adanya kelompok kontrol menyebabkan penelitian ini tidak dapat memastikan bahwa perkembangan nilai moral anak semata-mata disebabkan oleh media film animasi Omar dan Hana, mengingat faktor lain seperti pengajaran guru, pola asuh kedua orang tua, serta lingkungan sekitar anak juga dapat memengaruhi perkembangan nilai moral. Ketiga, jumlah sampel yang terbatas (delapan anak) menyebabkan hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan secara luas.

Dengan demikian, hasil penelitian ini lebih tepat diposisikan sebagai studi deskriptif eksploratif yang bertujuan untuk menggambarkan potensi penggunaan media film animasi Omar dan Hana untuk mendukung pembelajaran nilai moral anak usia dini, bukan sebagai bukti kausal yang definitif. Penelitian lanjutan dengan desain eksperimen yang lebih kuat (seperti pretest-posttest *control group design*) sangat diperlukan untuk menguji efektivitas media ini secara lebih valid dan reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian diolah memakai analisis statistik deskriptif memakai bantuan perangkat lunak SPSS dengan versi 30.0.0.0 (127) menunjukkan bahwa data yang dianalisis berasal dari delapan responden. Berdasarkan hasil olahan data yang disajikan di dalam tabel 2, didapati :

Tabel 2

Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pertanyaan	8	87.00	90.00	88.2500	1.03510
Valid N (listwise)	8				

Hasil pengolahan data menunjukkan banyaknya responden yang terlibat dalam penelitian

sebanyak delapan anak. Seluruh data dapat digunakan dalam analisis karena tidak ditemukan data yang hilang, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai *Valid N (listwise)* sebesar delapan. Skor terendah yang diperoleh yaitu 87,00 dan termasuk di kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan skor tertinggi mencapai 90,00 yang terdapat di kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Mean skor perkembangan moral anak adalah 88,25, berada pada kisaran skor 85–100. Nilai standar deviasi sebesar 1,035 membuktikan yakni tingkat penyebaran data antar responden relatif kecil. Berdasarkan kriteria penilaian, skor rata-rata 88,25 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Rentang skor diperoleh anak berkisar antara 87 hingga 90, menunjukkan variasi yang sempit dengan selisih hanya 3 poin.

Tabel 3

Kriteria Keberhasilan Perkembangan Nilai Moral Anak

Rentang skor	Kategori
85-100	Berkembang Sangat Baik (BSB)
70-84	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
50-69	Mulai Berkembang (MB)
35-49	Belum Berkembang (BB)

Analisis persentase pada penelitian ini dihitung memakai rumus:

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

Keterangan:

P = persentase skor yang didapat,

f = jumlah skor yang didapat anak,

N = skor maksimum,

100% = konstanta yang digunakan agar mengonversi nilai ke dalam bentuk persentase.

Karena skor maksimum dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 100, jadi nilai persentase yang dihasilkan persis terhadap jumlah yang didapat.

Tabel 4

Persentase Kategorisasi

Inisial Anak	Skor Diperoleh	Skor Idelal	Persentase (%)	Kategori
AM	90	100	90%	BSB
NF	89	100	89%	BSB
MA	89	100	89%	BSB
ANF	88	100	88%	BSB
AAA	88	100	88%	BSB
MR	88	100	88%	BSB
RA	87	100	87%	BSB
RBA	87	100	87%	BSB

Tabel 5

Distribusi Frekuensi Skor Perkembangan Nilai Moral Anak

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
90	1	12,5%	BSB
89	2	25,0%	BSB
88	3	37,5%	BSB
87	2	25,0%	BSB
Total	8	100%	

Berdasarkan Tabel 5, dapat dilihat bahwa distribusi skor menunjukkan konsentrasi pada rentang 87-90, dengan frekuensi terbanyak pada skor 88 (3 anak atau 37,5%). Seluruh anak berada pada di kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), yakni tidak ada yang berada di kategori BSH, MB, atau BB."

Perhitungan rata-rata persentase dilakukan dengan menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh, yaitu $90 + 89 + 89 + 88 + 88 + 88 + 87 + 87$, kemudian dibagi dengan jumlah responden yakni delapan anak, sehingga didapatkan nilai rata-rata sebanyak 88,25. Dari persentase kategorisasi pada delapan anak, didapatkan nilai rata-rata sebanyak 88,25% yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Tingginya rata-rata nilai ini dan interval skor yang relatif berdekatan (87–90) menunjukkan bahwa hasil perkembangan nilai moral antar anak bersifat relatif homogen dan stabil. Tingginya rata-rata nilai itu diperoleh serta interval skor relatif berdekatan, yaitu antara 87–90, ini menunjukkan bahwasannya hasil perkembangan nilai moral diantara anak bersifat relatif sama dan stabil. Ini membuktikan yakni seluruh anak memperlihatkan respons perkembangannya dengan optimal dari *treatment* yang diberi.

Perlu dicatat bahwasanya keseluruhan anak berada di kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yakni rentang skor yang sangat sempit (87-90). Kondisi ini mengindikasikan kemungkinan terjadinya ceiling effect, yaitu situasi di mana instrumen penilaian kurang sensitif dalam membedakan variasi kemampuan anak atau tingkat kesulitan instrumen terlalu rendah. Selain itu, tidak adanya data baseline (pretest) menyebabkan penelitian ini tidak dapat memastikan apakah skor tinggi tersebut merupakan hasil dari pemberian perlakuan atau memang kondisi awal anak sudah berada pada level perkembangan moral sangat baik. Karena itu, hasil penelitian lebih tepat diinterpretasikan sebagai gambaran kondisi perkembangan nilai moral anak setelah pemberian media, bukan sebagai bukti efektivitas media secara kausal.

Penelitian dilakukan bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan perkembangan moral anak setelah penerapan media film animasi Omar dan Hana, (2) menentukan kategori perkembangan nilai moral anak, serta (3) mengkaji pengaruh penggunaan media animasi Omar dan Hana terhadap perkembangan nilai moral. Dari hasil analisis statistik deskriptif serta persentase kategorisasi, disimpulkan bahwasannya seluruh tujuan penelitian telah terpenuhi. Rata-rata capaian skor perkembangan nilai moral anak sebesar 88,25 atau setara dengan 88,25%, di kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun keseluruhan anak memperoleh skor pada kisaran 87–90, yang menunjukkan bahwa

perkembangan nilai moral setelah perlakuan berada pada tingkat yang sangat baik dengan sebaran nilai yang relatif homogen.

PEMBAHASAN

Dengan demikian, hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwasannya penggunaan media animasi Omar dan Hana secara efektif mampu menunjang serta mengembangkan perkembangan nilai moral anak, terutama di aspek kejujuran anak, pertanggungjawaban, kesopanan, perilaku gemar membantu, serta kepedulian. Selanjutnya, temuan penelitian memperlihatkan yakni media animasi Omar dan Hana berdampak baik pada perkembangan moral anak. Tingginya nilai rata-rata yang disertai dengan rendahnya variasi skor mengindikasikan bahwa anak bisa paham pada pesan moral serta mencontoh perbuatan positif yang ditampilkan pada tayangan animasi. Secara pedagogis, film animasi yang menyajikan alur cerita sederhana, tokoh yang terdekat pada aktivitas anak, juga contoh perilaku moral yang konkret dan berulang, membantu mempermudah proses peniruan atau *modeling*. Anak-anak biasanya belajar dengan mengamati serta meniru, sehingga penggunaan media visual seperti film animasi jadi sarana yang efektif untuk menanamkan nilai moral. Hal ini mendapati bahwa pembelajaran nilai moral berlangsung semakin optimal bila disampaikan melalui media yang menarik, serta sejalan pada karakteristik perkembangan anak.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh anak berada di kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) setelah pemberian media film animasi Omar dan Hana, interpretasi pada temuan ini perlu dilaksanakan dengan hati-hati dengan menimbang keterbatasan desain penelitian. Desain *one shot case study* yang dipakai pada penelitian tidak membuat peneliti agar melihat perbandingan kondisi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, sehingga tidak dapat dipastikan bahwa perkembangan nilai moral anak merupakan dampak langsung dari media film animasi.

Kemungkinan alternatif yang perlu dipertimbangkan adalah: (1) anak-anak mungkin sudah memiliki tingkat perkembangan nilai moral yang baik sebelum pemberian media, baik dari pengajaran guru, pola asuh orang tua, maupun lingkungan sosial mereka; (2) proses internalisasi nilai moral bukan hanya terjadi melewati paparan media, tapi juga melewati diskusi, refleksi, serta pembiasaan yang difasilitasi oleh guru setelah menonton film; (3) rentang skor yang sangat sempit (87-90) mengindikasikan kemungkinan bias dalam pengamatan atau instrumen yang kurang sensitif dalam menangkap variasi kemampuan anak.

Dengan demikian, klaim yakni media film animasi Omar dan Hana "berpengaruh signifikan" terhadap nilai moral anak tidak dapat diverifikasi secara ilmiah dengan desain penelitian ini. Hasil penelitian lebih tepat diinterpretasikan sebagai indikasi bahwa media ini berpotensi menjadi media pendukung pembelajaran nilai moral, namun memerlukan pengujian lebih lanjut dengan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti *pretest-posttest control group design*, untuk membuktikan efektivitasnya secara kausal.

Temuan ini juga konsisten pada berbagai penelitian sebelumnya, baik pada skala nasional

maupun internasional, yang menyimpulkan bahwa media audio-visual memiliki peran signifikan dalam menunjang perkembangan karakter dan akhlak anak. Sejumlah studi menunjukkan bahwasannya film animasi edukatif mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai moral karena menyajikan contoh perilaku konkret yang mudah dipahami oleh anak. Temuan dalam penelitian juga konsisten terhadap hasil kajian yang menyatakan bahwasannya media visual berbasis cerita dapat membantu proses perkembangan nilai moral anak. Perbedaan penelitian ini terletak di dalam pemakaian film animasi Omar dan Hana sebagai alat bantu pembelajaran, secara khusus memberi nilai moral ke dalam konteks kehidupan anak melalui pendekatan religius dan budaya yang dekat dengan lingkungan anak. Jadi, penelitian tidak sekedar memperkuat hasil penelitian terdahulu, namun telah memberi kontribusi kontekstual yang baru di dalam pengembangan media pembelajaran nilai moral bagi anak.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Julia, 2021) yang membuktikan bahwasanya film animasi Omar dan Hana dapat meningkatkan pengetahuan keagamaan anak. Namun, penelitian Julia menggunakan desain pretest-posttest yang memungkinkan pengukuran perubahan pengetahuan anak secara langsung, sedangkan penelitian ini hanya mengukur kondisi akhir tanpa baseline. Penelitian (Westri & Pransiska, 2021) yang menggunakan metode kualitatif menemukan bahwasanya film ini mengandung nilai-nilai agama dan moral dengan relevan pada konteks kehidupan anak, sejalan dengan temuan penelitian ini bahwa anak dapat menunjukkan pemahaman terhadap nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian.

Namun, penelitian ini mempunyai perbedaan terhadap penelitian (Faiz & Fadly, 2023) dengan menggunakan model pembelajaran kognitif moral dengan bentuk cerita animasi dilema moral dengan pendekatan yang lebih terstruktur dan sistematis. Penelitian tersebut menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol yang memungkinkan pengujian efektivitas media secara lebih valid. Perbedaan ini menegaskan bahwa penelitian ini masih bersifat eksploratif dan memerlukan pengembangan desain penelitian yang lebih kuat untuk menguji efektivitas media film animasi Omar dan Hana secara kausal.

Pemahaman terkait bagaimana media film animasi dapat mendukung perkembangan nilai moral anak perlu dijelaskan melalui mekanisme internalisasi nilai, bukan sekadar paparan visual. Menurut teori belajar sosial Bandura, proses pembelajaran melalui modeling melibatkan empat tahap: (1) perhatian (*attention*), di mana anak memperhatikan perilaku model; (2) retensi (*retention*), di mana anak mengingat perilaku yang diamati; (3) reproduksi (*reproduction*), di mana anak mencoba meniru perilaku; dan (4) motivasi (*motivation*), di mana anak termotivasi untuk mengulangi perilaku tersebut.

Dalam konteks penelitian ini, film animasi Omar dan Hana bisa berfungsi untuk model visual dengan menarik perhatian anak melalui karakter yang ceria, alur cerita sederhana, dan lagu-lagu yang mudah diingat. Namun, paparan media saja tidak cukup untuk memastikan internalisasi nilai moral. Faktor mediasi yang perlu dipertimbangkan meliputi: (1) peran guru dalam memfasilitasi diskusi reflektif setelah menonton film untuk membantu anak memahami pesan moral yang disampaikan; (2) pembiasaan perilaku moral dalam aktivitas di sekolah serta di rumah; serta (3) dukungan orang tua

dalam memperkuat nilai-nilai yang diajarkan melalui media.

Karena itu, penelitian lanjutan perlu mengkaji lebih mendalam tentang faktor-faktor mediasi yang memengaruhi efektivitas media film animasi dalam pembelajaran nilai moral, seperti durasi paparan, frekuensi penayangan, strategi pendampingan guru, dan keterlibatan orang tua di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa aspek utama yang harus mendapat perhatian, yaitu. Pertama, peran media visual dalam pembentukan nilai moral anak. Media film animasi terbukti mampu menarik minat anak serta membantu mereka memahami nilai moral melalui penyajian perilaku yang divisualisasikan secara konkret dan mudah diteladani. Kedua, konsistensi perkembangan nilai moral anak. Rentang skor yang relatif sempit menunjukkan bahwa seluruh anak memberikan respons positif terhadap perlakuan yang diberikan, hingga media yang dipakai bisa disebut efektif serta mampu diterapkan secara merata pada peserta didik. Ketiga, modeling sebagai strategi pembelajaran nilai moral. Tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam film animasi berperan sebagai contoh perilaku yang dapat ditiru oleh anak, sehingga proses pembelajaran nilai moral berlangsung secara alami, menyenangkan, dan bermakna bagi anak.

Implikasi teoritis, temuan penelitian memperkuat teori belajar sosial yang menyatakan bahwa proses belajar pada anak terjadi melalui proses mengamati dan menirukan terhadap perilaku yang dijadikan model. Dalam hal ini, film animasi berfungsi sebagai model moral yang berhasil meningkatkan pemahaman anak serta menginternalisasi nilai moral yang ditampilkan secara visual serta kontekstual. Implikasi praktis, secara aplikatif hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan menjadi bahan pertimbangan untuk pendidik PAUD untuk menentukan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk menstimulasi perkembangan nilai moral anak. Film animasi edukatif dapat dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran karakter, khususnya apabila dipadukan dengan kegiatan diskusi sederhana dan pembiasaan perilaku positif di dalam aktivitas di lingkungan sekolah.

Penelitian ini tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan. Pertama, jumlah responden yang terlibat masih relatif sedikit, yakni hanya delapan anak, sehingga temuan penelitian belum dapat digeneralisasikan secara menyeluruh. Kedua, waktu pelaksanaan penelitian yang terbatas mengakibatkan pengaruh pemanfaatan media audiovisual pada aspek nilai moral anak dalam jangka panjang belum dapat dievaluasi secara mendalam. Ketiga, penelitian ini hanya menggunakan satu jenis media pembelajaran, yaitu film animasi Omar dan Hana, sehingga belum memungkinkan adanya perbandingan efektivitas dengan media pembelajaran lainnya.

Berdasarkan temuan penelitian serta keterbatasan yang ada, beberapa saran dapat dikemukakan. Pertama, bagi orang tua, disarankan untuk mendampingi anak ketika menyaksikan tayangan animasi edukatif serta memberikan penjelasan sederhana agar nilai moral yang disampaikan bisa dipahami serta diaplikasikan di dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, bagi pendidik dan lembaga PAUD, dianjurkan untuk memanfaatkan film animasi edukatif sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran nilai moral dan mengombinasikannya dengan kegiatan refleksi, diskusi, serta pembiasaan perilaku positif. Ketiga,

bagi pemerintah, diharapkan dapat mendukung pengembangan serta penyediaan media pembelajaran animasi edukatif yang sesuai dengan pertumbuhan perkembangan anak serta mengintegrasikannya ke dalam kebijakan serta program pendidikan anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasar hasil analisis statistik deskriptif, ditemukan bahwa rata-rata skor perkembangan nilai moral anak sesudah pemberian media film animasi Omar dan Hana adalah 88,25 dengan rentang skor 87-90, masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Seluruh anak (100%) berada pada kategori BSB, menunjukkan kondisi perkembangan nilai moral yang relatif homogen setelah pemberian perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan film animasi Omar dan Hana berpotensi menjadi media pendukung dalam pembelajaran nilai moral anak usia dini. Secara deskriptif, perkembangan nilai moral anak setelah perlakuan berada pada kategori sangat baik, disertai respons positif terhadap karakter, alur cerita, dan unsur musikal yang mendukung proses internalisasi nilai. Namun demikian, karena penelitian menggunakan desain *one shot case study* tanpa pretest dan kelompok kontrol, temuan ini belum dapat dijadikan dasar untuk menyimpulkan hubungan kausal. Oleh sebab itu, hasil penelitian lebih tepat diposisikan sebagai indikasi awal yang memerlukan pengujian lebih lanjut melalui desain eksperimen yang lebih kuat. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain *pretest-posttest control group*, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar untuk meningkatkan generalisasi temuan, serta mengembangkan instrumen yang lebih sensitif dalam menangkap variasi perkembangan nilai moral anak. Selain itu, penting untuk mengkaji faktor mediasi seperti peran guru, strategi pendampingan, dan keterlibatan orang tua, serta melakukan studi longitudinal guna menilai dampak jangka panjang penggunaan media animasi dalam pembentukan karakter anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis juga menyampaikan terimakasih kepada Kepala Sekolah PAUD Pelita Bunda dan pendidik atas izinnya, bantuan, serta dukungan yang diberikan semasa pelaksanaan penelitian. Rasa terima kasih juga dihaturkan pada peserta didik yang sudah dijadikan sasaran penelitian atas kontribusi serta kerja sama yang telah diberikan. Selanjutnya, penulis memberikan apresiasi kepada teman-teman juga pihak keluarga tentunya, yang terlibat dalam mendukung penuh hingga penelitian bisa dikerjakan secara tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N., Anwar, O., & Cholimah, N. (2023). Strategi Penanaman Nilai Agama dan Moral di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7649–7660. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4759>
- Astuti, Y., & Nurhafizah, N. (2023). Pengembangan Kemampuan Sains Anak melalui Metode Eksperimen di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5329–5342. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5247>

- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2021). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Faiz, A., & Fadly, A. (2023). Model Pembelajaran Kognitif Moral Berbentuk Cerita Animasi Dilema Moral Bagi Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6540–6552. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5333>
- Fitrianiingtyas, A., Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Jumiatmoko, J., Zuhro, N. S., Winarji, B., & Nurjanah, N. E. (2023). Mengembangkan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Berbasis Proyek di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5675–5686. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4970>
- Gusmayanti, E., & Dimyati, D. (2021). Analisis Kegiatan Mendongeng dalam Meningkatkan Perkembangan Nilai Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 903–917. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1062>
- Hanafiah, M. (2024). Perkembangan Moral Anak Dalam Perspektif Pendidikan: (Kajian Teori Lawrence Kohlberg). *Ameena Journal*, 2(1), 75–91. <https://doi.org/10.63732/aij.v2i1.54>
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., & Purnomo, E. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1), 21–29. <http://dx.doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Iqbal, M., Fadhil, R., Dakwah, F., Ilmu, D. A. N., Negeri, U. I., & Lampung, R. I. (2020). PESAN DAKWAH DALAM FILM ANIMASI (Analisis Framing Robert Entman) (Analisis Framing Robert Entman).
- Julia, M. (2021). *Pengaruh Menonton Film Animasi Omar dan Hana Terhadap Peningkatan Pengetahuan Keagamaan Anak di Kelurahan Grogol Utara Jakarta Selatan*. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/57709/1/MEGA JULIA-FDK.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/57709/1/MEGA%20JULIA-FDK.pdf)
- Kartini, K., & Akip, M. (2024). Penanaman Nilai Toleransi Dalam Pluralisme Beragama Pada Anak Usia Dini Di Tk Negeri Pembina Nanga Pinoh. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 9–22. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v4i1.1935>
- Khairunnisa, F., & Fanshoby, M. (2022). Kebudayaan Islam dalam Serial Animasi Omar dan Hana di YouTube. *INTERAKSI PERADABAN: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 3(2) 121–139. <https://doi.org/10.15408/interaksi.v3i2.32924>
- Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 5(1), 54.
- Merianti, E., & Latmini, L. Y. (2023). Peran Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS DI SD/MI. *Al-Ihtirafiah*, 3(1), 26–37. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v3i01.1560>

- Mukhlisin, M., & Lestari, K. (2023). Penerapan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 47–51. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v3i2.1933>
- Ningsih, P., Nugraha, A. E., & Kartini, K. (2024). Penerapan Media Film Animasi Nussa dan Rara Terhadap Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok Bermain Sayan Tolas. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 9–15. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v4i2.2461>
- Parapat, I. K., Islam, U., & Sumatera, N. (2023) Perkembangan Moral Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Pembelajaran Sentra. *INCREMENTAPEDIA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 05, 70–73. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol5.no2.a8251>
- Pramesthi, N., Reghita, S., Chandra, A., Sagala, D., & Khasanah, I. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Youtube Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Desa Kebonharjo Kecamatan Patebon. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Anak Usia Dini*, 13(2), 370–377. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.1134>
- Rofiah, I. A., Negeri, U. I., Haji, K., Siddiq, A., Tarbiyah, F., Ilmu, D. A. N., Pendidikan, J., & Dan, I. (2024). Pengaruh Metode Talking Stick Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Skripsi di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember Tahun Pelajaran 2023 / 2024. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/35808>
- Sania, F., & Sirozi, M. (2025). Analisis Masa Keemasan dan Implikasinya terhadap Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 3259–3267. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7533>
- Septiadi, W., & Kartini, K. (2024). Pengaruh Layanan Bermain Bersama Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal (Aba) Nanga Pinoh. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 16–22. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v4i2.2544>
- Sidiq, N. J., Nur, A., Islami, M., Rusliana, F., & Manga, D. (2025). Pentingnya Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama pada Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Anak Usia Dini*, 14(3), 488–504. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1504>
- Westri, Z., & Pransiska, R. (2021). Analisis Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Pada Film Animasi Omar Dan Hana. *Jurnal Golden Age* 5(1), 221–232. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3497>
- Yulan, D., Awalunnisa, S., & Zuama, S. N. (2025). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Anak Usia Dini*, 14(4), 885–900. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2402>
- Zainuddin, Z., W., S., Musriaparto, M., & Nur, M. (2022). Solusi Pembentukan Perilaku Nilai Moral Anak Usia Dini Melalui Pendidikan Islam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4335–4346. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2606>

The Application of the Arithmetic Bowling Method on Children's Cognitive Abilities

Fitriya Jafar^{1*}, Andriansyah²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Aceh, Indonesia

Email Corresponden Author: fitriyajafar970@gmail.com

Abstract

The cognitive abilities of early childhood, particularly in recognizing numbers, counting, and performing simple addition, are still not optimally developed when conventional methods dominate learning and meaningful play activities are lacking. Therefore, this study aims to determine the effectiveness of applying the Arithmetic Bowling play method in developing the cognitive abilities of 5-6 year-old children at TKIT Baitusshalihin Banda Aceh. This study used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design involving 20 children as research subjects. The instrument used was a cognitive ability observation sheet that included indicators of number recognition, color pattern arrangement, counting objects, and simple addition. The data were analyzed using descriptive statistics and an inferential test, a Paired Sample t-Test. The results showed a significant increase in children's cognitive abilities after applying the Arithmetic Bowling method, as indicated by a pretest total score of 241, which increased to 313 on the posttest, yielding an average increase of 3.6 points. The t-test yielded a p-value of 0.000 (<0.05), indicating that the Arithmetic Bowling method had a significant effect on the development of children's cognitive abilities. These findings imply that integrating interactive, concrete, and contextual educational games can be an effective learning strategy for early childhood educators to support children's cognitive development in line with the Merdeka Curriculum.

Keywords: Arithmetic Bowling; Cognitive Abilities; Early Childhood; Play-Based Learning; Pre-Mathematics

History

Received 2025-12-22, Revised 2025-12-27, Accepted 2026-02-09, Online First 2026-02-23

INTRODUCTION

Early childhood education (ECE) aims to provide high-quality educational guidance and stimulation so that children can grow into intelligent individuals who are useful to society and the country. Early childhood education (ECE) can be delivered through formal, non-formal, and informal channels. According to Permendikbud No. 37 of 2014, early childhood education is a form of education that aims to encourage and optimize various aspects of child development. There are six aspects of development that educators in Early Childhood Education need to improve (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

One aspect that needs improvement in young children is their cognitive abilities. One important cognitive element to develop is the ability to understand the concept of comparison, which is the basis for children to understand the relationship between objects and quantities, such as "many," "few," "more," "less," "equal," and "different" (Indriyani & Setyadi, 2025).

Based on initial observations at TKIT Baitusshalihin on July 14, 2025, it was found that children's cognitive abilities in recognizing and counting numbers were not yet optimally developed. The learning process was not yet fully aligned with the *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak* (STPPA) because it was still dominated by conversation-based methods and the use of notebooks and paper, lacking interactive play activities. This condition causes children to be less active, easily bored, and unable to gain meaningful learning experiences. Therefore, there is a need for innovative learning methods appropriate to the characteristics of early childhood, one of which is the application of the Arithmetic Bowling method as a concrete and fun means of learning to count.

Pre-mathematics learning in early childhood is still often dominated by conventional methods that do not actively involve children, so that the development of cognitive abilities such as recognizing numbers, counting, and simple addition has not developed optimally. In fact, the Merdeka Curriculum emphasizes contextual, child-centered, play-based learning. Although play-based learning has been widely studied, empirical research on the effectiveness of Arithmetic Bowling as a pre-mathematics learning medium for children aged 5–6 years remains limited. Therefore, this study is important for providing empirical evidence and practical guidance for early childhood educators in implementing interactive, play-based learning aligned with the Merdeka Curriculum.

The application of Arithmetic Bowling as a structured learning method for introducing numbers and simple arithmetic operations (through the activities of throwing, counting pins, and then adding the results of two throws) (Tumbel, 2021). Arithmetic Bowling is a combination of bowling activities and arithmetic concepts. Bowling is a sport that involves knocking down ten pins located at the end of a lane using a ball. In general, bowlers use one hand to hold the ball. Arithmetic Bowling provides this experience through activities such as rolling the ball, counting the number of pins knocked down, adding up the results of two throws, arranging numbers, and recognizing color patterns. This activity directly stimulates logical thinking, number-symbol recognition, and simple calculation skills, in line with indicators of child development (Rahayu & Alim, 2020). Puspa & Jaya (2023) states that bowling is a sport activity in which a ball is rolled or thrown with the hands. The ball is launched toward pins arranged in a specific pattern, known as a strike.

Based on the results of previous studies, there have been many studies that use bowling as a medium to develop the counting skills of early childhood, such as the study conducted by (Aisya & Suryana, 2023) with the title *The Effect of Fruit Bowling on the Counting Skills of 5-6 Year Old Children at the Aisiyiah 14 Padang Kindergarten-Kanak Aisiyiah 14 Padang*, showed that the Fruit Bowling game has an effective influence in improving children's number recognition skills. However, this study is still limited to number recognition, without integrating addition concepts.

Furthermore, research by (Mahdalena et al., 2023) entitled *The Effect of Modified Bowling Games on the Counting Ability of 4-5 Year Old Children*, regarding Modified Bowling, focuses more

on the development of gross motor skills and counting ability, but does not specifically relate it to cognitive indicators according to STPPA. Thus, the findings of this study are not only consistent with previous studies but also make new contributions by integrating formal arithmetic elements (addition, number symbol recognition, color patterns) with comprehensive cognitive development indicators.

The novelty of the study, entitled "The Application of the Arithmetic Bowling Method on the Cognitive Abilities of Children at Baitusshalihin Islamic Kindergarten," lies in the development of innovative learning media and a more comprehensive focus on the cognitive abilities of young children. Previous studies generally focused only on modified bowling games to train children's counting or number skills, such as fruit bowling. Meanwhile, this study introduces Arithmetic Bowling as a learning medium that not only hones counting skills but also trains logical thinking, understanding number symbols, recognizing color patterns, and performing simple addition in a contextual context through play activities. Through the design of this medium, children's gross motor skills are also developed, as the activities of rolling the ball and knocking down pins are carried out simultaneously with thinking and counting. Thus, this game combines physical and cognitive stimulation in an integrated manner.

Theoretically, this research contributes to the development of early childhood learning studies, particularly from a play-based learning perspective, by reinforcing the understanding that educational games can serve as a structured learning method grounded in pedagogical principles to develop children's cognitive abilities (Amanda & Wahyuningsih, 2025). This study expands the discourse on integrating motor activities and cognitive processes. It provides empirical evidence on the effectiveness of the Arithmetic Bowling play method in stimulating logical thinking, number-symbol recognition, and simple addition skills in early childhood.

Practically, this research contributes to educators and early childhood education practitioners by offering an alternative, innovative, enjoyable, and contextually relevant learning strategy through the application of the Arithmetic Bowling game method. The findings of this study can serve as a reference for designing learning activities aligned with the characteristics of early childhood development, as well as STPPA and the Merdeka Curriculum. This research can also be utilized by educational institutions as a basis for developing more varied game-based learning media, so that the cognitive learning process does not only focus on conventional methods but emphasizes active, creative, and meaningful learning experiences.

Based on these issues, this study positions itself to examine more closely the effectiveness of applying the Arithmetic Bowling method to improve cognitive abilities in early childhood comprehensively. It emphasizes the urgency of developing cognitive abilities through the Arithmetic Bowling method. This study is expected to contribute theoretically to strengthening research on game-oriented learning and to provide practical benefits for early childhood educators in designing creative, interactive learning processes aligned with the Merdeka Curriculum. Thus, the objective of this study

is to analyze and prove the effectiveness of the Arithmetic Bowling game method in developing the cognitive abilities of 5–6 year-old children at TKIT Baitusshalihin Banda Aceh.

METHODS

The method applied in this study was a quantitative approach with a pre-experimental design. The research design applied in this study is a "One-Group Pretest-Posttest Design" (Arliana et al., 2022), in which, before receiving treatment, the subjects, consisting of 20 students aged 5-6 years, participated in arithmetic bowling games for approximately 1 week. The research first administered a pretest, followed by a posttest after implementing the Arithmetic Bowling method.

The use of a pre-experimental design (one group pretest–posttest design) in this study was based on contextual considerations and research objectives. This design was chosen because the research was conducted in a real ECE classroom setting with a limited number of subjects, making it impossible to divide the subjects into control groups without disrupting the regular learning process.

Table 1

One Group Pretest-Posttest Research Design

	0_1 <i>Pretest</i>	X <i>Treatment</i>	0_2 <i>Posttest</i>
Description:			
X	: Treatment (Application of arithmetic <i>bowling</i>)		
0_1	: Initial test (<i>pre-test</i>) before learning		
0_2	: Post-test after learning (Triastuti et al., 2024)		

This study was conducted at TKIT Baitusshalihin, located in Gampong Ceurih, Ulee Kareng District, Banda Aceh City, an early childhood education institution that focuses on character development and students' basic skills.

This study used two main methods to collect data: observation and document recording (Andini & Rahmawati, 2025). Observation was used to directly observe the development of children's cognitive abilities during the implementation of the Arithmetic Bowling game. Observations were conducted based on cognitive development achievement indicators compiled in accordance with the Foundation Phase Learning Outcomes of the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology. Documentation was used to obtain supporting data, including school profiles, photos of activities, and evidence of children's learning activities during the research period (Agung et al., 2023).

The cognitive ability indicators in this study were selected because they represent essential pre-mathematical aspects of children aged 5–6 years, as outlined in the STPPA and Foundation Phase Learning Outcomes. These indicators include number recognition, counting objects, simple addition, and color pattern arrangement, which reflect children's understanding of numbers, quantities, and

logical thinking skills. These four indicators are interrelated and relevant to be stimulated through Arithmetic Bowling activities, thereby providing a comprehensive description of children's cognitive development.

This research was conducted for approximately one week, after obtaining official permission from the school and related institutions. The stages taken in this study included: (1) preparation of measurement tools, (2) preliminary testing, (3) implementation of treatments related to the arithmetic bowling game, and (4) final testing. The intervention was carried out in stages to support the children in adjusting to the rules of the game and to provide researchers with opportunities to observe the children's cognitive progress. All activities were carried out in a fun atmosphere, supported by researchers and classroom teachers, so that the children felt safe and enthusiastic about participating (Yulan et al., 2025).

This study used a pre-experimental design without a control group, limiting its internal validity. In addition, the short duration of the intervention and the use of observation as a measurement tool introduced subjectivity into the assessment. Hence, the study's results need to be interpreted contextually. However, the limitations of this research method lie in the short duration of the intervention, which means the results describe more of an initial effect and do not yet reflect the long-term impact of applying arithmetic bowling games on children's cognitive development. In addition, this study did not use longitudinal observation, which would have allowed for continuous monitoring of children's development.

Table 2

Child Development Achievement Rubric

<i>Learning Outcomes</i>	<i>Learning Objectives</i>	<i>Context</i>	<i>Child Development Indicators</i>			
			<i>Emerging (1)</i>	<i>Developing (2)</i>	<i>Proficient (3)</i>	<i>Advanced (4)</i>
Children recognize and use pre-mathematical concepts to solve problems in everyday life	The child can count numbers in sequence (rote counting)	Observe whether the child can correctly name and sequence the numbers 1–6 and count the number of pins that fall after each throw				
		The child throws the ball at the pins and counts the number of pins that fall.				
		The child demonstrates				

<i>Learning Outcomes</i>	<i>Learning Objectives</i>	<i>Context</i>	<i>Child Development Indicators</i>			
			<i>Emerging (1)</i>	<i>Developing (2)</i>	<i>Proficient (3)</i>	<i>Advanced (4)</i>
		the ability to add up the pins that fall in two rounds of play				
		Children can arrange six color patterns (sage, dark orange, green, red, purple)				

Source: Explanatory Book on the Scope of Learning Outcomes for the Foundation Phase (Ministry of Education and Culture, 2022)

Data analysis was conducted using descriptive and inferential approaches. Descriptive analysis was used to describe the distribution of children's achievements across the categories of Newly Developing, Competent, Adequate, and Proficient, both before and after treatment. On the other hand, inferential analysis was conducted using normality tests and paired-samples t-tests in SPSS version 26 to examine differences between pretest and posttest results. The significance level was set at 5% ($p < 0.05$). If the significance value was less than 0.05, then the use of arithmetic bowling was considered to have a significant effect on the cognitive abilities of children at TKIT Baitusshalihin.

RESULTS AND DISCUSSION

RESULTS

Based on the descriptive analysis of the 20 students who participated in the arithmetic bowling game learning activity, it was found that the children's cognitive abilities improved after the treatment. The pretest results showed that most children were in the newly developing to adequate category, with simple addition, number sequencing, and color recognition. This improvement was evident from the increase in the overall average score of the children, which was marked by an increase in the children's ability to recognize number symbols, count objects, recognize colors accurately, and perform simple addition more independently (Agung et al., 2024).

Table 3
Research Data Analysis Results

No	Name	<i>Pretest</i> (number)	Average	<i>Posttest</i> (number)	Average	Delta (Δ)
1.	MA	11	2.75	15	3.75	4
2.	FMA	13	3.25	16	4	3
3.	HA	13	3.25	16	4	3
4.	RA	10	2.5	15	3.75	5
5.	PMA	14	3.5	16	4	2
6.	MAA	14	3.5	16	4	2
7.	FM	11	2.75	15	3.75	4
8.	HA	13	3.25	16	4	3
9.	MA	13	3.25	16	4	3
10.	AA	12	3	16	4	4
11.	MN	10	2.5	15	3.75	5
12.	PLI	12	3	16	4	4
13.	MS	13	3.25	15	3.75	2
14.	AK	12	3	16	4	4
15.	FAK	12	3	16	4	4
16.	TMZA	11	2.75	15	3.75	4
17.	MAM	13	3.25	16	4	3
18.	MFM	10	2.5	16	4	6
19.	AAR	12	3	15	3.75	3
20.	LR	12	3	16	4	4
Total		241	60.25	313	78.25	72
Total		12.05	3.0125	15.65	3.9125	3.6

From the results of the pretest and posttest data analysis of 20 children who participated in learning activities using the Arithmetic Bowling method. The table shows that the total pretest score was 241, while the total posttest score increased to 313, resulting in a cumulative increase of 59 points. On average, the children's pretest score was 12.05, which then increased to 15.65 on the posttest. Thus, the average increase (Δ) was 3.6 points (Juliasari & Esita, 2025) .

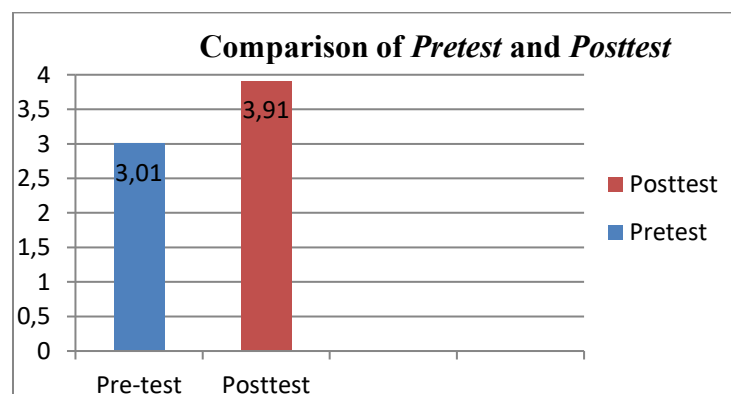


Figure 1. Comparison of Pretest and Posttest

The bar chart compares the pretest and posttest results of the children's cognitive abilities after implementing the Arithmetic Bowling game method at TKIT Baitusshalihin. At the pretest stage, the average score for the children was 3.01, reflecting their initial abilities in recognizing numbers, counting objects, and performing simple addition before treatment. After participating in learning using the Arithmetic Bowling game, the average posttest score increased to 3.91. This increase indicates that learning media that rely on games can provide a more efficient boost to children's cognitive development, especially in logical thinking and pre-mathematics.

Normality Test

The normality test is used to determine whether a sample from the population follows a normal distribution or is close to normal. In this study, the researcher applied the Shapiro-Wilk test in SPSS Version 26. The Shapiro-Wilk test was applied to data samples of less than 50, with the following conditions for determining normality: .

Significance of the test (α) = 0.05

If the p-value is less than 0.05, then the null hypothesis (H_0) is rejected, meaning the data is not normally distributed; otherwise, the sample comes from a population with a normal distribution.

If Sig. >0.05, then H_a is accepted, or the data is normally distributed.

Table 2
Normality Test

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistics	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.184	20	.075	.913	20	.073
Posttest	.186	20	.068	.954	20	.424

The normality test results indicate that the pretest and posttest data meet the assumption of normality. Based on the Shapiro–Wilk test, which is more appropriate for samples with fewer than 50 respondents, the significance value for the pretest data is 0.073, while for the posttest data it is 0.424. Both values are greater than 0.05, indicating that the pretest and posttest data are normally distributed. Therefore, the data from this study meet the criteria for parametric statistical analysis, such as the Paired Sample t-Test.

Hypothesis Testing (T-Test)

The t-test was conducted to evaluate the research hypothesis regarding the effect of each independent variable on the dependent variable (Azhari et al., 2023). The t-test was used to determine whether the independent variables had separate effects on the dependent variable.

Table 3

T-test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre-test - Post-test	3.013	.325	.073	2,860	3,165	41,455	19	.000

According to the Paired Samples Test table, the (2-tailed) p-value is 0.000, which is below the significance level of 0.05. This indicates a significant difference between the pretest and posttest results. In this study, the decision-making guidelines state that if the (2-tailed) value is < 0 , based on the information obtained, it can be concluded that there is a significant difference between the two data groups. Conversely, if the Sig. value is greater than 0.05, then there is no significant difference, so it can be stated that the hypothesis is:

Ha: Arithmetic Bowling Media can develop the cognitive abilities of 5-6 year old children at TKIT Baitusshalihin.

Ho : Arithmetic Bowling Media cannot develop the cognitive abilities of 5-6 year old children at TKIT Baitusshalihin.

After obtaining a t-value of 41.455, the next step is to compare this value with the t-table to determine whether there is a significant difference between the pretest and posttest results. (Rahmani et al., 2025) The hypothesis criteria are as follows:

Ha is accepted and Ho is rejected if $t\text{-calculated} > t\text{-table}$

Ho is accepted and Ha is rejected if $t\text{-calculated} < t\text{-table}$

The t-table value is determined based on a significance level of 0.05 using the formula ($df = n - 1$). Thus, the formula for determining the t-table value can be written as follows: (Teni, 2021)

If $df = n-1$, then $df = 20-1 = 19$ (1.729)

Based on the analysis results in the table, $df = 19$, and the significance value is 1.729, indicating that the t-count (41.455) has a greater absolute value than the t-table value at the significance level. If the significance value is less than 0.05, then the null hypothesis (Ho) is rejected, and the alternative hypothesis (Ha) is accepted. Thus, it can be concluded that the use of arithmetic bowling media

significantly improves cognitive abilities in children aged 5 to 6 years at TKIT Baitusshalihin.

DISCUSSION

The study results indicate that implementing the arithmetic bowling method has a significant impact on the development of thinking skills among children aged 5 to 6 years at TKIT Baitusshalihin. This finding is supported by the results of the paired-samples t-test, where the t-value (41.455) is greater in absolute value than the t-table value (1.729), and the significance value is 0.000 (< 0.05). These results provide empirical evidence of a significant difference between pretest and posttest scores, thereby accepting the research hypothesis (H_a), namely that the Arithmetic Bowling media can develop children's cognitive abilities.

The findings of this study align with the basic concept of cognitive development in early childhood, which emphasizes the importance of learning through concrete activities and direct experiences. According to Piaget, children aged 5 to 6 years are in the preoperational stage, where they learn through direct interaction with real objects (Marinda, 2020).

According to Kurniati's research, bowling games benefit the gross motor development of children aged 5 to 6 years. This is because in bowling games, children engage in many activities that involve their large muscles. For example, they run, jump, and swing their arms when throwing the ball. In addition, this game helps develop coordination between children's eyes, hands, and feet to knock down the placed pins (Siregar et al., 2025).

Arithmetic Bowling provides this experience through activities such as rolling the ball, counting the number of pins that fall, adding up the results of two throws, arranging numbers, and recognizing color patterns. These activities directly stimulate logical thinking, number-symbol recognition, and basic counting skills, in line with children's developmental milestones.

Cognitive refers to all cognitive activities related to perception, thinking, memory, and information processing that enable individuals to master information, overcome challenges, and plan for the future. According to Piaget, cognitive theory proposes that a person's thinking develops and becomes more complex as neurological maturity advances and is influenced by the environment. According to Piaget's theory, cognitive development is understood through the perspectives of structuralism and constructivism. The structuralist approach is seen from its perspective on intelligence, which develops through a series of growth phases influenced by the characteristics of cognitive structures.

The results of this study are also supported by previous research. Research conducted by Aisya & Suryana (2023) entitled "The Effect of Fruit Bowling Games on the Ability to Count in Children Aged 5-6 Years at Aisiyiah 14 Padang Kindergarten," shows that fruit bowling games effectively improve children's ability to recognize numbers. However, this study is still limited to number

recognition without integrating the concept of addition. Furthermore, research by Mahdalena et al. (2023) entitled *The Effect of Modified Bowling Games on the Counting Ability of 4-5 Year Old Children*, regarding Modified Bowling, focuses more on the development of gross motor skills and counting ability, but does not specifically relate it to cognitive indicators according to STPPA.

Based on this comparison, this study does not contradict previous research findings but rather reinforces the evidence that bowling is an effective learning medium for developing young children's cognitive abilities. The advantage of this study lies in the use of Arithmetic Bowling media, which is more systematic, structured, and in line with the learning outcomes of the Merdeka Curriculum. Thus, this game not only improves counting skills but also contributes to the development of broader cognitive skills, such as problem-solving, decision-making, and logical thinking, in children.

One factor that influences the success of learning in early childhood is the type of media used as a learning tool for preschoolers, such as educational games that can stimulate various aspects of development. One important way to hone children's counting skills is to introduce numbers early. To introduce numbers to children at an early age in a fun and interesting way, it is important to use appropriate media, such as arithmetic bowling games (Rahman, 2024).

Play has distinctive characteristics, namely: (1) There is an intrinsic motivation from the child; (2) Play activities do not always focus on the result; (3) student participation is very active; (4) it is flexible; (5) it evokes positive feelings; (6) it is done voluntarily; (7) it is fun; and (8) it can teach certain knowledge and skills in line with the objectives of the game (Andriansyah, 2024).

By bowling, children can understand the concept of calculation, carefully estimate the force needed to knock down the bowling ball, and practice coordinating their eyes and hands. After playing this game, children will gain a lot of knowledge about number recognition. In addition, when they are asked to arrange bowling pins in the correct order, children will also learn about sequences and grouping of numbers. Thus, bowling can improve number recognition skills, which are part of cognitive development. This cognitive development lays the foundation for children's thinking.

Counting skills are a part of every child's mathematical skills. Activities related to counting in children involve sequencing numbers and counting, as well as understanding quantities, to develop skills that are very important in everyday life.

The theory of counting ability was proposed by Gelman and Gallistel, who stated that five principles are applied when performing counting activities. The first three principles relate to calculation methods. Children need to understand the three basic principles before performing calculations thoroughly. a) The foundation principle in the calculation process, where each object is counted once and no more than that. There are two main skills applied in this principle: matching numbers to objects and separating counted objects from uncounted ones. A common mistake is failing to pay attention to an object and counting it twice. b) The principle of ordinality requires the use of a

consistent sequence of numbers to ensure accuracy in counting. Maintaining sequence consistency is one of the basic principles of counting that children understand. Children need to understand number sequences well to count. c). The principle of cardinality refers to the understanding that the total number of objects in a group corresponds to the last number obtained when counting. d). The principle of abstraction determines that every object can be measured or counted. e). The principle of unrelated order reveals that objects can be counted in any order (Widowati et al., 2022).

The following are several stages of mastering counting in mathematics: a) Mastering concepts or understanding of something can be done by utilizing real objects and events, such as recognizing colors, shapes, and counting objects or numbers. b) The transition period is a thinking process that is a step from understanding real things to understanding unreal symbols. Here, real objects still exist, but their symbolic forms are introduced. c) Signs or symbols are visual representations of various ideas. For example, the symbol seven represents the concept of the number seven, red represents the concept of color, large represents the concept of space, and so on.

This study provides a conceptual contribution to strengthening play-based learning in early childhood education, particularly in the development of cognitive abilities. The main contribution of this study lies in the development of the concept of Arithmetic Bowling as a structured educational play method that is aligned with the cognitive development indicators of children aged 5–6 years. Conceptually, this study expands the use of bowling games, which previously focused more on counting skills, into a comprehensive pre-mathematics learning medium that introduces number symbols, counts objects, performs simple addition, and arranges color patterns in accordance with STPPA. These findings confirm that integrating motor activities and cognitive processes through concrete games optimally supports children's logical thinking development and aligns with the principles of the Merdeka Curriculum.

This study also has several limitations that need to be critically considered. The use of a pre-experimental design without a control group limits the generalizability of the findings, as the improvement in children's cognitive abilities cannot be fully compared with other learning conditions. In addition, the relatively small number of subjects and the short duration of the intervention may influence the study's results. The observation instruments also have the potential to cause subjectivity in assessment. Therefore, further research is recommended to use a stronger experimental design, involve a broader sample, and a longer intervention duration to obtain more comprehensive and in-depth findings.

CONCLUSION

Based on the study's results, the application of the Arithmetic Bowling method plays an important role in supporting the development of cognitive abilities in early childhood through structured, contextual, and meaningful play-based learning. This method helps children build a concrete

understanding of pre-mathematics while strengthening the concept of play-based learning, aligned with child development indicators and the principles of the Merdeka Curriculum. These findings have practical implications for early childhood educators, suggesting that they utilize Arithmetic Bowling as an alternative method of pre-mathematics learning that is enjoyable, active, and participatory. Further research is recommended using a stronger design with control groups, a larger number of subjects, and a longer intervention duration, as well as developing game variations to examine their influence on other aspects of child development, such as social-emotional and motor skills.

ACKNOWLEDGMENTS

The researcher would like to express his gratitude to TKIT Baitusshalihin for their permission, cooperation, and assistance during this research. The researcher would also like to express his gratitude to his supervisor for providing guidance, direction, and scientific advice, which enabled this research to be completed successfully.

REFERENCES

- Agung, A., Bayu, N., Saptiari, N. M., Hindu, U., Gusti, N. I., & Sugriwa, B. (2023). Hubungan Perkembangan Kognitif Peserta Didik Dengan Proses Belajar. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(4), 504–515. <https://doi.org/10.37329/metta.v3i4.3401>
- Agung, A., Vira, A., Putri, W., Widiyana, I. W., & Rini, M. G. (2024). Media Augmented Reality Belajar Membaca untuk Menumbuhkan Kemampuan Kognitif dan Literasi Membaca Awal Anak Usia Dini. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 504–512. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.83973>
- Aisya, H. S., & Suryana, D. (2023). Pengaruh Permainan Bowling Buah Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 14 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18592–18601. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.9327>
- Amanda, D., & Wahyuningsih, T. (2025). Penerapan Pendekatan Play-based learning dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 791–799. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1113>
- Andini, Y. S., & Rahmawati, I. Y. (2025). Application of the Show and Tell Method to Improve the Speaking Skills of Children Aged 4-5 Years. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(4), 828–839. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2115>
- Arliana, B. ., Putri, R. D., & Sari, S. P. (2022). Peningkatan Self-disclosure melalui bimbingan kelompok pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Rambang Niru. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1120–1123. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5409>
- Azhari, E., Saleh, L. M., & Marantika, M. (2023). Analisis Faktor Penyebab Keterlambatan Proyek Pembangunan Gedung Laboratorium Terpadu dan Perpustakaan MAN 1 Maluku Tengah. *Journal Agregate*, 2(2), 262–270. <https://doi.org/10.31959/ja.v2i2.1906>

- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Indriyani, R., & Setyadi, D. (2025). Development of Interactive Picture Books on Comparing Numbers for Early Childhood Education. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(4), 757–774. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2338>
- Juliasari, N., Rohmiati, R., & Esita, Z. (2025). The Application of Augmented Reality Media to Improve Cognitive Abilities in Early Childhood. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 1888–1899. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i3.1260>
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Fase Fondasi. *Kemendibudristek*, 1–38. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1678157827_capaian.pdf
- Lisa. (2021). Prinsip Dan Konsep Permainan Matematika Bagi Anak Usia Dini. *Bunayya*, 3(1), 93–107. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i1.2047>
- Mahdalena, Aulia, Afifah, S. N., & Susari, H. D. (2023). Pengaruh Permainan Bowling Modifikasi Terhadap Kemampuan Membilang Anak Usia 4-5 Tahun. *Prosiding SNBK (Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling)*, 7(1), 128–135. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNBK/article/view/4686>
- Marinda, L. . (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Puspa, & Jaya, M. P. sari. (2023). Pengaruh Metode Bermain Bowling Aritmatika untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD AL-Ishlah Rambutan/Banyuasin. *Jurnal Lentera Pedagogi*, 6(2), 94–98. <https://doi.org/10.54895/lentera.v6i2.1727>
- Rahayu, P., & Alim, M. L. (2020). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Bowling Aritmatika Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A TK An- Nur Ujung Padang Kampar Utara. *JOTE (Journal On Teacher Education)* 2(1), 256–261. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1227>
- Rahman. (2024). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Berhitung Anak Dengan Permainan Balok. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 14-20. <https://doi.org/10.51878/edukids.v4i1.3710>
- Rahmani, D. A., Risnawati , R., & Hamdani , M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t –Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568–576. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.420>
- Rokhiyatul Amania, R. H. (2020). Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Karakter Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tanjungsari Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai* 1–6.

- Siregar, S., Daulay, A. M., & Oktarina, H., (2025). Penggunaan Permainan Bowling dalam Pengenalan Angka Terhadap Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 172–185. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1579>
- Teni, A. Y. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(01), 105–117. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i01.73>
- Triastuti, A., Arafat, Y., & Murjainah. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Papan Sumber Daya Alam Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(02), 44-50. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3180>
- Tumbel, M. E. (2021). Penerapan Metode Bermain Bowling Aritmatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Mengenal Angka 1-20 Pada Anak Kelompok B di TK Kristen Lembon Samala Moronge Selatan 1. 7(7), 439–443. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7571219>
- Widowati, P. N. ., Efriyana, T. ., Pratiwi, Y. D. ., & Lukas, S. . (2022). Mengukur Kemampuan Berhitung melalui Metode Fun Game Wordwall pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 2957–2964. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8670>
- Yulan, D., Awalunnisa, S., & Zuama, S. N. (2025). The Effect of Snakes and Ladders on Children's Gross Motor Skills. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(4), 885–900. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2402>
- Ziaurrahman, Z., ZA, T., & Andriansyah, A. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif untuk Menunjang Pembelajaran Diferensiasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 165-184. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1333>

Peran Pengasuhan *Grandparenting* dalam Mengatasi Kemandirian Anak: Studi Kasus Perceraian Orangtua

Oktavia Asti Salsabella^{1*}, Lilif Muallifatul Khorida Filasofa²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Email Corresponden Author: 2203106012@student.walisongo.ac.id

Abstract

Parental divorce in early childhood often leads to emotional difficulties that may affect children's independence, particularly when caregiving responsibilities are transferred to grandparents. This study aims to describe the role of grandparenting, specifically grandmothers as primary caregivers, in shaping the independence of children aged 5–6 years after parental divorce in Tanjungsekar Village, Pucakwangi District, Pati Regency. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through in-depth interviews, observations, and documentation. The research subjects consisted of two grandmothers serving as primary caregivers and two children aged 5–6 years. The findings indicate that children raised under a firm and consistent caregiving approach tend to show more directed and stable independence despite experiencing emotional challenges after parental divorce. In contrast, permissive caregiving characterized by excessive freedom was associated with children's dependency and less developed independence. The results highlight the important role of grandparenting in emotional regulation and the development of children's independence following parental divorce. The state of the art of this study lies in its specific focus on grandmother-led caregiving in post-divorce contexts within a rural setting. This study contributes empirical insights for early childhood educators and families regarding the importance of appropriate and consistent caregiving patterns in alternative family care arrangements.

Keywords: Grandparenting; Child Independence; Parental Divorce

Abstrak

Perceraian orang tua pada anak usia dini sering menimbulkan masalah emosional yang berdampak langsung pada perkembangan kemandirian, terutama ketika pengasuhan dialihkan kepada kakek-nenek. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran pengasuhan *grandparenting*, khususnya nenek sebagai pengasuh utama, dalam membentuk kemandirian anak usia 5–6 tahun pasca perceraian orang tua di Desa Tanjungsekar, Kecamatan Pucakwangi, Kabupaten Pati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas dua nenek sebagai pengasuh utama dan dua anak usia 5–6 tahun. Temuan penelitian menunjukkan bahwa anak yang diasuh dengan pola asuh tegas dan konsisten cenderung menunjukkan perkembangan kemandirian yang lebih terarah, meskipun sebelumnya mengalami gangguan emosi. Sebaliknya, pola asuh permisif yang memberikan kebebasan berlebihan menyebabkan anak menunjukkan ketergantungan dan kemandirian yang belum berkembang optimal. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pola pengasuhan nenek berperan penting dalam pengelolaan emosi dan pembentukan kemandirian anak pasca perceraian orang tua. State of the art penelitian ini terletak pada fokus kajian *grandparenting* pasca perceraian dalam konteks pedesaan dengan subjek anak usia dini. Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan gambaran empiris bagi pendidik dan keluarga tentang pentingnya pola asuh yang tepat dalam pengasuhan alternatif anak usia dini.

Kata kunci: Pengasuhan *Grandparenting*; Kemandirian Anak; Perceraian Orangtua

History

Received 2025-12-06, Revised 2026-01-08, Accepted 2026-02-10, Online First 2026-02-26

PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang No 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak menjeaskan bahwasannya anak memiliki hak untuk tumbuh dan berkembang, berekspresi, bermain, dan belajar salah satu perkembangan yang perlu diperhatikan adalah perkembangan emosional dalam membentuk kemandirian terhadap anak. Perceraian orangtua akan memberikan dampak negatif terhadap anak, karena akibat perpisahan mereka akan terkendala untuk memberikan pola asuh, kasih sayang serta perlindungan terhadap anak (Kurniawan et al., 2023) .

Meskipun perceraian sering terdapat kasus berdampak negatif pada anak, namun tingkat perceraian orangtua masih cukup tinggi. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah kasus perceraian di Indonesia pada tahun 2022 tercatat sebanyak 394.608 kasus. Angka ini sedikit menurun dibandingkan tahun 2023 yang mencapai 463.654 kasus. Sebelumnya, perceraian terus meningkat dari tahun ke tahun, puncaknya terjadi pada tahun 2018 dengan total 588.266 kasus (Na'u & Listyaningrum, 2023). Lonjakan angka ini menunjukkan bahwa semakin banyak anak-anak yang harus menghadapi realitas tumbuh dalam keluarga yang tidak utuh (Nivia et al., 2015) menyatakan bahwa keluarga adalah lingkungan pertama yang memperkenalkan nilai-nilai seperti sopan santun, disiplin, serta kemampuan mengambil keputusan.

Perceraian merupakan peristiwa sosial yang berdampak luas tidak hanya pada pasangan, tetapi juga pada perkembangan psikososial anak, khususnya kemandirian dan regulasi emosi pada masa perkembangan awal. Anak yang mengalami perceraian sering menghadapi tantangan emosional, perilaku, dan sosial yang memengaruhi kemampuan mereka dalam mengelola tugas kehidupan sehari-hari serta hubungan interpersonal. Hal ini menjadi penting untuk diteliti mengingat peran pengasuhan alternatif seperti *grandparenting* yang semakin meningkat ketika orang tua tidak lagi bersama.

Studi sebelumnya sebagian besar berfokus pada dampak psikologis dan akademik anak akibat perceraian serta pola hubungan orang tua-anak setelah perceraian. Namun, belum ada studi yang secara komprehensif meneliti peran *grandparenting*, khususnya nenek sebagai pengasuh utama, dalam membentuk kemandirian anak usia dini pasca perceraian orang tua. Masih sedikit penelitian tentang bagaimana jenis pola asuh kakek-nenek membedakan perkembangan kemandirian anak di konteks pasca perceraian dalam setting pedesaan seperti Desa Tanjungsekar.

Dari sekian banyak penelitian di Indonesia sudah sangat banyak membahas terkait dampak perceraian orangtua terhadap perkembangan sosial emosional pada anak (Harahap et al., 2024). Perceraian orangtua juga berdampak bagi psikologis anak, seperti anak merasakan kehilangan kasih sayang, dan menjadi susah dalam berkomunikasi dengan orangtua (Yuliastutie & Supriyadi, 2022) penelitian pada peran penting *grandparenting* dalam pengasuhan anak sudah dilakukan oleh (Hasibuan & Lubis, 2024) bahwa pengasuhan nenek dan kakek dalam membentuk kemandirian anak dengan pola asuh otoriter yang dimana pola asuh ini lebih tegas dan konsisten, membiarkan anak bermain di lingkungan sekitar tanpa ragu akan menumbuhkan kemandirian terhadap anak. Namun pada konsep

penelitian ini pengasuhan nenek dan kakek terhadap keluarga buruh migran bukan mengacu terhadap perceraian orangtua. Pada sisi karakter kemandirian anak usia dini ini lebih menekankan terhadap kemandirian anak di lingkungan sekolah (Siti Nurhayati, Melwany May Pratama, 2020). Dalam membahas terkait peran pengasuhan *Grandparenting* yang merujuk pada nenek dalam pengasuhan utama untuk membentuk kemandirian anak pasca perceraian orangtua masih sangat jarang para peneliti yang membahas konteks ini.

Widiastuti, n.d. Dalam perceraian dari beberapa pasangan adalah sebuah solusi untuk melanjutkan hidupnya, namun berbeda dengan anak, orangtua akan memberikan dampak terhadap anak-anaknya pasca perceraian. Anak-anak dengan latar belakang *broken home* akan merasakan perbedaan dengan temannya yang keluarganya masih utuh. Anak yang tumbuh di keluarga penuh kasih sayang, asing dengan kata kasar dan kemarahan akan berbeda dengan anak yang tumbuh jauh dari kata kasih sayang, dan tidak asing dengan bicara nada keras. Perceraian orangtua akan memberikan dampak negatif bagi perkembangan anak termasuk mempengaruhi perkembangan emosional anak.

Perceraian orangtua berdampak terhadap perkembangan emosional sehingga kemandirian pada anak menjadi kurang optimal, terutama pada anak berusia lima sampai enam tahun yang dimana anak dengan umur demikian sedang berada di masa *golden age* atau masa keemasan, pada masa ini otak anak masih sangat mudah menyerap berbagai informasi yang membawa pengaruh terhadap masa depannya nanti.

Orangtua adalah pendidikan pertama yang membentuk perilaku perkembangan sikap dan tingkah laku bagi kehidupan bagi anak, salah satu perilaku yang diajarkan orangtua terhadap anak adalah perilaku kemandirian, dimana anak mampu menyelesaikan masalah kecil seperti mengancingkan baju sekolah sendiri dan memiliki rasa percaya diri terhadap masalah kecil yang anak hadapi. Kemandirian adalah kemampuan anak untuk melakukan sesuatu yang mereka inginkan tanpa meminta pertolongan orang lain, dan melakukan segala keinginannya sendiri. Sifat mandiri terhadap anak biasanya anak memiliki rasa percaya diri dalam melakukan keinginannya tanpa meminta pertolongan (Allo et al., 2023)

Dalam penelitian ini selain orangtua, *Grandparenting* sering menjadi solusi sebagai pengasuhan pengganti akibat perceraian. Pada penelitian ini konteks *Grandparenting* merujuk pada nenek sebagai pengasuhan utama untuk menyangga dalam kehidupan anak, agar anak merasa di sayangi, dan memberikan bimbingan terhadap anak supaya anak masih mendapatkan perhatian dan arahan meskipun mereka tidak tinggal bersama orangtuanya.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada fokus kajian pengasuhan *grandparenting* yang secara spesifik merujuk pada nenek sebagai pengasuh utama dalam konteks anak usia lima sampai enam tahun pasca perceraian orang tua, dengan penekanan pada keterkaitan antara pola asuh nenek, pengelolaan emosi anak, dan pembentukan kemandirian anak usia dini.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya mengkaji *grandparenting* pada keluarga buruh migran, keluarga multigenerasi, atau dampak perceraian secara umum terhadap aspek

sosial-emosional anak, penelitian ini menghadirkan perbandingan dua pola asuh nenek yang berbeda (otoriter dan permisif) dalam satu konteks sosial yang sama. Dengan pendekatan studi kasus mendalam, penelitian ini memberikan gambaran empiris tentang bagaimana konsistensi pola asuh nenek menjadi faktor kunci dalam menstabilkan emosi dan mengoptimalkan kemandirian anak pasca perceraian orang tua. Temuan ini memperkaya kajian pendidikan anak usia dini, khususnya dalam konteks pengasuhan alternatif berbasis keluarga (Sri Wahyu Setiyoningsih, 2023).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran pengasuhan *Grandparenting* pada nenek sebagai pengasuhan utama dalam mengatasi kemandirian anak usia 5-6 tahun pasca perceraian orangtua di Desa Tanjungsekar Kecamatan Pucakwangi, Pati. Yang melibatkan dua nenek untuk mengetahui perbandingan pola asuh yang diberikan terhadap anak pasca perceraian orangtua. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan tinjauan sistematis terhadap peran pengasuhan *grandparenting*, khususnya nenek sebagai pengasuh utama, dalam pembentukan kemandirian anak usia 5-6 tahun pasca perceraian orang tua, menganalisis perbedaan pola asuh yang diterapkan dan pengaruhnya terhadap perkembangan emosional dan kemandirian anak, serta menggambarkan pengalaman emosional anak dalam konteks keluarga baru di Desa Tanjungsekar, Kecamatan Pucakwangi, Kabupaten Pati.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk memahami secara mendalam peran pengasuhan *grandparenting*, khususnya nenek sebagai pengasuh utama, dalam membentuk kemandirian anak usia 5-6 tahun pasca perceraian orang tua. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini menekankan pada proses, makna, dan pengalaman subjektif subjek penelitian dalam konteks kehidupan sehari-hari. Menurut Creswell (2014), penelitian kualitatif relevan digunakan untuk mengkaji fenomena sosial yang kompleks dan kontekstual yang tidak dapat dijelaskan melalui pengukuran kuantitatif. Studi kasus memungkinkan peneliti menggali fenomena secara intensif dan mendalam pada subjek yang terbatas namun kaya informasi.

Pemilihan studi kasus juga didasarkan pada kebutuhan untuk memahami bagaimana perbedaan pola asuh nenek memengaruhi pembentukan kemandirian anak dalam situasi pasca perceraian. Yin (2018) menyatakan bahwa studi kasus tepat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang bersifat “bagaimana” dan “mengapa” terhadap fenomena kontemporer. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi guna memperoleh gambaran yang utuh dan kredibel. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga temuan penelitian dapat disusun secara sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Pemilihan terhadap subjek yang terlibat dalam penelitian ini dilakukan secara purposive yang dipilih dengan penuh pertimbangan bahwa mereka benar-benar memberikan pengasuhan pada anak pasca perceraian orangtua. Kriteria pada kedua informan melalui, *Grandparenting* pada nenek sebagai

pengasuhan utama pasca perceraian, anak yang diasuh berusia lima sampai enam tahun, serta peran nenek dalam perkembangan kemandirian anak. Safarudin et al., (2023) Penelitian kualitatif adalah sejenis penelitian pendidikan yang diartikan peneliti bergantung dengan pandangan partisipan atau informan, dengan ini tentu saja peneliti memiliki banyak pertanyaan yang luas, pengumpulan data, memiliki gambaran dan menganalisis data, serta melakukan permintaan secara subjektif.

Pengumpulan data dilakukan kurang lebih tiga bulan, pada bulan maret-mei pada tahun 2025 untuk mendapatkan data yang konkrit dan sesuai dengan metode wawancara dan observasi. Pelaksanaan penelitian yang dilakukan secara langsung di lapangan menggunakan instrumen penelitian dimana instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang akan diperoleh di lapangan. Analisis data didapatkan menggunakan teknik analisis versi Miles dan Huberman melalui tiga komponen yaitu, reduksi data, penyajian data serta kesimpulan. analisis data dilakukan melalui triangulasi dengan membandingkan dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi serta informasi dari kedua informan.

Kemandirian anak usia 5–6 tahun dalam penelitian ini diukur melalui pengamatan terhadap kemampuan anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari tanpa ketergantungan berlebihan pada orang dewasa. Aspek yang diamati meliputi kemampuan anak dalam merawat diri, seperti makan, berpakaian, dan mengelola barang pribadi, serta kemampuan menyelesaikan aktivitas bermain dan tugas sederhana secara mandiri. Selain itu, kemandirian juga tercermin dari kemampuan anak dalam mengelola emosi, menunjukkan rasa percaya diri, serta tidak mudah bergantung ketika menghadapi kesulitan ringan. Interaksi sosial anak turut menjadi indikator, khususnya keberanian anak untuk berinisiatif, berkomunikasi, dan mengikuti aturan sederhana dalam lingkungan sosialnya. Indikator-indikator ini disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini serta mengacu pada teori perkembangan psikososial Erikson dan kajian kemandirian dalam pendidikan anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Bagian ini akan memaparkan temuan dari penelitian studi kasus mengenai peran pengasuhan *Grandparenting* yang merujuk pada nenek sebagai pengasuhan utama dalam mengatasi kemandirian anak pasca-perceraian orang tua. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan dokumentasi pada dua keluarga yang partisipan utamanya adalah nenek pengasuh (*W dan S*).

Dari hasil perolehan analisis data melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi yang dilakukan di Desa Tanjungsekar Kecamatan Pucakwangi pati, penelitian ini telah menemukan bahwa keterlibatan *Grandparenting* dalam membentuk karakter kemandirian anak mencakup dua aspek, yakni aspek pertama terkait keterlibatan pengasuhan nenek dalam memberikan pola asuh untuk melatih kemandirian anak serta perubahan emosional yang dapat mempengaruhi kemandirian anak pasca perceraian orangtua, dan aspek kedua perkembangan kemandirian anak dalam pengasuhan nenek melalui kegiatan sehari-hari dan berinteraksi sosial di lingkungan sekitar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya perceraian orangtua dapat menyebabkan dampak emosional yang besar bagi kehidupan anak, terutama pada anak yang baru saja mendapat pengasuhan *Grandparenting* pada nenek sebagai pengasuhan utama. Perubahan emosi tentu dapat berpengaruh pada kemandirian anak pasca perceraian orang tuanya, tergantung pada bagaimana pola asuh yang diberikan terhadap anak. Anak yang sudah dialihkan pengasuhannya terhadap *Grandparenting* bukan berarti tugas orang tuanya berhenti begitu saja, meskipun hanya lewat headphone atau jenguk anak dalam seminggu dua sampai tiga kali, ini juga bisa menjadi kesempatan orangtua untuk memberikan pola asuh terhadap anak.

Anak yang dibesarkan dalam pola pengasuhan *grandparenting* yang terorganisir positif maka anak akan menunjukkan perilaku sosial yang lebih mudah menyesuaikan diri dan lebih mudah untuk mengatur emosi sehingga kemandiriannya berjalan dengan stabil, sementara ketika anak dibesarkan di dalam lingkungan lain yang di dalamnya penuh dengan konflik dan kurang perhatian serta kasih sayang di dalamnya, maka anak akan merasakan tidak nyaman, sulit dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sosial, anak juga akan merasa susah untuk mengelola emosinya dan dengan itu kondisi kemandirian anak tidak berjalan dengan stabil (Shelly Novita Sari, 2025)

Maka dengan itu penting bagi orang tua meskipun sudah berpisah atau sudah memiliki keluarga baru untuk tetap memberikan pola asuh terhadap anak meskipun terbilang jarang, dengan memberikan pola asuh atau perhatian terhadap anak, maka anak merasa masih di sayang dan di anggap keberadaannya. Perkembangan terhadap emosional anak lebih merujuk pada kemampuan anak untuk, memahami, mengenal, dan mengontrol emosional anak.

Azhari et al., (2024) Penu Perkembangan emosi pasca perceraian orangtua tentu saja berpengaruh pada kondisi kemandirian anak. Pasca perpisahan perubahan mental pada anak akan terjadi, seperti anak mudah marah, mudah menangis, sering menyendiri dan ragu untuk berinteraksi dengan sekitar. Selain itu kondisi pada kemandiriannya juga akan terganggu, anak menjadi ragu mengatasi tugas-tugas sederhana seperti hendak makan sendiri, hendak membereskan mainan dan lain-lain. Namun seiring berjalannya waktu anak akan mengerti dan memaklumi terhadap kondisi perceraian orangtuanya, dengan itu perlahan kondisi emosional anak akan stabil dan kemandirian anak berjalan dengan baik dan maksimal kembali.

Dari temuan yang peneliti lakukan dari pihak informan satu (*nenek W*) setelah melakukan observasi serta wawancara secara langsung terhadap informan pertama mengungkapkan bahwasannya emosi anak yang diasuhnya (cucu) pasca perceraian orang tua memiliki sempat memiliki perubahan emosional yang cukup signifikan sehingga sedikit mengganggu kondisi kemandirian anak sejak orangtua berpisah. Ananda *YA* pernah merasa berbeda dengan yang lain, dan mudah marah, hendak membereskan permainan ketika selesai bermain, dan hendak membereskan tugas-tugas sederhana di rumah maupun di luar. hal ini muncul karena ananda *YA* merasa dirinya berbeda dengan teman yang lainnya, yang kegiatan seharinya didampingi orangtuanya, sedangkan ananda *YA* hanya didampingi *nenek W* di kehidupannya. Maka dengan itu tugas *nenek W* adalah menenangkan ananda *YA*, perlahan

nenek W memberikan arahan dan menasehati, sehingga kemandirian ananda *YA* berjalan dengan normal lagi.

Selain itu hubungan emosional dan pembentukan karakter kemandirian pada anak kurang terpenuhi karena Ibu dan ayah dari ananda *YA* tidak memiliki hubungan yang erat untuk kehidupan anak, meskipun ayah dari ananda *YA* masih dalam wilayah yang sama, tidak pernah ada berinteraksi dan terlibat aktif, untuk sekedar menanyakan kabar anak dengan alasan sudah memiliki keluarga baru. Dengan sebaliknya, ibu dari ananda *YA* tentunya masih berperan aktif dalam berinteraksi dan memberikan arahan dan bimbingan meskipun tidak secara langsung, hanya dapat berkomunikasi melalui panggilan video, dikarenakan ibu dari ananda *YA* merantau pasca perceraian.

Sementara itu menurut informan kedua (*Nenek S*) dari hasil wawancara menyatakan sesuai dengan pertanyaan yang ada, bahwasannya anak setelah ditinggal orang tuanya karena perceraian ananda *RS* sering memiliki emosional yang cukup tinggi sehingga kemandiriannya cukup terganggu, hal ini terjadi dikarenakan biasanya ananda *RS* selalu didampingi oleh ibu atau ayahnya, namun dengan kondisi sekarang anak dalam pengasuhan *Grandparenting* yang dimana nenek sebagai pengasuhan utama. Ananda *RS* kerap menangis ketika merindukan kehadiran kedua orangtuanya, dia hanya mampu meredakan tangisannya ketika *nenek S* menghubungi ibu atau ayahnya melalui panggilan video, atau panggilan suara, ananda *RS* juga sempat tidak mau makan sendiri dan tidak mau pergi sekolah atau bermain sendiri tanpa dampingan ayah atau ibunya, yang dilakukan oleh *nenek S* adalah menasehati dan memberikan pengetahuan tentang ibu dan ayahnya supaya ananda *RS* mengerti dan paham dengan kondisinya sekarang.

Perlahan ananda *RS* sedikit mengerti meskipun ananda *RS* masih butuh pendampingan ketika ingin melakukan sesuatu meskipun tidak bersama orangtuanya, melainkan dengan neneknya. Terlepas dari itu ayah dari ananda *RS* masih terlibat aktif dalam berinteraksi, kadang kala menjenguk ananda *RS* ketika bercuti kerja, namun ibu dari ananda *RS* tidak bisa memberikan waktu bertemu dikarenakan bekerja di luar negeri, dan hanya mampu menghubungi melalui media video. Ananda *RS* merasa nyaman dan emosinya mudah terkendali dan kemandiriannya terlihat apabila ayah menjenguk dan melakukan panggilan video dengan ibunya.

Pola asuh nenek dalam kasus anak yang mengalami pasca perceraian orangtua bisa memberikan dampak yang cukup signifikan untuk kemandirian anak yang diasuhnya (cucu) (Siswanta, 2017) Pelaksanaan pola asuh nenek yang diberikan kepada anak yakni untuk mendukung kegiatan atau aktivitas anak termasuk mendukung kemandirian yang akan berdampak baik bagi kehidupan anak.

Pola asuh terbagi menjadi tiga yakni, pola asuh permisif, pola asuh otoriter, dan pola asuh demokratis, masing-masing pola asuh tentu memiliki perbedaan. Nur Aliza Suha, (2025) menyatakan pola asuh permisif adalah tindakan pola asuh berperilaku tidak mengancam dan menghukum anak ketika anak menginginkan sesuatu, menerima keinginan serta tindakan yang dilakukan anak. Pola asuh otoriter adalah dimana orang tua berusaha untuk membentuk, mengontrol, dan mengevaluasi anak sesuai dengan pengasuhan yang diterapkan. Pola asuh demokratis adalah pola asuh yang dimana orang

tua berusaha mengarahkan kegiatan anak, memberikan dukungan setiap kemauan anak, tetapi juga tetap memberikan kontrol terhadap anak.

Dari ketiga pengertian pola asuh di atas tentunya setiap orangtua memiliki satu pola asuh yang berbeda yang akan diterapkan pada anak. Orangtua memilih pola asuh memiliki beberapa faktor, seperti faktor usia, faktor ekonomi, faktor agama, serta faktor budaya yang akan mempengaruhi pada proses kemandirian pada anak (Okta et al., 2025). Maka dengan itu setiap orangtua memiliki gaya pola asuh yang berbeda beda, meskipun memiliki gaya pengasuhan yang berbeda wajib bagi orang tua harus memberikan pola asuh yang konsisten dan belajar menyesuaikan pengasuhan di era zaman dan menyesuaikan dengan kebutuhan anak.

Terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan anak diasuh oleh neneknya, salah satu faktor anak diasuh orang tua pengganti (*Grandparenting*) adalah perceraian orang tua. karena keegoisan orang tua anak yang harus menerima imbasnya, harus berpisah dengan kedua orang tuanya dan diasuh oleh neneknya. Dari hasil wawancara dengan kedua informan (*Nenek W dan Nenek S*) di Desa Tanjungsekar Kecamatan Pucakwangi Pati, telah ditemukan terkait pelaksanaan pola asuh yang diberikan oleh nenek terhadap anak dimana bisa dilihat dari cara nenek memberikan kasih sayang, perhatian, arahan atau bimbingan serta motivasi yang akan diberikan terhadap anak. Peran pengasuhan sebagai orang tua pengganti (*Grandparenting*) masing-masing informan tentunya memiliki pola asuh yang berbeda.

Pengasuhan yang digunakan oleh informan pertama (*Nenek W*) menggunakan pola asuh otoriter, yang dimana pengasuhan otoriter adalah dimana aturan orang tua yang telah mereka terapkan harus patuhi dan dilakukan sepenuhnya oleh anak. Pola asuh otoriter dalam penelitian ini merujuk ke pengasuhan *Grandparenting* terhadap anak yang diasuhnya (cucu). Pola asuh otoriter dalam pembahasan ini dapat dilihat dari upaya *Nenek W* yang menerapkan sifat kemandirian terhadap ananda *YA* secara tegas. Dalam pola asuh otoriter ini *Nenek W* menegaskan dan memaksa anak untuk mengikuti aturan yang telah dibuat. Alasan *Nenek W* menerapkan pola asuh otoriter adalah

“agar ananda YA tidak menjadi anak yang manja dan tumbuh menjadi anak yang tegas dan mampu menyelesaikan masalahnya sendiri” ujar Nenek W.

Orang tua yang menerapkan pengasuhan otoriter adalah orangtua yang memiliki harapan yang besar terhadap anak mereka, termasuk *Nenek W* ia mengharapkan cucunya ananda *YA* memiliki sifat kemandirian sejak dini dan mampu diterapkan hingga anak berusia remaja nanti. Dengan demikian pola asuh yang diterapkan oleh *Nenek W* terhadap cucunya ananda *YA* tidak terlalu menekankan pola asuh otoriter. Meskipun pola asuh otoriter terlihat lebih tegas dan keras, namun bukan berarti orangtua tidak memberikan kasih sayang terhadap anak, *Nenek W* juga memberikan aturan dalam mengasuh ananda *YA* dengan penuh kasih sayang.

Berbeda dengan informan yang pertama yakni *Nenek W*, informan kedua (*Nenek S*) menerapkan pola asuh demokratis terhadap cucunya ananda *RS*. Dalam pola asuh demokratis ini, anak lebih cenderung leluasa memilih apa yang dia kehendaki dan inginkan dimana menurut anak itu adalah hal yang baik untuk dirinya sendiri. Seperti yang peneliti amati dan observasi secara langsung *Nenek S* lebih

sering menuruti kemauan ananda RS, asal anak diam dan tidak rewel, dengan demikian ananda RS ketika meminta sesuatu dan mengharapkan sesuatu Nenek S tidak pernah melarang dan tidak pernah menolak kemauan anak, asal hal itu masih bisa dilakukan oleh Nenek S. pola asuh seperti ini dapat dibuktikan melalui wawancara langsung dengan Nenek S

“Saya selalu menyediakan hal yang disukai cucu saya, dan saya tidak pernah melarang atau menolak kemauan ananda RS, karna dengan saya memberikan pengasuhan seperti ini ananda RS akan nurut dan tidak berontak”.

Menurut Allo et al., (2023) implementasi pola asuh dengan demokratis dimana orangtua mampu mengembangkan kecerdasan psikis anak, hal seperti demikian dapat peluang besar bagi anak untuk membentuk dan melatih kemandiriannya, seperti anak mampu menyelesaikan tugas sederhana misalnya, mengancingkan baju sendiri tanpa harus meminta pertolongan orangtua.

Gunawan et al., (2025) Peningkatan pada kemandirian anak pasca diasuh oleh orangtua pengganti (*Grandparents*) akan berjalan dengan baik dan benar apabila nenek memeberikan pola asuh yang tepat, seperti memberikan pola asuh otoriter, yang dimana pola asuh ini adalah pola asuh yang bisa di sebut pengasuhan yang tegas. Namun ketika orangtua pengganti menggunakan pola asuh permisif, anak akan lebih manja dan tidak dapat menstabilkan kemandirian anak, karena dengan demikian anak akan terus bersifat manja dan hendak melakukan sendiri. Dengan itu untuk mengembangkan kemandirian anak sebagai orangtua harus tegas terhadap anak, agar berjalan dengan baik.

Gita et al., (2022) bahwa perkembangan kemandirian terhadap anak akan lebih baik dan berjalan maksimal ketika diajarkan sejak anak berusia 2-3 tahun. Kemandirian sudah semestinya dibawa oleh setiap individu. Pada anak yang berusia 2-3 tahun dalam kebutuhan untuk membentuk kemandirian anak tidak dilakukan secara maksimal dan konsisten maka akan menghambat perkembangan kemandirian anak, tetapi apabila orangtua mengajarkan dengan maksimal dan konsisten maka perkembangan kemandirian anak akan berjalan optimal. Kemandirian anak merupakan fondasi yang kuat dan perlu dibangun dan diajarkan terhadap anak sejak usia dini (Isnain et al., 2024). Kemandirian adalah dimana seseorang tidak bergantung pada orang lain pada saat ingin mengambil keputusan dengan rasa percaya.

Dalam penjelasan tersebut peneliti telah melaksanakan wawancara serta observasi yang sudah dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemandirian anak pasca perceraian orangtua yang dalam peran pengasuhan *Grandparenting*, untuk proses menanamkan kemandirian anak melalui pembiasaan sehari-hari dan dilakukan secara berulang-ulang atau diasah agar dapat menanamkan kemandirian anak berjalan dengan optimal. Hasil wawancara dan observasi dengan kedua informan (*Nenek W dan Nenek S*) terkait perkembangan kemandirian anak (*ananda YA dan ananda RS*).

Pada informan pertama dari *Nenek W* telah menyatakan bahwasannya kemandirian pada anak (*ananda YA*) telah berjalan dengan optimal sejak mengetahui kondisi orangtuanya berpisah, anak jarang meminta pertolongan terhadap orangtua atau neneknya, sehingga anak sudah memiliki sifat percaya diri

dan mampu bertanggung jawab serta mampu menyelesaikan masalah yang telah di hadapi dalam kehidupan sehari-harinya, seperti yang dikatakan oleh nenek W

“Ketika ananda YA bermain balok di rumah, setelah selesai bermain dia tidak langsung meninggalkan bekas permainannya melainkan ketika selesai dia membereskan permainan tempat semula dan merapikan kembali tempat asal permainan itu berada”.

Hal seperti ini sudah diajarkan oleh Neneknya sejak ananda YA masih berusia 4 tahun. Pada saat ananda YA masih berusia 4 tahun dia sering kali manja dan tidak mau membereskan permainannya sendiri, karena dulu Nenek W belum menerapkan pola asuh otoriter, setelah menerapkan pola asuh otoriter ananda YA menjadi anak yang mau di rubah dan mau menaati aturan yang diberikan Nenek W, sejak itu kemandirian yang dimiliki ananda YA berkembang dan berjalan dengan baik dan optimal.

Berbeda dengan informan pertama, pada informan kedua (Nenek S) menjelaskan kepada peneliti melalui wawancara terkait perkembangan kemandirian yang dialami oleh cucu dari nenek S yakni ananda RS dimana anak dapat dinilai dari perkembangan kemandirian melalui kegiatan sehari-hari anak, yang diajarkan mandiri melalui kegiatan dan aktivitas sehari-hari anak dilatih untuk disiplin dan mampu menyelesaikan masalah yang telah ananda RS hadapi tanpa meminta pertolongan orang lain termasuk neneknya. Dalam perkembangan kemandirian ananda RS melalui kegiatan dan aktivitas sehari-hari dapat dilihat apakah anak sudah mampu menyelesaikan masalah dan percaya diri, seperti ananda RS sudah mampu membereskan permainannya sendiri setelah selesai bermain, dan apakah ananda RS mampu makan sendiri sendiri tanpa meminta disuapin neneknya.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa kemandirian ananda RS masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari kebiasaannya meminta bantuan saat melakukan aktivitas sehari-hari, seperti membereskan mainan setelah bermain dan meminta disuapi ketika makan. Kondisi ini muncul karena Nenek S sering kali membantu ananda RS ketika melihatnya mengalami kesulitan, dengan alasan merasa tidak tega. Kebiasaan tersebut justru membuat ananda RS kurang percaya diri dan belum mampu menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapinya sendiri. Idealnya, Nenek S perlu memberi kesempatan kepada ananda RS untuk mencoba membereskan mainannya dan makan secara mandiri, meskipun pada awalnya mungkin memunculkan reaksi marah, menangis, atau enggan makan. Dengan pembiasaan yang konsisten, ananda RS akan belajar menghadapi tantangan dan membangun kemandiriannya secara lebih optimal.

Selain menumbuhkan kemandirian melalui pembiasaan dalam aktivitas sehari-hari, anak juga perlu dilatih agar mandiri melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya, seperti teman, keluarga, dan orang lain. Interaksi tersebut membantu anak mengembangkan rasa percaya diri, kemampuan bersosialisasi, serta membentuk sikap empati dan simpati. Pada anak usia 5–6 tahun yang diasuh oleh nenek, pembiasaan sosial dapat dilakukan dengan mengajak anak bermain dan belajar bersama teman sebaya, menanamkan sikap sopan santun kepada lingkungan sekitar, serta membiasakan anak untuk berbagi dengan teman atau orang lain. Bagi pengasuh, khususnya nenek, penting untuk menerapkan pembiasaan sosial ini karena dapat membantu anak beradaptasi dengan lingkungannya,

mampu berinteraksi secara positif, dan belajar bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Desa Tanjungsekar, Pucakwangi Pati. Menunjukkan bahwa pembentukan kemandirian anak melalui pembiasaan sosial dengan informan pertama yakni *Nenek W* dengan cucu yang diasuhnya ananda *YA*, menunjukkan bahwasannya ananda *YA* telah menunjukkan kemampuannya dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Ananda *YA* pada usia lima tahun sejak diasuh oleh *Nenek W* telah diajarkan untuk bisa berbaur dengan teman sebayanya, seperti membiarkan ananda *YA* untuk bermain dan belajar bersama di rumah dengan teman-temannya, mengajarkan ananda *YA* untuk sopan santun dengan sekitar baik dengan teman sebayanya maupun orang yang lebih tua, seperti ketika hendak memasuki rumah memberikan salam, dan ikut membereskan permainan ketika bermain di rumah temannya.

Nenek *W* juga mengajarkan ananda *YA* untuk berbagi dengan sesama, seperti ketika ananda *YA* memiliki makanan apabila ada teman atau orang lain di sekitarnya, diajarkan untuk menawarkan makanan terhadap orang yang berada di sekelilingnya. Dalam pengasuhan *Nenek W* terhadap ananda *YA* dapat disimpulkan bahwasannya pembentukan kemandirian melalui pembiasaan sosial ***Berkembang Sesuai Harapan***. Yang dimana ananda *YA* mampu untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dengan baik dan optimal. Arah dan bimbingan yang dilakukan oleh *nenek W* terhadap ananda *YA* sudah baik dan benar, sehingga ananda *YA* mampu menerapkan aturan dan bimbingan yang ada. Dengan demikian *Nenek W* menyatakan bahwasanya beliau mengajarkan kemandirian ananda *YA* dengan tegas supaya ananda *YA* mampu menerapkan dengan optimal dan sesuai harapan neneknya.

Pada informan kedua *Nenek S* yang mengasuh cucunya ananda *RS* mengalami kesulitan dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. ananda *RS* kerap merasa cemas dan takut ketika hendak bermain bersama dengan temannya, dia sering merasa temannya tidak mau bermain dengan dirinya, namun ketika sang nenek ikut serta menemani ananda *RS* saat bermain, dia mau untuk bergabung dan berinteraksi dengan temannya meskipun dengan banyak keraguan. Hal ini disebabkan karena sejak kecil *nenek S* belum mengajarkan ananda *RS* untuk bermain sendiri tanpa meminta temani dengan alasan “masih kecil”. Selain hendak bersosialisasi dengan teman sebayanya, ananda *RS* juga belum memiliki sifat pembiasaan seperti mengucapkan salam ketika masuk rumah. Namun dalam berbagi dengan sekitar ananda *RS* sudah berjalan dengan baik, seperti memberi terhadap sekitarnya ketika sedang makan. Dengan demikian dapat dinyatakan pembentukan sifat karakter melalui pembiasaan sosial yang dilakukan *nenek S* terhadap ananda *RS* terbilang ***Belum Berkembang Dengan Harapan***.

Menurut Karisma et al., (2020) menyatakan bahwasannya seseorang yang memiliki kesulitan dalam bersosial dengan lingkungan sekitarnya disebabkan karena kecemasan dan rasa takut pada anak yang berlebihan, sehingga anak ragu dan tidak percaya diri dalam memilih teman yang cocok dengannya. Maka dengan demikian anak yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi dan bersosialisasi memerlukan bimbingan dengan pengasuhnya. Seperti yang dialami dengan ananda *RS* yang memiliki sifat demikian, maka *Nenek S* harus memberikan pembiasaan dan arahan dengan tegas

terhadap ananda RS secara konsisten sehingga ananda RS akan memiliki perkembangan kemandirian dengan baik dan optimal.

PEMBAHASAN

Teori perkembangan psikososial Erik Erikson menjelaskan bahwa perkembangan anak berlangsung melalui tahapan-tahapan yang masing-masing ditandai oleh konflik psikologis yang harus diselesaikan agar anak berkembang secara sehat. Pada usia dini, tahap yang paling relevan adalah *trust vs mistrust* (nol sampai satu tahun) yang menekankan pentingnya rasa aman melalui pengasuhan yang konsisten, *autonomy vs shame and doubt* (satu sampai tiga tahun) yang berkaitan dengan kesempatan anak untuk mandiri tanpa dipermalukan, serta *initiative vs guilt* (tiga sampai enam tahun) yang menuntut dukungan orang dewasa agar anak berani mengambil inisiatif tanpa merasa bersalah. Keberhasilan atau kegagalan dalam setiap tahap sangat dipengaruhi oleh respons lingkungan, khususnya orang tua dan guru, dan akan membentuk dasar kepribadian, regulasi emosi, serta kemampuan sosial anak di tahap perkembangan selanjutnya (Anzani & Insan, 2020)

Temuan penelitian ini menguatkan pandangan bahwa perkembangan kemandirian anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kondisi emosional dan pola asuh yang diterima, khususnya pada anak pasca perceraian orang tua. Anak yang mengalami kehilangan figur orang tua rentan mengalami gangguan emosional yang berdampak pada ketergantungan dan rendahnya rasa percaya diri. Dalam konteks ini, nenek sebagai pengasuh utama memegang peran strategis sebagai figur pengganti orang tua.

Pola asuh otoriter yang diterapkan secara konsisten terbukti membantu anak mengelola emosi dan membangun kemandirian melalui pembiasaan, aturan yang jelas, serta tuntutan tanggung jawab yang sesuai usia. Sebaliknya, pola asuh permisif cenderung menghambat pembentukan kemandirian karena anak tidak diberi kesempatan untuk menyelesaikan tugas secara mandiri. Hasil ini sejalan dengan teori perkembangan kemandirian anak yang menekankan pentingnya konsistensi dan struktur dalam pengasuhan, khususnya pada masa usia emas (*golden age*).

Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian pendidikan anak usia dini dengan memperluas pemahaman tentang pengasuhan alternatif berbasis keluarga, khususnya *grandparenting* oleh nenek, dalam konteks anak pasca perceraian orang tua. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa pembentukan kemandirian anak tidak hanya dipengaruhi oleh struktur keluarga, tetapi juga oleh kualitas, konsistensi, dan karakteristik pola asuh pengasuh pengganti. Penelitian ini memperkaya literatur yang selama ini lebih banyak berfokus pada peran orang tua kandung dengan menghadirkan perspektif empiris mengenai dinamika pengasuhan nenek dan implikasinya terhadap pengelolaan emosi serta kemandirian anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini memberikan dasar konseptual bagi pengembangan teori pengasuhan anak dalam situasi keluarga non-intak.

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi langsung bagi keluarga, khususnya nenek yang berperan sebagai pengasuh utama anak pasca perceraian orang tua. Hasil penelitian dapat menjadi

rujukan bagi pendidik PAUD dan lembaga terkait dalam memahami kondisi emosional dan kebutuhan kemandirian anak yang diasuh oleh keluarga besar. Temuan ini juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan edukasi pengasuhan bagi keluarga besar agar mampu menerapkan pola asuh yang konsisten dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi perumusan program pendampingan pengasuhan anak pasca perceraian yang melibatkan keluarga besar sebagai sistem pendukung utama.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan temuan. Pertama, jumlah subjek penelitian yang terbatas pada dua anak dan dua nenek pengasuh menyebabkan hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian ini lebih menekankan pada perspektif nenek sebagai pengasuh utama, sehingga keterlibatan dan pandangan orang tua kandung pasca perceraian belum dikaji secara mendalam. Ketiga, durasi penelitian yang relatif singkat membatasi pengamatan terhadap perkembangan kemandirian anak dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih beragam, waktu observasi yang lebih panjang, serta mempertimbangkan interaksi kolaboratif antara orang tua kandung dan pengasuh pengganti.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengasuhan *grandparenting* dengan nenek sebagai pengasuh utama memiliki peran penting dalam pembentukan kemandirian anak usia 5–6 tahun pasca perceraian orang tua. Perceraian orang tua memengaruhi kondisi emosional anak yang berdampak pada kemampuan anak dalam mengelola aktivitas sehari-hari dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pola asuh nenek yang diterapkan secara konsisten dan terarah mampu membantu anak menstabilkan emosi serta mengembangkan kemandirian secara bertahap, sedangkan pola asuh yang kurang konsisten dan terlalu longgar cenderung menghambat perkembangan kemandirian anak. Dengan demikian, kualitas dan konsistensi pengasuhan nenek menjadi faktor kunci dalam mendukung kesejahteraan emosional dan pembentukan karakter mandiri anak pasca perceraian orang tua.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih disampaikan kepada nenek pengasuh dan anak-anak yang telah bersedia menjadi subjek penelitian serta memberikan informasi yang dibutuhkan secara terbuka. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada perangkat Desa Tanjungsekar, Kecamatan Pucakwangi, Kabupaten Pati, yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses pengumpulan data. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan konstruktif selama proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu kelancaran penelitian ini hingga dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Allo, F. K., Sunaryo, T., & Kailola, (2023). Dampak Psikologis Anak Dalam Asuhan Nenek di Kecamatan Buntu Pepasan. *JURNAL DARMA AGUNG*, 31(4), 649-661. <http://dx.doi.org/10.46930/ojsuda.v31i4.3218>
- Anzani, R., & Insan, I. K. (2020). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *PANDAWA*, 2(2), 180-193. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i2.595>
- Azhari, S., Fadlilah, A. N. ., Astini, N. S., Rudiah, S. ., Fujianti, N. A. ., & , Sumiati, . S. (2024). Analisis Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Metode Pembelajaran Montessori. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 4(1), 166–198. <https://doi.org/10.54180/joeecs.2024.4.1.166-198>
- Gita, T. N., Dhieni, N., & Wulan, S. (2022). Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun dengan Ibunya yang Bekerja Paruh Waktu. 6(4), 2735–2744. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1032>
- Gunawan, C., Faisol, A., & Wafi, A. (2025). Pengaruh Perceraian Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial dan Pendidikan Anak (Studi Kasus di Kecamatan Pondok Aren Kota Tangerang Selatan). *Jurnal Ilmiah Hukum Keluarga Islam*, 7(1), 300–315. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Harahap, S., Karim, A. A. ., & Sidiq, A. M. . (2024). Kemandirian: Analisis Pengaruh Pola Asuh Grandparenting terhadap Pembentukan Karakter Anak dari Keluarga yang Terpisah. *JOECE: Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.61580/joece.v1i1.26>
- Hasibuan, A. S., & Lubis, A. (2024). Pandangan Islam Terhadap Psikologis Anak Pasca Perceraian Orang Tua. *HUKUMAH: Jurnal Hukum Islam*, 6(2), 52-63.
- Isnain, W. N., Luthfy, P. A., & Munawar, M. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Mengenalkan Kosakata Etika untuk Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Anak Usia Dini*, 13(1), 49–62. <https://doi.org/10.26877/paudia.V13i1.18164>
- Karisma, W. T., Dh, D. P., & Karmila, M. (2020). Peran Orangtua Dalam Menstimulasi Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Anak Usia Dini*, 9(1), 94–102. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6144>
- Kurniawan, K., Nur, Y., Nugraha, P., Maysarah, V., Dina, L., & Zahra, S. (2023). Dampak Perceraian Orangtua Terhadap Perkembangan Psikososial Anak : A Scoping Review. *July*. <https://doi.org/10.20527/dk.v11i2.485>
- Na’u, F. F. M., & Listyaningrum, E. M. (2023). Menanamkan Kemandirian Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembiasaan Sehari-hari. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 4(2), 372-380. <https://doi.org/10.51874/jips.v4i2.128>
- Nivia, N., Chandra, A., Sagala, D., & Karmila, M. (2015). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Tempramen Anak Usia 4 – 6 Tahun. 12(1), 146–154. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.15669>
- Nur Aliza Suha, R. (2025). Pola Asuh Kakek Nenek pada Pembentukan Perilaku di Kelurahan Metro Kecamatan Reteh Kabupaten Indragiri Hilir. 11, 212–221.

- Okta, B., Novia, R., & Rachmawati, Y. (2025). Analisis Pola Asuh Orang Tua dalam Membentuk Karakter pada Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Anak Usia Dini*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i1.1102>
- Safarudin, R., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). *Penelitian Kualitatif*. 3, 9680–9694.
- Shelly Novita Sari, Y. K. S. P. (2025). *Dampak Parental Divorce Terhadap Krisis Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun di Kecamatan Semarang Barat*. 12(2), 110–122.
- Siswanta, J. (2017). Pengembangan Karakter Kepribadian Anak Usia Dini (Studi Pada PAUD Islam Terpadu Di Kabupaten Magelang Tahun 2015). *Inferensi*, 11(1), 97. <https://doi.org/10.18326/infsl3.v11i1.97-118>
- Siti Nurhayati, Melwany May Pratama, dan I. W. W. (2020). Perkembangan Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Buah Hati*, 12(2), 110-122. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v12i2.3330>
- Sri Wahyu Setiyoningsih. (2024). Meningkatkan Kemampuan Asertif Pada Anak Tk B Dengan Permainan. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Anak Usia Dini*, 13(1), 93–104. <https://doi.org/10.26877/paudia.V13i1.17812>
- Widiastuti, R. Y. (2015). Dampak perceraian pada perkembangan sosial dan emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5, 76–86. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v2i2.1829>
- Yuliastutie, K. L., & Supriyadi. (2022). Pengaruh Pendekatan Metode Montessori dalam Membentuk Karakter Kemandirian pada Anak Usia Dini. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 185–195. <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i2.97>

Tinjauan Literatur Sistematis: Pengaruh Media Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini

Desniwati^{1*}, Noviana Mustapa², Sri Tatminingsih³, Zakirman⁴

^{1,2,3,4}Universitas Terbuka, Indonesia

Email Corresponden Author: 501113274@ecampus.ut.ac.id

Abstract

Numeracy literacy in early childhood needs to be strengthened from an early age because it forms the foundation for quantitative thinking to understand numbers, patterns, and simple decision-making. This study aims to systematically review the contribution of educational media to early childhood numeracy literacy and map the types of media and implementation conditions associated with better outcomes. The study was conducted using the PRISMA 2020 framework through the stages of identification, screening, eligibility, and inclusion. A search on Scopus and ScienceDirect, with ResearchGate as a complementary source for full-text tracking, yielded 450 records; 80 articles were reviewed in full text and 20 empirical studies met the inclusion criteria (2019–2025; Indonesian/English language; full text available; early childhood participants; measurable numeracy outcomes). The synthesis revealed three dominant media categories concrete media, visual/digital media, and do-it-yourself (DIY) media and the majority of studies reported improvements in early numeracy indicators. Media tended to be more effective when integrated into active learning, allowing for manipulation/visual representation and feedback, and supported by consistent teacher/parent guidance. This review proposes an operational taxonomy (concrete–visual/digital–DIY) linked to numeracy indicators and implementation conditions, but generalizations and causal claims need to be cautious due to study heterogeneity.

Keywords: Educational Media; Numeracy Literacy; Early Childhood; Systematic Literature Review

Abstrak

Literasi numerasi anak usia dini perlu diperkuat sejak awal karena menjadi fondasi berpikir kuantitatif untuk memahami bilangan, pola, dan pengambilan keputusan sederhana. Penelitian ini bertujuan meninjau secara sistematis kontribusi media edukatif terhadap literasi numerasi anak usia dini serta memetakan jenis media dan kondisi implementasi yang terkait dengan hasil yang lebih baik. Kajian dilakukan menggunakan kerangka PRISMA 2020 melalui tahap identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi. Pencarian pada Scopus dan ScienceDirect, dengan ResearchGate sebagai sumber pelengkap untuk pelacakan naskah penuh, menghasilkan 450 rekaman; 80 artikel ditelaah teks penuh dan 20 studi empiris memenuhi kriteria inklusi (2019–2025; bahasa Indonesia/Inggris; full-text tersedia; partisipan anak usia dini; luaran numerasi terukur). Sintesis menunjukkan tiga kategori media dominan—media konkret, media visual/digital, dan media buatan sendiri (DIY)—serta mayoritas studi melaporkan peningkatan indikator numerasi awal. Media cenderung lebih efektif ketika diintegrasikan dalam pembelajaran aktif, memungkinkan manipulasi/representasi visual dan umpan balik, serta didukung pendampingan guru/orang tua secara konsisten. Kajian ini mengusulkan taksonomi operasional (konkret–visual/digital–DIY) yang dikaitkan dengan indikator numerasi dan kondisi implementasi, namun generalisasi dan klaim kausal perlu hati-hati karena heterogenitas studi.

Kata kunci: Media Edukatif; Literasi Numerasi; Anak Usia Dini; Kajian Literatur Sistematis

History

Received 2025-11-10, Revised 2025-12-19, Accepted 2026-02-10, Online First 2026-02-26

PENDAHULUAN

Di ranah pendidikan anak usia dini, pilihan media edukatif sering menjadi faktor penentu: apakah numerasi hadir sebagai pengalaman yang hidup seperti petualangan yang memicu rasa ingin

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



tahu atau justru jatuh menjadi rutinitas hafalan yang cepat membuat anak kehilangan minat. Di titik inilah persoalan utamanya muncul. Media yang digunakan di banyak satuan pendidikan belum selalu dirancang dan dimanfaatkan secara optimal untuk menumbuhkan literasi numerasi; sering kali media hanya “mengajarkan angka”, tetapi belum cukup membantu anak membangun makna, menautkan konsep dengan pengalaman sehari-hari, dan berani mencoba berbagai strategi saat menghadapi masalah sederhana.

Lebih jauh, literasi numerasi pada anak usia dini tidak berhenti pada mengenal simbol angka atau kemampuan berhitung. Literasi numerasi mencakup kemampuan memahami, menafsirkan, dan menggunakan informasi kuantitatif dalam beragam situasi yang dekat dengan kehidupan anak misalnya membandingkan banyak-sedikit, mengenali pola, memperkirakan, mengelompokkan, membaca informasi sederhana, hingga mengambil keputusan kecil berbasis data yang ia temui. Tantangannya semakin nyata ketika anak tumbuh di lingkungan digital yang kaya informasi dan sarat data, sehingga sejak dini mereka perlu dibiasakan berinteraksi dengan representasi kuantitatif secara wajar, kontekstual, dan bermakna, bukan sekadar menghafal urutan angka.

Dalam pendidikan anak usia dini, pilihan media edukatif sering menentukan apakah numerasi terasa seperti petualangan yang memicu rasa ingin tahu atau justru menjadi hafalan yang miskin makna; selanjutnya disebut PAUD. Urgensinya jelas: literasi numerasi pada anak usia dini bukan hanya mengenal angka atau berhitung, melainkan kemampuan memahami, menafsirkan, dan menggunakan informasi kuantitatif dalam berbagai situasi termasuk ketika anak berinteraksi dengan lingkungan digital yang sarat data (Verbruggen et al., 2021). Media edukatif yang visual dan interaktif dapat membantu anak mengaitkan simbol angka dengan makna, pola, dan konteks nyata melalui aktivitas bermain. Namun praktik pembelajaran masih sering didominasi metode tradisional dan media yang kurang menarik/kurang interaktif, sehingga perhatian, keterlibatan, dan pemahaman anak terhadap konsep numerasi tidak berkembang maksimal (Yuliasih & Mayasarokh, 2023). Dampaknya berisiko panjang: pondasi numerasi yang tidak kuat dapat memunculkan kesulitan ketika anak menghadapi materi yang lebih kompleks pada jenjang berikutnya.

Permasalahan penelitian ini adalah belum adanya gambaran yang jelas dan terstruktur mengenai bagaimana penggunaan media edukatif memengaruhi peningkatan literasi numerasi anak usia dini jika ditinjau berdasarkan variasi jenis media (digital dan non-digital), fitur desain (interaktivitas, umpan balik, adaptivitas/tingkat tantangan), serta konteks penerapan (di kelas atau di rumah, dengan atau tanpa pendampingan). Banyak penelitian melaporkan bahwa media edukatif “meningkatkan” kemampuan numerasi dan membuat anak lebih tertarik (misalnya (Shofia & Dadan, 2021), tetapi temuannya tersebar dan sulit dibandingkan karena indikator numerasi, durasi intervensi, serta cara pengukuran hasil yang beragam. Kondisi ini membuat pendidik dan orang tua kesulitan menentukan pilihan media yang benar-benar tepat sasaran dan realistis diterapkan.

Kesenjangan risetnya juga spesifik dan masih terbuka. Sintesis ilmiah terdahulu banyak berfokus pada pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) di PAUD dengan luaran yang

luas seperti kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan engagement, bukan secara khusus memetakan literasi numerasi sebagai luaran utama (Alotaibi, 2024; DePascale & Ramani, 2025). Ada pula tinjauan yang lebih sempit pada *math games* untuk prasekolah hingga kelas 3, tetapi tetap tidak mengintegrasikan beragam bentuk media edukatif di luar permainan (Alotaibi, 2024; DePascale & Ramani, 2025). Bahkan ketika ada meta-analisis mengenai “*learning media*” dan numerasi awal yang mencakup banyak studi, fokusnya cenderung umum pada numerasi awal dan perbandingan kategori media (misalnya komputer vs tablet vs tradisional), sehingga kebutuhan pemetaan yang lebih spesifik untuk konteks PAUD dan literasi numerasi terutama keterkaitan antara jenis media, fitur desain, cara implementasi, dan indikator numerasi masih belum terjawab (Juhaevah et al., 2025). Celah kuncinya bukan sekadar “apakah media efektif”, melainkan “media apa efektif untuk indikator numerasi apa, pada kondisi penggunaan apa, dan mengapa” misalnya peran interaktivitas, umpan balik langsung, tantangan/reward, serta dosis dan pendampingan (Alotaibi, 2024; DePascale & Ramani, 2025).

Literatur mutakhir sebenarnya memberi sinyal kuat bahwa media edukatif interaktif cenderung berdampak nyata. Meta-analisis *game-based learning* pada pendidikan anak usia dini melaporkan efek sedang hingga besar pada beberapa domain: kognitif (Hedges’ $g = 0,46$), sosial ($g = 0,38$), emosional ($g = 0,35$), motivasi ($g = 0,40$), dan keterlibatan/engagement ($g = 0,44$), yang menegaskan potensi media interaktif untuk memperkuat proses belajar anak secara bermakna (Sugiharti & Hasanah, 2023). Tinjauan sistematis mengenai *math games* juga menekankan bahwa efektivitas permainan matematika dipengaruhi oleh konteks permainan, jenis/konten yang dilatihkan, fitur desain, serta dosis bermain (Wahyudi, 2022). Artinya, bukti tentang “media itu berpengaruh” sudah ada, tetapi belum disintesiskan secara tajam untuk menjawab kebutuhan yang lebih spesifik: pemetaan media edukatif terhadap indikator literasi numerasi anak usia dini beserta mekanisme dan kondisi yang membuatnya efektif (Nurlaila & Pratiwi, 2020).

Berdasarkan itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pemetaan taksonomi media edukatif numerasi yang mencakup digital dan non-digital dan menghubungkannya langsung dengan indikator literasi numerasi anak usia dini, bukan hanya “hasil belajar umum”; pengodean fitur desain dan implementasi seperti umpan balik, adaptivitas level, representasi visual, *scaffolding* pendamping, serta durasi/frekuensi penggunaan sebagai penjelas mengapa media tertentu lebih efektif; serta penyusunan rekomendasi praktis berbasis bukti mengenai media apa yang paling cocok untuk indikator numerasi tertentu dan kondisi implementasi apa yang paling mendukung (Setiyoningsih et al., 2024). Secara praktis, hasil sintesis ini diharapkan membantu guru PAUD dan orang tua memilih media yang efektif sekaligus realistis diterapkan, lengkap dengan prinsip penggunaan seperti durasi, pendampingan, dan fitur penting yang perlu ada agar pembelajaran numerasi lebih bermakna. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang bagaimana karakteristik media (interaktivitas, representasi, umpan balik) berinteraksi dengan proses kognitif anak dalam membangun pemahaman kuantitatif sejak dini.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan melakukan tinjauan sistematis untuk mengidentifikasi: (1) jenis-jenis media edukatif yang digunakan untuk mengembangkan literasi numerasi anak usia dini;

(2) karakteristik fitur dan implementasi yang berpotensi menentukan efektivitas (interaktivitas, umpan balik, adaptivitas level, pendampingan guru/orang tua, serta durasi/frekuensi penggunaan); dan (3) bukti efektivitasnya terhadap indikator literasi numerasi (pengenalan angka, korespondensi satu-satu, perbandingan kuantitas, pola, operasi bilangan sederhana, dan pemecahan masalah numerik). Tinjauan ini akan mengikuti pedoman PRISMA 2020 sebagai acuan pelaporan, dengan prosedur mencakup identifikasi artikel melalui *Scopus*, *Web of Science*, *ERIC*, dan *Google Scholar* (serta basis nasional bila diperlukan), penghapusan duplikasi, skrining judul/abstrak, telaah teks penuh, penetapan artikel inklusi akhir, dan penilaian kualitas studi sebelum sintesis naratif dan, bila memungkinkan, ringkasan kuantitatif sederhana; jumlah artikel pada tiap tahap akan dilaporkan mengikuti alur PRISMA (misalnya artikel awal teridentifikasi [N], setelah duplikasi [N], lolos skrining [N], dan artikel terpilih untuk dianalisis [n]). Dengan demikian, meskipun media edukatif berpotensi meningkatkan literasi numerasi anak usia dini, bukti yang masih tersebar perlu disintesis agar rekomendasi menjadi lebih spesifik, terukur, dan mudah diterapkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu metode telaah pustaka yang dilakukan secara sistematis, transparan, dan dapat direplikasi untuk mengidentifikasi, menilai kualitas, serta mensintesis bukti ilmiah yang relevan (Kitchenham & Charters, 2007; Okoli, 2015; Petticrew & Roberts, 2006). Metode ini dipilih karena penelitian tentang pemanfaatan permainan/media edukatif untuk meningkatkan literasi numerasi anak usia dini masih tersebar, memakai indikator dan desain intervensi yang beragam, sehingga sulit dibandingkan dan ditarik kesimpulan praktis tanpa prosedur sintesis yang baku. Pelaporan alur seleksi studi mengikuti pedoman PRISMA 2020 agar keputusan inklusi-eksklusi dan jejak seleksi artikel dapat ditelusuri dengan jelas (Page et al., 2021). Secara ringkas, format standar SLR dalam penelitian ini mencakup identifikasi, penyaringan, kelayakan, analisis, dan sintesis. Identifikasi dilakukan dengan penelusuran studi pada basis data yang ditetapkan menggunakan strategi kata kunci dan operator Boolean. Penyaringan meliputi penghapusan duplikasi dan skrining judul abstrak berdasarkan kriteria inklusi–eksklusi. Kelayakan dilakukan melalui telaah teks penuh untuk memastikan studi sesuai (anak usia dini, intervensi permainan/media edukatif, dan luaran numerasi terukur). Analisis mencakup penilaian kualitas studi serta ekstraksi data inti seperti usia peserta, jenis media, durasi dan konteks penerapan, indikator literasi numerasi, dan hasil. Sintesis disajikan terutama dalam bentuk naratif untuk memetakan pola efektivitas dan faktor penentu, serta dapat dilengkapi ringkasan kuantitatif sederhana bila data memungkinkan.

Strategi Pencarian

Strategi pencarian artikel diawali dengan merumuskan kata kunci yang merepresentasikan populasi, intervensi, dan luaran, seperti “media edukatif” OR “permainan edukatif” OR “*educational media*” OR “*educational game*”, dikombinasikan dengan “*numeracy*” OR “*early numeracy*” OR “*numeracy skills*”, serta istilah populasi “anak usia dini” OR “*preschool*” OR “*kindergarten*” (termasuk

rentang usia yang relevan, misalnya 5–6 tahun). Kata kunci kemudian digabungkan menggunakan operator Boolean (AND, OR) agar pencarian tetap luas tetapi terarah. Pencarian utama dilakukan secara konsisten pada tiga basis data: *Scopus*, *Web of Science*, dan *ERIC*. *Google Scholar* digunakan secara terbatas sebagai pelengkap untuk menangkap artikel yang tidak terindeks, sedangkan *ResearchGate* hanya dimanfaatkan sebagai sumber tambahan untuk menelusuri naskah penuh (misalnya preprint/unggahahan penulis), bukan sebagai basis data utama.

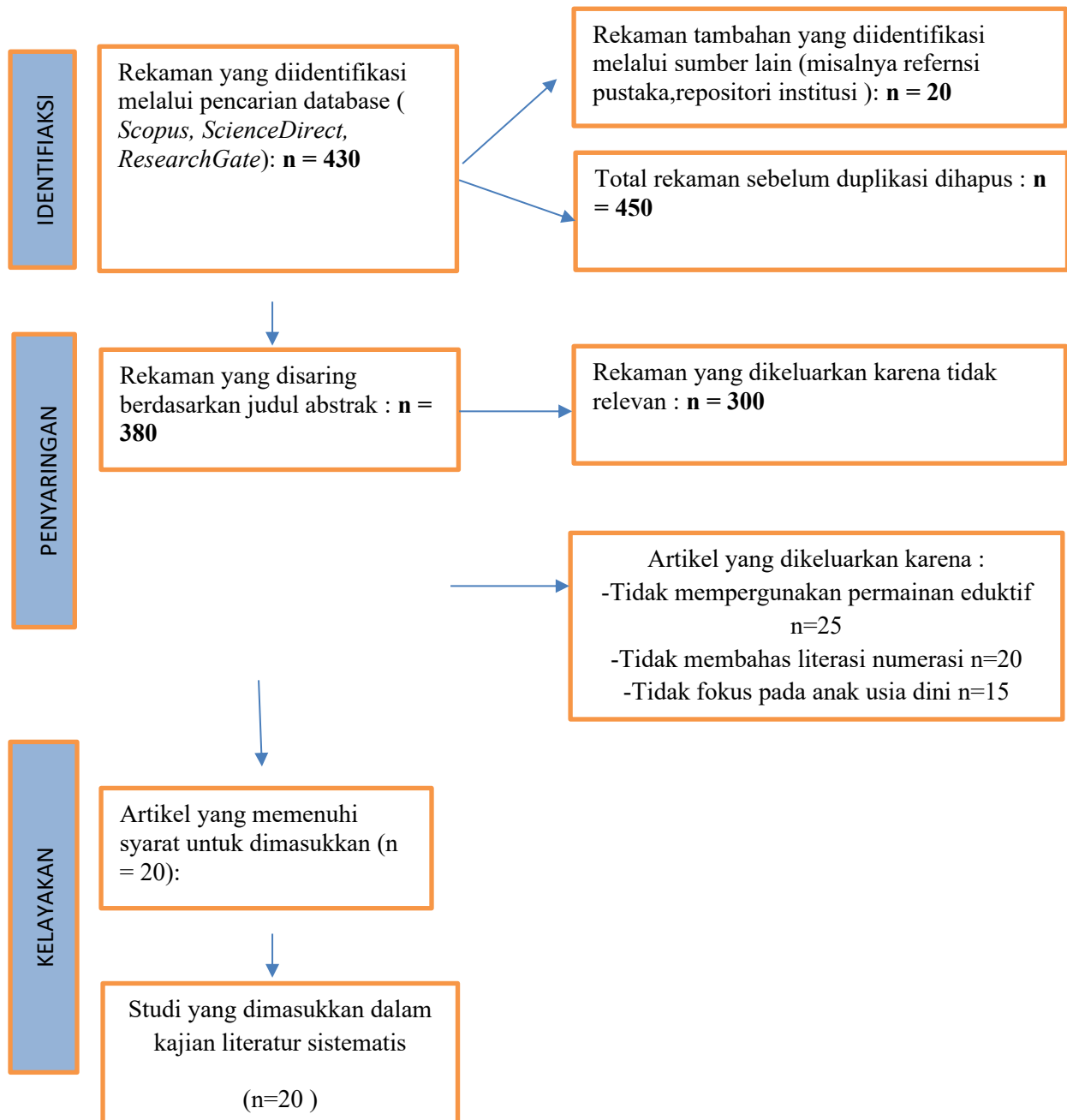
Sebelum seleksi dilakukan, ditetapkan kriteria inklusi dan eksklusi. Artikel diinklusi apabila (1) melibatkan anak usia dini, (2) menggunakan media/permainan edukatif yang terkait pembelajaran numerasi, dan (3) melaporkan luaran literasi numerasi yang terukur. Artikel dieksklusi apabila tidak relevan dengan usia dini, tidak memuat luaran numerasi, merupakan artikel opini/non-empiris, duplikasi, atau teks penuh tidak tersedia. Alur seleksi dibuat ringkas namun transparan: hasil pencarian dikompilasi lalu dideduplikasi, dilanjutkan skrining judul–abstrak, kemudian telaah teks penuh sampai diperoleh artikel akhir yang dianalisis; jumlah artikel pada setiap tahap dicatat dan dilaporkan mengikuti alur PRISMA.

Terkait kekuatan metodologis, penelitian ini melakukan penilaian kualitas artikel sebelum sintesis, misalnya dengan mempertimbangkan desain penelitian (eksperimental/quasi-eksperimental/observasional/kualitatif), kejelasan prosedur intervensi, validitas instrumen numerasi, serta kelengkapan pelaporan hasil; hasil penilaian digunakan untuk menimbang bobot temuan saat menyusun sintesis. Jika penilaian kualitas tidak dilakukan, keterbatasan ini perlu dinyatakan secara eksplisit karena kesimpulan SLR menjadi lebih rentan dipengaruhi variasi mutu studi dan perbedaan ketatnya proses publikasi antar jurnal.

Tabel 1.

Pencarian Berbasis Data

No	Pencarian Direktori	Kata Kunci Pencarian
1	<i>Scopus</i>	"digital media" AND "numeracy skills" AND "children aged 3-8" AND "early childhood education"
2	<i>ScienceDirect</i>	"digital applications" AND "math skills" AND "preschool children" AND "digital learning"
3	<i>Mendeley Library</i>	"aplikasi berhitung digital", "digital learning for preschool", "numeracy development with apps"



Gambar 1. Proses penyaringan Prisma

Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria untuk inklusi dalam kajian ini meliputi: Studi empiris (kuantitatif, kualitatif, atau gabungan) yang secara jelas membahas hubungan antara permainan edukatif dan literasi numerasi pada anak usia dini. Artikel jurnal yang terindeks, prosiding konferensi, dan tesis atau disertasi yang dapat diakses secara lengkap. Penelitian ini dilakukan pada anak-anak berusia dini (4-6 tahun).

Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup: Studi yang tidak secara jelas menyebutkan permainan edukatif sebagai intervensi. Literatur yang bersifat konseptual atau teoretis tanpa dukungan

data empiris. Studi yang tidak mengungkapkan hasil atau dampak terhadap literasi numerasi secara spesifik. Dengan kriteria ini, diharapkan kajian sistematis dapat memberikan pemahaman yang komprehensif dan mendalam mengenai kontribusi permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini.

Tabel 2.

Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kategori	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
Populasi	Anak usia dini (mis. 3–6 tahun; <i>preschool/kindergarten</i>)	Bukan anak usia dini (di luar rentang yang ditetapkan)
Topik/Intervensi	Menggunakan media edukatif untuk numerasi (digital/non-digital), termasuk permainan edukatif	Tidak menggunakan media edukatif (hanya metode mengajar tanpa media), atau media tidak terkait pembelajaran numerasi
Luaran	Melaporkan luaran literasi/numerasi yang terukur	Tidak melaporkan luaran numerasi (hanya motivasi/ <i>engagement</i> tanpa hasil numerasi)
Tipe dokumen	Studi empiris (eksperimen, kuasi-eksperimen, dll.)	Opini/editorial/surat; artikel review sistematis (kecuali kamu memang melakukan <i>umbrella review</i>)
Tahun terbit	2019–2025	< 2019
Bahasa	Indonesia atau Inggris	Selain Indonesia/Inggris
Aksesibilitas	<i>Full-text</i> tersedia	<i>Full-text</i> tidak tersedia

Dalam kajian ini, *media edukatif* didefinisikan sebagai semua sarana/alat belajar yang dirancang untuk mendukung pembelajaran numerasi anak usia dini, baik digital maupun *non-digital*. *Permainan edukatif* diposisikan sebagai salah satu bentuk media edukatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Literasi numerasi merujuk pada kapasitas individu untuk merumuskan, menerapkan, dan memahami matematika dalam beragam konteks kehidupan, yang melibatkan penalaran matematis serta pemanfaatan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menggambarkan, menjelaskan, dan meramalkan fenomena (Gal & Tout, 2014). Karena itu, numerasi tidak dipahami sebagai kemampuan berhitung semata, melainkan cara berpikir kuantitatif: mengenali hubungan jumlah, membandingkan besaran, memahami pola, membaca situasi masalah, memilih strategi penyelesaian, serta menilai kewajaran hasil. Sejalan dengan itu, Gerakan Literasi Nasional menegaskan bahwa literasi numerasi mencakup kemampuan menggunakan angka dan simbol matematika dasar untuk menyelesaikan persoalan praktis sehari-hari, sekaligus kemampuan menganalisis informasi kuantitatif dalam berbagai representasi (tabel, grafik, dan diagram) dan menggunakan hasil interpretasi untuk membuat prediksi serta mengambil keputusan (Kemendikbud, 2017). Pada konteks anak usia dini, literasi numerasi

menjadi fondasi kesiapan belajar karena membentuk pemahaman awal tentang konsep bilangan, relasi kuantitas, dan pemecahan masalah sederhana yang menopang pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya (Sulistyowati, 2022).

Berdasarkan telaah sistematis terhadap penelitian lima tahun terakhir, sebagian besar studi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berdampak positif terhadap literasi numerasi anak usia dini, terutama melalui peningkatan keterlibatan anak dan penguatan pemahaman konsep bilangan (Khasanah & Purnamasari, 2023). Mayoritas penelitian melaporkan bahwa media membantu anak lebih aktif dalam aktivitas numerasi, lebih mudah menghubungkan simbol angka dengan kuantitas (misalnya korespondensi satu-satu), serta lebih terarah saat membandingkan banyak-sedikit dan melakukan operasi bilangan sederhana sesuai tahap perkembangan (Mutiah, 2022). Dampak ini umumnya terlihat pada indikator seperti meningkatnya fokus dan partisipasi, kemampuan menyebut dan mengurutkan angka, kemampuan mencocokkan angka dengan jumlah benda, serta meningkatnya ketepatan penjumlahan/pengurangan sederhana. Secara mekanistik, sebagian besar studi menekankan bahwa media yang visual dan manipulatif mempermudah anak membangun representasi mental karena konsep yang semula abstrak menjadi dapat “dilihat” dan “dipegang”, sehingga pembelajaran tidak hanya bergantung pada instruksi verbal (Fitriani & Zubaidah, 2021).

Jika ditarik sebagai sintesis lintas studi, media pembelajaran cenderung berfungsi sebagai “jembatan” antara konsep matematika yang abstrak dan pengalaman belajar anak yang konkret, bermain, dan kontekstual. Banyak penelitian menemukan bahwa media efektif ketika menyediakan alur aktivitas bertahap dari eksplorasi benda nyata, menuju pengenalan simbol, hingga penerapan dalam masalah sederhana disertai kesempatan pengulangan dan umpan balik yang menjaga minat anak (Rachmawati & Wulandari, 2020). Namun, beberapa temuan berbeda muncul pada konteks tertentu: efektivitas media tidak semata ditentukan oleh keberadaan media, melainkan oleh kualitas desain dan cara implementasinya (misalnya durasi, intensitas, dan pendampingan), sehingga hasil antar studi bisa bervariasi meskipun sama-sama menggunakan “media pembelajaran”.

Sintesis pada level meta-analisis memperkuat pola umum tersebut. Juhaevah et al., (2025) melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh positif yang kuat terhadap kemampuan numerasi awal ($gRE = 0,62$; 95% CI $[0,50, 0,73]$; $p < 0,001$). Sebagian temuan menunjukkan adanya variasi efektivitas berdasarkan karakteristik media: *computer-assisted instruction* (CAI) memiliki efek tertinggi ($Gre = 0,97$; 95% CI $[0,64, 1,31]$), diikuti kategori *neither* ($Gre = 0,56$) dan tablet ($Gre = 0,49$). Beberapa pola moderasi juga muncul: format permainan tetap berdampak positif (Game: $Gre = 0,59$; Non-game: $Gre = 0,73$), dan durasi intervensi ≤ 10 cenderung lebih tinggi ($Gre = 0,70$) dibanding > 10 ($Gre = 0,48$). Ini mengindikasikan bahwa “media efektif” adalah hasil interaksi antara bentuk aktivitas (*game/non-game*), kualitas desain, serta dosis penggunaan, bukan klaim yang bisa digeneralisasi tanpa melihat konteks (Juhaevah et al., 2025).

Temuan tersebut konsisten dengan sintesis lain pada pendekatan berbasis permainan. Alotaibi (2024) melaporkan bahwa *game-based learning* pada pendidikan anak usia dini memberi efek sedang

hingga besar pada luaran yang terkait kesiapan belajar kognitif ($g = 0,46$), sosial ($g = 0,38$), emosional ($g = 0,35$), motivasi ($g = 0,40$), dan keterlibatan belajar ($g = 0,44$). Secara konseptual, sebagian besar penelitian mengisyaratkan bahwa peningkatan motivasi dan keterlibatan dapat memperkuat intensitas latihan numerasi, sementara penguatan domain kognitif (misalnya perhatian dan pemecahan masalah) mendukung anak membangun relasi bilangan, pola, dan strategi penyelesaian masalah numerik sederhana (OECD, 2023). Dalam kerangka numerasi sebagai kompetensi penerapan matematika dalam konteks, media yang mampu mengontekstualkan bilangan dan representasi kuantitatif menjadi relevan karena mendorong anak berlatih menggunakan numerasi secara bermakna, bukan sekadar menghafal (Gal & Tout, 2014; Kemendikbud, 2017).

Dengan demikian, produk sintesis dari temuan lintas studi dapat dirumuskan sebagai berikut: sebagian besar penelitian mendukung bahwa media pembelajaran meningkatkan literasi numerasi anak usia dini, terutama ketika media bersifat visual/manipulatif, memberi umpan balik, dan diterapkan dengan dosis serta pendampingan yang sesuai; namun efektivitasnya bervariasi menurut jenis media, format aktivitas (*game vs non-game*), serta konteks implementasi, sehingga rekomendasi penggunaan perlu mempertimbangkan karakteristik media dan situasi penerapan, bukan hanya memilih media yang “menarik”.

Temuan dari kajian sistematis ini disusun berdasarkan tiga pertanyaan penelitian sebagai berikut:

RQ1: Media edukatif apa saja yang dipakai agar dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal literasi dan numerasi.

Dari total 20 artikel yang dianalisis, terungkap bahwa media edukatif yang digunakan dapat dikelompokkan dalam tiga kategori utama: (1) Media Konkret – seperti blok angka, tombol hitung, kartu angka, dan objek nyata (misalnya, buah plastik). (2) Media Visual dan Digital – seperti aplikasi pendidikan berbasis Android, video animasi tentang numerasi, dan permainan interaktif (Nurhayati & Wibowo, 2020). (3) Media Buatan Sendiri (DIY) – seperti papan roda angka, papan flanel untuk angka, dan permainan papan sederhana yang dibuat oleh guru atau orang tua.

Tabel 3.

Jenis Media Edukatif

No.	Jenis Media Edukatif	Jumlah Studi
1	Media Konkret	9
2	Media Visual/Digital	6
3	Media DIY (<i>Do-It-Yourself</i>)	5

RQ2: Seberapa efektif media edukatif dalam mengenal literasi numerasi bagi anak usia 4-6 tahun.

Mayoritas studi (85%) mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan literasi numerasi. Beberapa indikator kemajuan yang sering digunakan meliputi: (1) Kemampuan untuk mengenali angka, (2) Kemampuan

dalam menghitung, (3) Pemahaman tentang konsep jumlah, (4) Kemampuan untuk menyelesaikan soal-soal sederhana.

Sebagai ilustrasi, penggunaan media roda angka berpotensi meningkatkan minat dan konsentrasi anak karena sifatnya konkret, visual, dan berbasis permainan. Roda angka memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan simbol bilangan melalui aktivitas memutar, menunggu roda berhenti, lalu menyebutkan angka yang terpilih. Situasi ini menumbuhkan rasa ingin tahu dan fokus karena ada unsur kejutan serta keterlibatan sensorimotor. Dalam praktik pembelajaran, roda angka dapat digunakan untuk menguatkan numerasi awal, misalnya menyebut dan mengurutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda, menentukan angka sebelum–sesudah, atau memilih kartu bergambar sesuai angka yang muncul. Aktivitas semacam ini membantu anak mengaitkan angka sebagai simbol dengan kuantitas sebagai makna, sekaligus memberikan pengulangan yang tidak monoton (Rahmawati & Setiawan, 2021). Selain itu, media ini fleksibel karena guru dapat memodifikasi tingkat kesulitan dan variasi tugas sesuai kemampuan anak.

Sementara itu, aplikasi digital berpotensi mendorong partisipasi dan keteraturan belajar karena menyediakan struktur aktivitas yang sistematis, umpan balik instan, serta tahapan level yang jelas. Aplikasi numerasi umumnya menghadirkan latihan interaktif seperti menghitung objek, memilih angka yang sesuai, menyusun urutan bilangan, atau menyelesaikan soal sederhana berbasis cerita (Maureen et al., 2020). Umpan balik langsung (benar/salah disertai petunjuk) membantu anak segera memperbaiki kesalahan dan menjaga motivasi. Selain itu, level bertahap mendorong rutinitas belajar yang konsisten karena anak bergerak dari tugas sederhana menuju yang lebih menantang, sehingga proses belajar lebih terarah. Dalam konteks kelas atau rumah, aplikasi juga memudahkan pengaturan durasi dan pengulangan latihan.

Namun, efektivitas kedua media bergantung pada desain pembelajaran dan pendampingan. Roda angka lebih optimal jika penggunaannya memberi kesempatan bergilir dan dukungan verbal agar anak memahami makna angka (Anggriani & Eliza, 2023). Aplikasi digital lebih bermakna jika didampingi orang dewasa untuk memastikan anak tidak sekadar menebak jawaban, tetapi mengaitkan latihan dengan pengalaman nyata. Kombinasi keduanya dapat menghasilkan pembelajaran yang seimbang: roda angka memperkuat pengalaman konkret dan sosial, sedangkan aplikasi digital memperkaya latihan terstruktur dan terukur.

Tabel 4.

Peningkatan Skor Literasi Numerasi sebelum dan sesudah Penggunaan Media

Studi Ke-	Skor Sebelum Penggunaan Media	Skor Sesudah Penggunaan Media
1	55	75
2	60	78
3	58	77
4	62	80
5	59	76
6	61	79

Studi Ke-	Skor Sebelum Penggunaan Media	Skor Sesudah Penggunaan Media
7	57	74
8	60	78
9	56	75
10	58	77

RQ3: Apa saja faktor yang memengaruhi keberhasilan pemanfaatan media edukatif dalam pembelajaran numerasi untuk anak usia dini?

Beberapa elemen yang berkontribusi terhadap keberhasilan media edukatif dalam meningkatkan literasi numerasi untuk anak usia dini meliputi: (1) Anak terlibat aktif saat menggunakan media, (2) Mentor atau orang tua sangat berperan sebagai pendukung, (3) Desain media yang menarik dan cocok dengan usia anak, (4) Alokasi waktu dan konsistensi dalam penggunaan media.

Sejumlah temuan riset menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh “ada atau tidaknya media”, melainkan oleh cara media tersebut diintegrasikan ke dalam pengalaman belajar anak. Media yang dipadukan dengan strategi pembelajaran aktif misalnya belajar melalui permainan, eksplorasi manipulatif, diskusi terpandu, serta pemecahan masalah sederhana cenderung menghasilkan keterlibatan kognitif yang lebih tinggi dibanding media yang digunakan secara pasif (misalnya anak hanya melihat/menyimak tanpa tindakan, umpan balik, atau kesempatan mencoba). Secara umum, pembelajaran aktif dipahami sebagai pendekatan yang menempatkan peserta didik berinteraksi dengan materi melalui kegiatan yang menuntut respons, pengambilan keputusan, dan latihan bernalar; dalam meta-analisis pada konteks pendidikan STEM, pembelajaran aktif terbukti meningkatkan capaian belajar dan menurunkan tingkat kegagalan dibanding pembelajaran berbasis ceramah yang dominan pasif.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kecenderungan serupa tampak pada literatur yang menelaah pembelajaran berbasis permainan. Alotaibi (2024) melalui tinjauan sistematis dan meta-analisis menegaskan bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan luaran perkembangan yang relevan dengan kesiapan belajar (misalnya aspek kognitif, motivasi, dan keterlibatan), yang secara konseptual menjelaskan mengapa media yang “mengajak anak melakukan” lebih unggul daripada media yang hanya “ditonton”. Secara lebih spesifik pada bidang matematika awal, DePascale & Ramani (2025) dalam tinjauan sistematis mengenai *math games* melaporkan bahwa permainan matematika di rumah maupun sekolah mendukung pembelajaran matematika awal, serta menekankan pentingnya desain permainan dan “dosis” penggunaan dua faktor yang pada dasarnya berkaitan dengan seberapa aktif anak terlibat dan seberapa konsisten latihan terjadi. Dengan demikian, media yang digunakan secara aktif (interaktif, memberi umpan balik, memfasilitasi praktik berulang, dan terhubung pada tujuan numerasi) lebih berpotensi menghasilkan peningkatan dibanding media yang diposisikan sekadar sebagai pajangan atau tontonan pembelajaran (Rompas & Wijayanti, 2023).

PEMBAHASAN

Hasil SLR ini menjawab tiga tujuan kajian dan menghasilkan beberapa *insight* utama. Pertama, intervensi numerasi pada anak usia dini memanfaatkan spektrum media yang luas mulai dari media konkret (manipulatif, kartu angka, puzzle), permainan berbasis aturan (*board game*/aktivitas permainan), hingga media digital interaktif (aplikasi numerasi dan *computer-assisted instruction*/CAI). Keragaman ini selaras dengan kerangka literasi numerasi yang menekankan penggunaan bilangan/symbol dan interpretasi representasi kuantitatif dalam konteks bermakna (Kemendikbud, 2017), sehingga media dapat dipahami sebagai sarana untuk menghadirkan pengalaman numerasi yang konkret, visual, dan kontekstual.

Kedua, sebagian besar studi menunjukkan bahwa media cenderung efektif ketika mendorong keterlibatan aktif anak dan selaras dengan tahap perkembangannya. Pola peningkatan paling sering muncul pada indikator numerasi awal seperti konsep bilangan, korespondensi satu-satu, perbandingan kuantitas, pola sederhana, dan ketepatan berhitung awal. Arah temuan ini konsisten dengan bukti meta-analisis yang menunjukkan efek positif media pembelajaran terhadap numerasi awal (Juhaevah et al., 2025). Namun, SLR ini juga menegaskan bahwa “media” bukan variabel tunggal: efektivitasnya dipengaruhi jenis media dan cara implementasi, sehingga hasil antar studi wajar bervariasi mengikuti konteks dan kualitas pelaksanaan.

Ketiga, faktor kunci keberhasilan tidak berhenti pada pilihan media, melainkan pada mekanisme pedagogis yang diaktifkan melalui media. Secara teoretis, media berfungsi sebagai *scaffold* yang memindahkan anak dari pengalaman konkret menuju pemahaman simbolik secara bertahap. Mekanisme yang paling konsisten muncul dalam sintesis adalah: (1) representasi ganda (anak melihat, memanipulasi, lalu menghubungkan objek jumlah simbol), yang memperkuat pemaknaan kuantitas; (2) umpan balik dan iterasi (anak mencoba, mendapat koreksi, mengulang), yang mempercepat pembentukan konsep dan akurasi; serta (3) kontekstualisasi melalui bermain (tujuan, aturan, tantangan, reward), yang menjaga perhatian dan meningkatkan “dosis latihan” tanpa kejenuhan. Pola ini sejalan dengan temuan bahwa variasi efek media dipengaruhi tipe media dan parameter implementasi, misalnya CAI yang cenderung lebih tinggi efeknya dibanding beberapa kategori lain, serta adanya peran durasi intervensi sebagai moderator (Juhaevah et al., 2025). Dalam ranah permainan, bukti meta-analisis menunjukkan *game-based learning* meningkatkan keterlibatan dan motivasi dua prasyarat penting untuk praktik numerasi yang intensif yang kemudian berkontribusi pada kesiapan belajar (Alotaibi, 2024). Dengan kata lain, media bekerja bukan karena “menarik”, tetapi karena ia mengubah kualitas interaksi belajar: dari pasif menjadi aktif, dari verbal menjadi representasional, dari sekali selesai menjadi iteratif.

Implikasi praktisnya sederhana tetapi tegas: PAUD sebaiknya tidak terjebak pada dikotomi “digital vs non-digital”, melainkan memilih media berdasarkan kesesuaian dengan indikator numerasi dan mekanisme yang ingin dibangun. Media konkret lebih kuat untuk pengenalan kuantitas, korespondensi satu-satu, dan perbandingan; permainan (fisik/digital) lebih cocok untuk penguatan

terstruktur, pengulangan, dan tantangan bertingkat; sedangkan media digital interaktif bermanfaat ketika menyediakan umpan balik cepat dan adaptasi level. Namun semua itu akan lemah jika guru tidak memiliki kompetensi memilih, memandu eksplorasi, dan mengelola umpan balik sejalan dengan GLN yang menekankan penguatan kapasitas fasilitator dan sumber belajar bermutu (Kemendikbud, 2017).

Refleksi kritis penting dari SLR ini adalah keterbatasan metodologis yang perlu diakui agar kesimpulan tidak terdengar “terlalu pasti”. Pertama, terdapat potensi bias cakupan jika pencarian terlalu bergantung pada sumber pelengkap seperti Google Scholar, karena isu duplikasi, variasi kualitas, dan keterbatasan replikasi strategi pencarian; akibatnya, sebagian bukti mungkin terlewat atau mutu studi tidak merata. Kedua, jika penilaian kualitas studi (*quality appraisal/risk of bias*) belum dilakukan secara sistematis, maka klaim “efektif” belum sepenuhnya mempertimbangkan kekuatan desain penelitian, validitas instrumen, dan risiko bias pelaporan; keterbatasan ini dapat membuat efek terlihat lebih tinggi dari kondisi sebenarnya. Ketiga, heterogenitas indikator dan instrumen numerasi, variasi durasi, serta konteks implementasi (kelas/rumah; pendampingan) membatasi generalisasi dan membuat sintesis kuantitatif setara meta analisis tidak selalu layak; temuan perlu dibaca sebagai pola kecenderungan, bukan ukuran efek tunggal yang seragam.

Secara keseluruhan, SLR ini menegaskan bahwa media edukatif berpotensi memperkuat literasi numerasi anak usia dini terutama ketika mengaktifkan mekanisme pedagogis yang tepat representasi konkret ke simbolik, umpan balik iteratif, dan keterlibatan bermain serta didukung kompetensi guru dan konsistensi praktik di rumah-sekolah. Temuan ini konsisten dengan literatur global yang menunjukkan efek positif media dan permainan, sekaligus menegaskan bahwa desain, dosis, dan konteks implementasi adalah penentu utama keberhasilan (Alotaibi, 2024; Juhaevah et al., 2025).

KESIMPULAN

SLR ini menunjukkan bahwa sebagian besar studi melaporkan kontribusi positif media pembelajaran edukatif terhadap literasi numerasi anak usia dini, terutama ketika media selaras dengan indikator numerasi yang ditargetkan dan diintegrasikan dalam pembelajaran aktif. Efektivitas media paling sering muncul pada kondisi ketika aktivitas memberi ruang manipulasi/representasi visual, menyediakan umpan balik dan kesempatan pengulangan, serta didukung pendampingan guru/orang tua dalam konteks kelas maupun rumah. Temuan juga mengindikasikan bahwa jenis media (konkret, permainan, atau digital) bukan penentu tunggal; kualitas desain dan cara implementasi lebih menentukan daripada sekadar “menggunakan media”. Secara teoretis, hasil ini menguatkan bahwa numerasi berkembang lebih kuat melalui pengalaman belajar konkret interaktif bertahap menuju pemahaman simbolik. Namun, karena SLR ini bersifat naratif dengan variasi konteks dan durasi intervensi yang beragam, generalisasi temuan perlu dilakukan hati-hati, dan riset lanjutan disarankan menguji dampak dengan durasi lebih panjang, pelaporan indikator yang lebih seragam, serta penilaian kualitas studi yang lebih ketat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan masukan, saran, serta bantuan teknis dan administratif, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan sesuai rencana. Seluruh bentuk dukungan tersebut sangat berarti dalam mendukung kelancaran dan kualitas hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15(2307881).
- Anggriani, D., & Eliza, D. (2023). Pengaruh Pendekatan STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 12–27. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17241>
- DePascale, M., & Ramani, G. B. (2025). The role of math games for children's early math learning: A systematic review. *Journal of Numerical Cognition*, 11(1). <https://doi.org/10.5964/jnc.14897>
- Fitriani, R., & Darmasnyah, D. (2025). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 1034–1040. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1055>
- Gal, I., & Tout, D. (2014). *Comparison of PIAAC and PISA Frameworks for Numeracy and Mathematical Literacy*. <https://doi.org/10.1787/5jz3wl63cs6f-en>
- Juhaevah, F., Tahmir, S., & Talib, A. (2025). The effect of learning media on students' early numeracy skills: Meta-analysis. *Journal of Mathematics and Science Teacher*, 5(2), em079. <https://doi.org/10.29333/mathsciteacher/16059>
- Kemendikbud. (2017). *Materi pendukung literasi numerasi (Gerakan Literasi Nasional)*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Khasanah, I., & Purnamasari, I. (2023). Role-Playing Methods: Efforts to Stimulate the Development of Early Childhood Numeracy Literacy. *Journal of Social Research*, 2(4), 1074–1078. <https://doi.org/10.55324/josr.v2i4.776>
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering (EBSE Technical Report EBSE-2007-01)*.
- Maureen, I. Y., van der Meij, H., & de Jong, T. (2020). Enhancing Storytelling Activities to Support Early (Digital) Literacy Development in Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood*, 52(1), 55–76. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00263-7>
- Mutiah, D. (2022). Peningkatan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif di Rumah. *Jurnal Obsesi*, 6(4), 3012–3024.
- Nurhayati, R., & Wibowo, A. (2020). Pengembangan Media Digital Numerasi Berbasis Android untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 23–31.
- Nurlaila, I., & Pratiwi, F. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Digital Interaktif untuk Pembelajaran Berhitung di PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 25–33.

- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): Learning during – and from – disruption*. OECD Publishing.
- Okoli, C. (2015). A Guide to Conducting a Standalone Systematic Literature Review. *Communications of the Association for Information Systems*, 37. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.03743>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *Systematic Reviews*, 10(1), 89. <https://doi.org/10.1186/s13643-021-01626-4>
- Petticrew, M., & Roberts, H. (2006). *Systematic reviews in the social sciences: A practical guide*. Blackwell Publishing.
- Rachmawati, E., & Wulandari, N. (2020). Efektivitas Permainan Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(2), 112–119.
- Rahmawati, N., & Setiawan, D. (2021). Penggunaan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Visi*, 16(1), 45–56.
- Rompas, C. A., & Wijayanti, T. D. (2023). Pengembangan Media Treasure Sensory Cube Untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori Bagi Anak Usia 3-4 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17050>
- Setiyoningsih, S. W., Wismanto, Y. B., & Eriany, R. P. (2024). Meningkatkan Kemampuan Asertif Pada Anak Tk B Dengan Permainan Roda Emosiku. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 93–104. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17812>
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Sugiharti, M., & Hasanah, S. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pengembangan Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(3), 112–122.
- Sulistyowati, A. (2022). Penggunaan Media Konkret Dalam Mengembangkan Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini. *Jurnal Cakrawala Dini*, 13(2), 134–142.
- Verbruggen, S., Depaepe, F., & Torbeyns, J. (2021). Effectiveness of educational technology in early mathematics education: A systematic literature review. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 27, 100220. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2020.100220>
- Wahyudi, D. (2022). Pengaruh Media Papan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Nur, H*, 6(2), 87–96.
- Yuliasih, S., & Mayasarokh, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 97–105. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3232>

Dari Sampah Ke Sensitivitas Alam: Hubungan Aktivitas Memilah Sampah Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4 – 6 Tahun

Fadilla Ayuningtyas^{1*}, Aam Kurnia², Lilik Sumaryanti³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Email Corresponden Author: liliksmr26@gmail.com

Abstract

The minimal implementation of environmental education in early childhood learning poses a challenge amidst the increasing urgency of waste management in Indonesia, particularly in West Java. One meaningful simple approach is the habituation of waste sorting activities implemented from an early age. This study aims to analyze the relationship between waste sorting activities and the naturalist intelligence of children aged 4 – 6 years at PAUD Nurul Amal, Bandung City. This study uses a quantitative approach with a correlational design involving 40 children selected through cluster random sampling technique. Data were collected using a structured observation sheet containing indicators of waste sorting activities and naturalist intelligence, and then analyzed through normality tests, linearity tests, and Spearman Rank correlation. The research results show a significant positive relationship between waste sorting activities and children's naturalist intelligence ($r = 0.239$; $p < 0.05$), although the strength of the relationship is classified as weak with a contribution of 5.71%. The novelty in this study lies in the use of waste sorting activities as a form of concrete and measurable environmental habituation in the context of Early Childhood Education. These findings indicate that simple environmental activities can serve as an initial stimulus in fostering ecological sensitivity in early childhood, as well as providing practical implications for early childhood educators and theoretical contributions to the study of early childhood naturalistic intelligence.

Keywords: Naturalist Intelligence; Waste Sorting Activities; Environmental Education; Early Childhood Education

Abstrak

Minimnya penerapan pendidikan lingkungan dalam pembelajaran anak usia dini menjadi tantangan di tengah meningkatnya urgensi pengelolaan sampah di Indonesia, khususnya di Jawa Barat. Salah satu pendekatan sederhana yang bermakna adalah pembiasaan aktivitas memilah sampah yang diterapkan mulai sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara aktivitas memilah sampah dan kecerdasan naturalis anak usia 4 – 6 tahun di PAUD Nurul Amal, Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional terhadap 40 anak yang dipilih melalui teknik cluster random sampling. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi terstruktur yang memuat indikator aktivitas memilah sampah dan kecerdasan naturalis, kemudian dianalisis melalui uji normalitas, uji linieritas, dan korelasi Rank Spearman. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara aktivitas memilah sampah dan kecerdasan naturalis anak ($r = 0,239$; $p < 0,05$), meskipun kekuatan hubungan tergolong lemah dengan kontribusi sebesar 5,71%. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan aktivitas memilah sampah sebagai bentuk pembiasaan lingkungan yang konkret dan terukur dalam konteks Pendidikan anak Usia Dini. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas lingkungan sederhana dapat berfungsi sebagai stimulus awal dalam menumbuhkan kepekaan ekologis bagi anak usia dini, serta memberikan implikasi praktis bagi pendidik jenjang PAUD dan kontribusi teoretis bagi kajian kecerdasan naturalis anak usia dini.

Kata kunci: Kecerdasan Naturalis; Aktivitas Memilah Sampah; Pendidikan Lingkungan; PAUD

History

Received 2025-11-24, Revised 2025-12-26, Accepted 2026-02-11, Online First 2026-02-26

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) mempunyai peran strategis dalam membentuk nilai, sikap dan perilaku anak. Sebagaimana pendidikan anak usia dini pada Pasal 1 ayat 14 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada individu sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya mereka siap untuk menempuh pendidikan di tingkat selanjutnya. Termasuk kepedulian terhadap lingkungan namun, dalam praktik pembelajarannya pendidikan lingkungan masih dipandang sebelah mata sebatas mengenalkan slogan kebersihan atau membuang sampah pada tempatnya tanpa melibatkan anak secara aktif untuk mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna (Purnawaningsih, 2013; Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2003).

Hasil observasi awal di PAUD Nurul Amal Kecamatan Cibiru Kota Bandung menunjukkan beberapa anak belum mampu membedakan jenis sampah, kurang menunjukkan kepedulian terhadap kebersihan serta cenderung meniru perilaku orang dewasa yang belum ramah lingkungan sehingga, kondisi ini terdapat indikasi rendahnya kepekaan lingkungan pada anak usia dini yang memiliki potensi berdampak pada kecerdasan naturalis anak. Selain itu, Secara umum terkait indikasi rendahnya kepekaan terhadap lingkungan, timbulan sampah menurut sistem informasi pengelolaan sampah nasional yang dirilis oleh Kementerian Lingkungan Hidup di Indonesia tahun 2024 sebesar 19,674,980.29 ton/tahun terkhusus di Jawa Barat timbulan sampah sebanyak 3,563,330.71 dan terlihat pada grafik batang Jawa barat merupakan timbulan sampah terbanyak di antara provinsi lainnya (Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, 2023). Sehingga, Keterlibatan orang tua, masyarakat dan pendidikan memiliki peran penting untuk memperkuat perilaku ramah lingkungan menjadi kebiasaan sosial yang berkelanjutan melalui sikap teladan dan lingkungan yang mendukung dari seluruh elemen masyarakat baik di sekolah maupun di rumah (Mulyati et al., 2023; Widat et al., 2025). Sehingga, Dan, mulai usia prasekolah lah dapat dijadikan sasaran terbaik untuk diberikan pendidikan tentang pengelolaan sampah yang baik dan bijak agar lingkungan tetap dapat dilestarikan (Rimper et al., 2023).

Dalam perspektif teori kecerdasan jamak, Gardner kecerdasan naturalis pada anak usia dini memiliki implikasi yang signifikan terhadap pelaksanaan pembelajaran baik melalui pembelajaran luar ruangan maupun kegiatan yang berbasis proyek dengan penggunaan sumber daya alam sekitar. Di samping itu, pembelajaran yang terintegrasi dengan alam dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan yang selaras dengan tujuan pendidikan karakter dan pembangunan yang berkelanjutan sebagaimana yang direkomendasikan oleh UNESCO. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur alam tidak hanya berdampak pada selain aspek berpikir juga pemantapan kemampuan nilai sikap, dan perilaku ramah lingkungan yang berkelanjutan serta keterampilan. (Lestarinigrum & Santoso, 2021; Sutapa & Pertiwi, 2020; UNESCO, 2017).

Kecerdasan naturalis merupakan kemampuan seseorang terhadap kepekaan lingkungan alam melalui pengembangan rasa tanggung jawab kuat terhadap lingkungan, peduli dengan alam, dan kepekaan terhadap kerusakan serta memiliki rasa keterkaitan dengan alam atau lingkungan yang diimplementasikan melalui aktivitas positif sehingga dapat menjaga lingkungan (Wijaya & Dewi, 2021). Kecerdasan naturalis merupakan kecerdasan yang mencintai keindahan alam melalui pengenalan pada lingkungan sekitar dan berkaitan dengan karakter kepedulian terhadap lingkungan (Putri et al., 2023; Sari, 2023).

Selain itu, menekankan kepada pentingnya kegiatan berbasis pada alam sebagaimana pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dan aktivitas memilah sampah adalah sarana pengembangan kecerdasan naturalis anak (Afandi, 2020). Dengan urgensi pendidikan harus melibatkan lingkungan sekitar sebagai bagian dari proses belajar yang berkelanjutan (Antika et al., 2025). Aktivitas memilah sampah sebagai bagian dari kesadaran lingkungan untuk meminimalisir potensi pencemaran lingkungan dan mempermudah pengelompokan sampah saat diangkut ke TPA (Dewi et al., 2022). Pentingnya aktivitas memilah sampah dalam pembelajaran anak usia dini memiliki tujuan untuk mengenalkan jenis sampah, menanamkan kepedulian terhadap masalah sampah, serta membentuk perilaku individu yang positif dengan mencintai lingkungan (Justicia, 2017). Serta manfaat dari aktivitas memilah sampah ini memudahkan pengelolaan sampah selanjutnya, mengurangi pencemaran udara, setiap jenis sampah dapat dimanfaatkan ulang menjadi pupuk kompos atau karya yang memiliki nilai ekonomi (Dinas Lingkungan Hidup, n.d.).

Meskipun pendidikan lingkungan sudah melalui beberapa pengkajian dalam konteks pembelajaran anak usia dini, penelitian tersebut umumnya menempatkan aktivitas lingkungan sebagai bagian dari pembiasaan umum, tanpa mengujinya secara spesifik kontribusinya terhadap kecerdasan tertentu. Aktivitas memilah sampah pada pendidikan anak usia dini lebih sering dipraktikkan sebagai rutinitas simbolik yang berorientasi pada kebersihan lingkungan bukan sebagai stimulasi kecerdasan naturalis anak. Sehingga, sampai saat ini masih terbatas penelitian yang secara empiris dan sistematis menguji hubungan antara aktivitas memilah sampah dan kecerdasan naturalis anak usia dini khususnya melalui pendekatan kuantitatif korelasional dalam konteks pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang dapat memberikan hasil empiris mengenai keterkaitan antara keduanya sebagai dasar penguatan praktik pendidikan di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan empiris yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara aktivitas memilah sampah dan kecerdasan naturalis anak usia 4 – 6 tahun di PAUD Nurul Amal, Cibiru, Kota Bandung. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkuat kajian naturalis pada pendidikan anak usia dini melalui peran aktivitas lingkungan berbasis pada pembiasaan. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik PAUD dalam merancang dan mengimplementasikan aktivitas pembelajaran lingkungan yang kontekstual, terstruktur, dan bermakna khususnya melalui kegiatan aktivitas memilah sampah sebagai bagian dari pembentukan sikap peduli lingkungan sejak usia dini.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif yang menyajikan hasil penelitian berbentuk angka kemudian diolah dengan metode statistik (Musianto, 2002). Analisis ini melakukan pendekatan yang digunakan adalah korelasi yang mengacu pada non-eksperimental dengan mempelajari hubungan antara dua variabel dengan bantuan analisis statistik (El Hasbi et al., 2023). Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak bermaksud menguji efektivitas suatu perlakuan, melainkan mengidentifikasi derajat hubungan antara dua variabel sebagaimana terjadi secara alami dalam konteks pembelajaran PAUD. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Nurul Amal Cibiru Kota Bandung dengan subjek penelitian peserta didik dalam rentang usia 4 – 6 tahun. Analisis populasi pada lembaga tersebut sebanyak 114 peserta didik dengan penentuan sampel 40 peserta didik. Jenis sampel yang digunakan yakni sampling random cluster yang merupakan teknik penentuan sampel menggunakan cara acak dari beberapa kelompok yang dipilih dari populasi (Maidania, 2021). Teknik ini dipilih karena struktur peserta didik telah terbagi ke dalam kelompok kelas, sehingga memungkinkan pengambilan sampel yang representatif.

Tabel 1.

Variabel

<i>Variabel</i>	<i>Aspek Konseptual</i>	<i>Indikator Operasional</i>
Aktivitas Memilah Sampah	Perilaku pengelolaan sampah berbasis pembiasaan	1. Membuang sampah pada tempat yang disediakan 2. Membedakan sampah organik dan anorganik 3. Melakukan pemilahan sampah secara mandiri 4. Konsistensi melakukan pemilahan dalam kegiatan rutin
Kecerdasan Naturalis	Kepekaan dan kepedulian terhadap lingkungan	1. Kepedulian terhadap kebersihan lingkungan 2. Kepekaan terhadap kondisi lingkungan sekitar 3. Ketertarikan mengikuti aktivitas berbasis lingkungan 4. Pemahaman sederhana hubungan sebab-akibat perilaku dan lingkungan

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang paling umum dalam penelitian kuantitatif, di mana subjek diamati secara langsung dan dicatat dengan alat instrumen observasi (Saefuddin et al., 2023). Teknik observasi pada penelitian ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung dalam proses pembiasaan yang menjadi subjek penelitian. Bentuk penilaian berupa *rating scale* yang berisi 4 tingkatan di antaranya (1) Belum

Berkembang “BB”, (2) Mulai Berkembang “MB”, (3) Berkembang Sesuai Harapan “BSH”, (4) Berkembang Sangat Baik “BSB”. Selain itu, pada setiap variabel alat yang digunakan adalah lembar observasi yang berisi pernyataan mengenai aktivitas memilah sampah serta kecerdasan naturalis anak usia 4 – 6 tahun. Selanjutnya, setelah data didapatkan peneliti mengolah data dengan melakukan berbagai uji termasuk validitas, reliabilitas, analisis parsial, normalitas data, linieritas regresi, dan korelasi dengan penafsiran terhadap hasil perhitungan yang telah diolah (Hayati, 2013).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap perilaku anak selama kegiatan pembiasaan memilah sampah dalam proses pembelajaran rutin. Pengamatan diawali dengan koordinasi antara peneliti dan pendidik PAUD terkait jadwal serta pelaksanaan kegiatan. Kemudian, peneliti mengamati perilaku anak ketika kegiatan berlangsung dan mencatat setiap indikator yang muncul menggunakan lembar observasi. Pengamatan dilakukan dalam beberapa kali pertemuan dengan durasi dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran di kelas, sehingga data yang diperoleh cenderung mencerminkan perilaku anak secara konsisten dan tidak bersifat insidental.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas memilah sampah memiliki hubungan positif dengan kecerdasan naturalis anak usia 4–6 tahun di PAUD Nurul Amal Kota Bandung. Uji korelasi Rank Spearman menghasilkan nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,239$ dengan taraf signifikansi $< 0,05$, yang menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel bersifat signifikan secara statistik namun berada pada kategori kekuatan hubungan yang lemah. Temuan ini mengindikasikan bahwa aktivitas memilah sampah berkontribusi terhadap pengembangan kecerdasan naturalis anak, tetapi belum menjadi faktor yang dominan.

Secara deskriptif, hasil observasi terhadap aktivitas memilah sampah menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 80,75 dengan kategori sangat baik. Rekapitulasi analisis parsial per indikator disajikan pada Tabel 2. Indikator dengan skor tertinggi terdapat pada perilaku “menutup kembali bak sampah” (91,25) dan “mengetahui pentingnya membuang sampah pada tempatnya” (90), yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, indikator “mengenali jenis-jenis sampah” (71,25) dan “menyalurkan sampah sesuai dengan tempatnya” (73,75) berada pada kategori baik dan menunjukkan capaian yang relatif lebih rendah. Pola ini menunjukkan bahwa anak lebih mudah menguasai perilaku yang bersifat rutin dan konkret dibandingkan kemampuan klasifikasi yang membutuhkan proses kognitif lebih kompleks.

Tabel 2.

Rekapitulasi Analisis Parsial Aktivitas Memilah Sampah (Variabel X)

No	Indikator Aktivitas Memilah Sampah	Rata-rata	Interpretasi
1.	Anak mengetahui pentingnya membuang sampah pada tempatnya	90,00	Sangat Baik
2.	Anak memiliki kesadaran tinggi terhadap sisa makanan yang dimakan lalu dibuang ke tempat sampah	77,50	Baik
3.	Anak mengenali jenis-jenis sampah	71,25	Baik
4.	Anak menyalurkan sampah sesuai dengan tempatnya	73,75	Baik
5.	Anak menutup kembali bak sampah	91,25	Sangat Baik
6.	Nilai Rata-rata	80,75	Sangat Baik

Selanjutnya, hasil observasi pada variabel kecerdasan naturalis anak usia dini menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 80,58 dengan kategori sangat baik. Rekapitulasi analisis parsial indikator kecerdasan naturalis disajikan pada Tabel 3. Indikator “menunjukkan kepedulian dalam merawat lingkungan” (84,79) dan “memahami konsep sebab–akibat terkait lingkungan” (84,37) memperoleh skor tertinggi dan termasuk kategori sangat baik. Sebaliknya, indikator “memiliki kepekaan terhadap alam dan lingkungan” (79,37) serta “memiliki ketertarikan terhadap aktivitas seni yang menggunakan bahan alam” (77,81) berada pada kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa aspek afektif dan pemahaman dasar anak terhadap lingkungan lebih berkembang dibandingkan aspek eksploratif.

Tabel 3.

Rekapitulasi Analisis Parsial Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini (Variabel Y)

No.	Indikator Kecerdasan Naturalis	Rata-rata	Interpretasi
1.	Menunjukkan kepedulian dalam merawat lingkungan	87,79	Sangat Baik
2.	Memiliki kepekaan terhadap alam dan lingkungan	79,37	Baik
3.	Memiliki ketertarikan terhadap aktivitas seni yang menggunakan bahan alam	77,81	Baik
4.	Memahami konsep sebab–akibat terkait lingkungan	84,37	Sangat Baik
5.	Nilai Rata-rata	81,58	Sangat Baik

Sehingga, perhitungan koefisien determinasi menunjukkan bahwa kontribusi aktivitas memilah sampah terhadap kecerdasan naturalis anak hanya sebesar 5,71%, sementara 94,29% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain misal lingkungan keluarga, pengalaman belajar ataupun stimulasi dari pendidik temuan ini mengindikasikan bahwa aktivitas memilah sampah mungkin merupakan stimulus awal yang baik untuk menumbuhkan kesadaran ekologis anak, tetapi belum cukup kuat untuk menjadi penentu utama berkembangnya kecerdasan naturalis. Selain itu, hal tersebut sejalan dengan penelitian internasional tentang pendidikan berbasis lingkungan di prasekolah juga membuktikan bahwa eco-literasi yang diintegrasikan dengan mampu meningkatkan kecerdasan naturalis anak dalam pelaksanaan pembelajaran melalui pengetahuan, keterampilan serta sikap ekologis (Setyaningsih et al., 2024). Selain

itu, selama proses observasi, peserta didik cenderung menunjukkan perilaku positif ketika aktivitas memilah sampah dilakukan secara rutin dan disertai contoh langsung dari pendidik, meskipun sebagian peserta didik masih memerlukan arahan dalam membedakan jenis sampah tertentu. Sebaliknya, pada situasi yang menuntut inisiatif dan pemahaman klasifikasi tanpa arahan, sebagian anak masih memerlukan pendampingan. Variasi perilaku ini menunjukkan bahwa hasil penelitian tidak hanya merepresentasikan capaian numerik, tetapi juga menggambarkan dinamika proses pembelajaran anak usia dini dalam konteks aktivitas lingkungan.

PEMBAHASAN

Hubungan dari aktivitas memilah sampah dengan kecerdasan naturalis berdasarkan data empiris didukung dengan analisis statistik menunjukkan adanya hubungan positif. Setelah pengujian dilakukan diketahui adanya hubungan diantara kedua variabel tersebut. Artinya, semakin beragam aktivitas yang dilakukan dan intensif aktivitas memilah sampah semakin tinggi pula tingkat kecerdasan naturalis yang dimilikinya. Temuan ini sejalan dengan teori *multiple intelligences* yang dikemukakan oleh Gardner yang menyatakan bahwa pengalaman langsung dalam mengamati, mengklasifikasikan, dan memahami lingkungan alam dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak (Alviana, 2023). Dengan demikian, aktivitas memilah sampah dapat diposisikan sebagai salah satu bentuk pengalaman langsung yang mendukung perkembangan kecerdasan naturalis anak.

Dari perspektif kognitif, aktivitas memilah sampah melibatkan proses pengamatan, identifikasi, dan klasifikasi terhadap objek konkret sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Anak dilatih untuk mengenali perbedaan karakteristik objek berdasarkan bentuk, tekstur, dan sumber bahan, yang merupakan bentuk berpikir konkret sehingga, pada tahap ini anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek nyata bukan penjelasan secara abstrak (Rahman, 2009). Selanjutnya, Proses tersebut tidak hanya mendukung perkembangan kognitif tetapi menumbuhkan kesadaran ekologis dan rasa tanggung jawab. Aktivitas memilah sampah dapat dipandang sebagai sarana pedagogis untuk melatih observasi, analisis dan pengambilan keputusan sederhana terkait lingkungan (Yasbiati et al., 2017).

Dari aspek afektif, dengan banyaknya kerusakan lingkungan dimana-mana perlu langkah upaya melalui pendidikan literasi lingkungan dengan cara merubah pola pikir dan perilaku yang dapat ditanamkan sejak usia dini. Literasi lingkungan merupakan pemahaman seseorang mengenai hal-hal yang berkaitan dengan alam sehingga dapat memupuk tindakan yang pro terhadap lingkungan dengan cara meningkatkan nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan mengenai kondisi lingkungan, hal tersebut sejalan dengan teori *Environmental Literacy* yang dikemukakan oleh Roth dan Disinger (1992) sehingga dalam konteks perkembangan anak, Gardner (1999) kecerdasan naturalis yang diharapkan dapat berkesinambungan dengan lingkungan sebagai upaya yang dapat mengatasi permasalahan lingkungan yang terjadi (Fitri & Hadiyanto, 2022; Masykuroh et al., 2023; Roth & Disinger, 1992). Dengan demikian, aktivitas memilah sampah dapat dipahami sebagai media pembelajaran yang

menjembatani antara pengetahuan lingkungan dengan pembentukan sikap peduli lingkungan.

Selain itu, salah satu upayanya adalah membiasakan membuang sampah dengan memilah sampah terlebih dahulu sebagai langkah awal untuk bisa berkontribusi dalam permasalahan lingkungan, sehingga aktivitas memilah sampah menjadi salah satu kebiasaan baik yang dapat ditanamkan yang mungkin secara tidak langsung kebermanfaatan dari aktivitas tersebut dapat dirasakan oleh individu beserta lingkungan sebagai proses perjalanan hidupnya (Palupi et al., 2020). Namun pemahaman tersebut walaupun masih pada langkah awal dan memerlukan penguatan melalui aktivitas lainnya yang lebih kompleks dan berkelanjutan. Memilah sampah yaitu memisahkan kelompok organik dan anorganik yang kemudian ditempatkan dalam wadah yang berbeda serta memiliki tujuan untuk mengetahui sampah yang dapat digunakan atau dimanfaatkan serta proses awal dengan memiliki sifat yang terbatas pada individu dan kesadaran pribadi (Pratiwi et al., 2020; Purnomo & Sunarsih, 2023; Syahfitri et al., 2023). Hal ini penting untuk diimplementasikan merupakan isu penting yang setidaknya dapat meningkatkan kesadaran setiap individu tentang prinsip penggunaan instalasi pemilahan sampah (Kulyk et al., 2023).

Dari aspek psikomotor, aktivitas memilah sampah melibatkan koordinasi gerak sederhana seperti memegang, memindahkan, dan menempatkan objek ke dalam wadah yang sesuai. Aktivitas ini mendukung perkembangan motorik halus anak serta meningkatkan keterampilan manipulatif yang penting dalam tahap perkembangan awal. Keterlibatan aspek psikomotor menjadikan aktivitas memilah sampah sebagai kegiatan yang holistik, karena mengintegrasikan kemampuan kognitif, afektif, dan motorik secara simultan (Kurniati et al., 2020). Dengan demikian, aktivitas ini tidak hanya berdampak pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan dan sikap anak.

Meskipun aktivitas memilah sampah memiliki potensi sebagai stimulus kecerdasan naturalis, hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan yang terbentuk berada pada kategori lemah. Temuan ini perlu dianalisis secara kritis agar tidak disalah artikan sebagai ketidakefektifan aktivitas memilah sampah. Hubungan yang lemah justru menunjukkan bahwa kecerdasan naturalis merupakan konstruktif yang kompleks dan multidimensional, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor di luar satu jenis aktivitas pembelajaran. Aktivitas memilah sampah dalam penelitian ini hanya merepresentasikan satu bagian kecil dari pendidikan lingkungan secara keseluruhan, sementara pengembangan kecerdasan naturalis juga memerlukan keterlibatan anak dalam eksplorasi alam, kegiatan luar ruang, interaksi dengan ekosistem, serta pengalaman belajar berbasis proyek lingkungan yang lebih beragam (Masykuroh et al., 2023; Mostowfi et al., 2016).

Kemudian, proses pendidikan dalam kedua variabel antara aktivitas memilah sampah dengan kecerdasan naturalis anak memiliki capaian pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana kemampuan individu dalam meningkatkan potensinya secara sistematis dan kebutuhan belajar yang relevan dengan perkembangan pendidikan saat ini, sejalan dengan konsep teori *constructive alignment* yang dikemukakan oleh (Biggs & Tang, 2007). Berdasar pada Keputusan Kepala BSKAP No

032/H/KR/2024 menyatakan bahwa pada elemen agama dan budi pekerti diharapkan dapat menghargai alam dengan cara merawat dan melestarikan lingkungan yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa; elemen jati diri diharapkan dapat mengenal dan berperilaku positif terhadap identitas dan perannya sebagai bagian dari masyarakat sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan serta aturan yang berlaku kemudian, elemen dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa dan seni diharapkan individu dapat memiliki kemampuan mengklasifikasikan objek melalui proses eksplorasi dan pengalaman langsung dengan benda konkrit di lingkungan sekitarnya (Anggriani et al., 2024). Selain itu dalam perkembangan antara kedua variabel ini penting untuk meningkatkan kesadaran lingkungan serta pemahaman tentang interaksi antar manusia dengan lingkungan (Watve & Watve, 2018). Dengan demikian, hubungan yang lemah tidak dapat dimaknai sebagai kegagalan aktivitas memilah sampah, melainkan sebagai bukti bahwa pengembangan kecerdasan naturalis memerlukan kolaborasi antara sekolah, keluarga dan lingkungan sosial anak.

Berhubungan dengan kecerdasan naturalis adanya upaya meningkatkan literasi lingkungan untuk membentuk perilaku meningkatkan kesadaran akan lingkungan, dapat dilakukan pada dunia pendidikan yang didalamnya mengadakan pendidikan lingkungan hidup. Banyak aktivitas yang dapat dilakukan untuk bisa bertanggung jawab terhadap lingkungan kecerdasan naturalis berkontribusi dengan perilaku tanggung jawab lingkungan (Wirdianti et al., 2020). Dari meningkatkan kesadaran terhadap alam bukan hanya memberikan pemahaman saja namun memberikan pengalaman langsung terkait proses memilah dan mengelola sampah di lingkungan pendidikan (Kurniati et al., 2020). Serta tidak bisa secara tiba-tiba terbentuk tetapi memerlukan strategi diantaranya kedisiplinan, keteladanan, dan pembiasaan yang konsisten dari mulai sejak dini (Khoirunnisa et al., 2021)

Dari sisi teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi dengan memperkuat pemahaman bahwa kecerdasan naturalis pada anak usia dini berkembang melalui akumulasi pengalaman belajar yang bersifat konkrit, berulang dan kontekstual sehingga temuan ini menempatkan aktivitas memilah sampah sebagai stimulasi awal yang berperan dalam membangun kesadaran ekologis anak dengan menegaskan bahwa pengembangannya memerlukan variasi aktivitas lingkungan yang lebih luas. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi kajian kecerdasan naturalis dalam konteks PAUD dengan menekankan pentingnya intensitas, keberlanjutan, dan integrasi pembelajaran lingkungan dalam kurikulum prasekolah (Annisa, 2019; Rahmi, 2022; Sukerti et al., 2017).

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi pendidik PAUD dalam merancang pembelajaran berbasis lingkungan. Aktivitas memilah sampah sebaiknya tidak diposisikan sebagai kegiatan simbolik atau insidental, tetapi diintegrasikan secara sistematis ke dalam pembelajaran melalui pembiasaan rutin, diskusi reflektif sederhana, serta keterkaitan dengan kegiatan eksplorasi alam lainnya. Guru memiliki peran penting dalam memberikan keteladanan dan penguatan positif agar aktivitas memilah sampah benar-benar menjadi bagian dari budaya sekolah yang mendukung perkembangan kecerdasan naturalis anak (Sari, 2023; Setyaningsih et al., 2024). Selain itu, pendidikan lingkungan yang dibuat dengan tepat akan meningkatkan literasi lingkungan setiap individu akan

memberikan pemahaman mengenai cara mengurangi, memisahkan, dan mendaur ulang sampah yang sejatinya dapat pula meningkatkan kecerdasan naturalis anak (Ningrum et al., 2025).

Selain itu, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan dalam mengkaji hubungan antara aktivitas memilah sampah dengan kecerdasan naturalis anak usia 4 – 6 tahun yang terjadi karena aktivitas memilah sampah ini hanya bagian kecil dari tahapan pengelolaan sampah, ruang lingkup yang terbatas hanya rentang usia 4 – 6 tahun di PAUD Nurul Amal Cibiru Kota Bandung yang mana setiap individu memiliki kemampuan dan karakter unit serta minat yang lebih beragam, dan desain penelitian yang bersifat korelasional sehingga tidak dapat menjelaskan hubungan sebab-akibatnya secara langsung. Sehingga, aktivitas memilah sampah ini hanya menjadi salah satu langkah stimulasi agar dapat mengembangkan kecerdasan naturalis dari sejak dini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa aktivitas memilah sampah memiliki keterkaitan positif dengan perkembangan kecerdasan naturalis anak usia 4 – 6 tahun dalam konteks pembelajaran pendidikan anak usia dini. Temuan ini menegaskan bahwa keterlibatan anak dalam aktivitas lingkungan berbasis pembiasaan berperan sebagai stimulasi awal dalam menumbuhkan kepekaan dan kepedulian terhadap lingkungan. Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada penguatan bukti empiris bahwa aktivitas lingkungan sederhana yang terintegrasi dalam pembelajaran PAUD dapat mendukung perkembangan kecerdasan naturalis anak usia dini, sehingga memperluas pemahaman teoritis mengenai strategi stimulasi kecerdasan naturalis melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Hasil penelitian tersebut memberikan implikasi bahwa aktivitas memilah sampah perlu dipandang sebagai bagian dari proses pembelajaran PAUD, bukan sekadar pembiasaan rutin kebersihan melainkan, dapat diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis alam, eksplorasi lingkungan sekitar, serta kegiatan yang bermakna untuk memperkuat pengalaman belajar anak dan menumbuhkan sikap peduli lingkungan sejak dini. Sehingga, berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar pendidik PAUD merancang aktivitas pendidikan lingkungan yang berkelanjutan melalui kolaborasi antara guru dan orang tua. Penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengkaji pengaruh aktivitas memilah sampah dengan desain penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampaknya terhadap kecerdasan naturalis anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pendidik dan peserta didik di PAUD Nurul Amal Cibiru, Kota Bandung atas dukungan dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung sehingga dapat terlaksana dengan cukup baik. Ucapkan terima kasih juga kepada dosen pembimbing di lingkup Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang telah membimbing dan membersamai selama proses pembuatan artikel ilmiah ini. Dukungan dan kolaborasi dari beberapa pihak tersebut dapat menunjukkan bahwa pentingnya nilai-nilai

pendidikan dengan pelestarian lingkungan alam yang bersinergi dalam mewujudkan proses pembelajaran yang menyeluruh dan berorientasi pada pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, D. (2020). Hubungan Antara Minat Anak Mengikuti Pembelajaran Berbasis Lingkungan Alam dengan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(2), 13–22. <https://doi.org/10.15575/japra.v3i2.9561>
- Alviana, N. (2023). *Hubungan Antara Kecerdasan Naturalis Dan Karakter Peduli Lingkungan Dengan Perilaku Pro Lingkungan*.
- Anggriani, F., Yuliantina, I., Chasanah, A., Sumule, I., Maisura, R., Anggraeni, Narpaduhita, D., & Mursitolaksmi, L. (2024). *Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Annisa, S. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Anak Sanggar Anak. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 5–6. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpau/article/view/8985%0Ahttps://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpau/article/download/8985/8637>
- Antika, D. H. W., Hartono, & Setiawan, D. (2025). Development of Smart Train PAUD Learning Media Based on the Principle of Reuse. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 280–295. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1490>
- Biggs, J., & Tang, C. (2007). Teaching For Quality Learning At University: What The Student Does Matters. *Jurnal Assessment & Evaluation in Higher Education*.
- Dewi, R. E., Setyaningrum, N., Hapsari, A. S., & Pradana, F. G. (2022). Pemilahan Sampah dengan Cara Paksa Pilah Sampah dari Rumah. *Berdikari: Jurnal Inovasi Dan Penerapan Ipteks*, 10(2), 225–235. <https://doi.org/10.18196/berdikari.v10i2.15729>
- Dinas Lingkungan Hidup. (n.d.). *Alasan Mengapa Kita Harus Memilah Sampah*. <https://Dlh.Blitarkab.Go.Id/Alasan-Kenapa-Kita-Harus-Memilah-Sampah/#:~:Text=Alasan%20Kenapa%20Kita%20Harus%20Memilah%20Sampah%2C%20selain%20memudahkan%20pengelolaan%20sampah,Penumpukan%20sampah%20yang%20masih%20tercampur> .
- El Hasbi, A. Z., Damayanti, R., Hermina, D., & Mizani, H. (2023). Penelitian Korelasional (Metodologi Penelitian Pendidikan). *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(6), 784–808. <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/771>
- Fitri, R. A., & Hadiyanto, H. (2022). Kepedulian Lingkungan melalui Literasi Lingkungan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6690–6700. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3485>

- Hayati, T. (2013). *Pengantar Statistika Pendidikan*. CV. Insan Mandiri.
- Justicia, R. (2017). Implementasi Program Anak Peduli Lingkungan Melalui Kegiatan Memilah Sampah. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v3i1.433>
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2023). *Capaian Kinerja Pengelolaan Sampah*. <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/>.
- Khoirunnisa, H., Khasanah, I., & Rakhmawati, E. (2021). Penanaman Karakter Peduli Lingkungan Melalui Ecobrick Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 211–218. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i1.8176>
- Kulyk, P., Kaźmierczak-Piwko, L., Dybikowska, A., & Dubicki, P. (2023). Sustainable consumption among children in the aspect of waste management. *Scientific Papers of Silesian University of Technology. Organization and Management Series*, 2023(178), 385–396. <https://doi.org/https://doi.org/10.29119/1641-3466.2023.178.21>
- Kurniati, E., Mirawati, M., Rudyanto, R., Fitriani, A. D., Rengganis, I., & Justicia, R. (2020). Implementasi Program Anak Peduli Lingkungan Melalui Kegiatan Memilah Sampah. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v3i1.433>
- Lestarinigrum, A., & Santoso, D. (2021). Stimulasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini melalui Eksplorasi Alam. *Jurnal AUD*, 6(1), 45–55.
- Maidania. (2021). Penelitian Survey. *ALACRITY Journal Of Education*, 1(2).
- Masykuroh, K., Mursyidah, I., & Muhammadiyah Hamka, U. D. (2023). Peran Orangtua Dalam Menanamkan Literasi Lingkungan Anak Usia Dini. *SELING Jurnal Program Studi PGRA*, 9, 162–170. <https://doi.org/10.29062/seling.v9i2.1714>
- Mostowfi, S., Mamaghani, N.K., & Khorramar, M. (2016). Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children In The Age Range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board Game). *International journal of environmental and science education*, 11, 5453-5476.
- Mulyati, B., Ilmi, Y. F., & Basri, A. (2023). Sosialisasi Pengelolaan Sampah sebagai Upaya Peningkatan Peran Masyarakat dalam Mengelola Sampah di Kota Serang. *Bantenese : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 26–34. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v5i1.6285>
- Musianto, L. S. (2002). Perbedaan Pendekatan Kuantitatif Dengan Pendekatan Kualitatif Dalam Metode Penelitian. *Jurnal Manajemen Dan Wirausaha*, 4(2), 123–136. <https://doi.org/10.9744/jmk.4.2.pp.123-136>
- Ningrum, I. H., Hiryanto, & Aryani, N. D. (2025). Implementasi Pendidikan Lingkungan Melalui Permainan Sampah Go Untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Dan Numerasi Pada Anak-Anak Wonderhome Library. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 41–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4697>

- Palupi, W., Marlyana Permatasari, H., & Munif Syamsuddin, M. (2020). Waste Management Keluarga Pada Penanaman Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 85–99. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i2.527>
- Pratiwi, D. E., Wulansari, B. Y., & Kristiana, D. (2020). Pengembangan Program Plepah Sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini Di Sekolah Alam Sabila. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 56. <https://doi.org/10.24269/dpp.v8i2.2513>
- Purnawaningsih, E. (2013). Bab II Tinjauan Pustaka Definisi Aktivitas. *Walisongo.Ace.Id*.
- Purnomo, T. A., & Sunarsih, D. (2023). Sosialisasi Pemilahan Sampah Organik dan Non-organik di SDN Banjarharjo 07 Jawa Tengah. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 3(2), 465–472. <https://doi.org/10.54082/jamsi.687>
- Putri, K. A., Putri, S. U., & Maranatha, R. (2023). Penerapan Pendekatan Lingkungan dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Anak (Studi Kualitatif Pada Anak Usia 5-6 Tahun). 6(2), 101–112. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v6i2.77>
- Rahman, U. (2009). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 12(1), 46–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.70656/kjpm.v2i1.366>
- Rahmi, H. (2022). Hubungan Antara Perilaku Berwawasan Lingkungan Dengan Kecerdasan Naturalistik Anak Usia 5-6 tahun TK Islam Harapan Ibu Kec. Lima Kaum Kab. Tanah Datar. In *IAIN Batusangkar* (Number 8.5.2017).
- Rimper, J. R. T. S. L., Warouw, V., Harikedua, S. D., & Mongi, E. L. (2023). Kegiatan Pemilahan Sampah untuk Usia Dini di TK. Anugerah. *Techno Science Journal*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.35799/tsj.v5i1.48282>
- Roth, C. E., & Disinger, J. F. (1992). Environmental Literacy. *ERIC/CSMEE Digest*.
- Saefuddin, M. T., Wulan, T. N., Savira, & Juansah, D. E. (2023). Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif dan Kualitatif Pada Metode Penelitian. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Sari, A. P. (2023). Implementasi Pembelajaran Outdoor Learning Dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu. <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/id/eprint/1239>
- Setyaningsih, D., Handasah, R. R., Krobo, A., Tandilo Mamma, A., Olua, E., Iryouw, V., Pendidikan, J., & Dini, U. (2024). Fostering Eco-literacy and Naturalistic Intelligence through Environmentally Based Education in Coastal Preschool . *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 18(1), 251–269. <https://doi.org/10.21009/JPUD.181.18>
- Sukerti, N. L. G., Sudarma, I. M., & Pujaastawa, I. B. G. (2017). Perilaku Masyarakat Dalam Pengelolaan Sampah Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Di Kecamatan Denpasar Timur Kota Denpasar, Provinsi Bali. *ECOTROPHIC: Jurnal Ilmu Lingkungan (Journal of Environmental Science)*, 11(2), 148. <https://doi.org/10.24843/EJES.2017.v11.i02.p05>
- Sutapa, P., & Pertiwi, R. (2020). Pengembangan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Berkebun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 879–890.

- Syahfitri, R. I., Anggraini, W. A., Putri, S. A., Waruwu, N. A., Bangun, Y. L. B., & Harahap, M. A. R. (2023). Pendampingan dan Penyuluhan Edukasi Dalam Meningkatkan Pengetahuan tentang Pemilahan Sampah Organik dan Anorganik Pada Siswa/I SDIT Ashabul Kahfi. *PubHealth Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.56211/pubhealth.v2i1.311>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 (2003).
- UNESCO. (2017). *Education For Sustainable Development Goals*. UNESCO.
- Watve, S., & Watve, A. (2018). Naturalistic Intelligence (NI) : Nature and Nurture. *Journal of Ecological Society*, 30–31(1). <https://doi.org/10.54081/jes.026/03>
- Widat, F., Wulandari, I., Wijayanti, R. F., & Magfirotin, M. (2025). Implementing Waste Sorting as a Sustainable Environmental Awareness Practice for Early Childhood Education. *Communataire: Journal of Community Service*, 04(02), 167–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.61987/communataire.v4i2.1164>
- Wijaya, I. K. W. B., & Dewi, P. A. S. (2021). Pengembangan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini melalui Model Pendidikan Lingkungan Unesco. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(3), 97. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i3.449>
- Wirdianti, N., Komala, R., & Miarsyah, M. (2020). Hubungan Antara Kecerdasan Naturalis Dengan Perilaku Tanggung Jawab Lingkungan Siswa. *Jurnal Biotek*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24252/jb.v7i1.6860>
- Yasbiati, Y., Giyartini, R., & Lutfiana, A. (2017). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Melalui Kegiatan Bercocok Tanam Di Bambim Al-Abror Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 203–213. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9360>

Hubungan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 tahun terhadap Kesiapan Sekolah Dasar

Oktarina Dwi Handayani^{1*}, Arselia Meidinda Permadhy²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, DKI Jakarta, Indonesia

Email Corresponden Author: oktarina2h@uhamka.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the relationship between language development and school readiness in children aged 5–6 years before entering formal education. The study used a quantitative approach with a correlational design. The study subjects were 156 children enrolled in kindergartens in East Jakarta. Data were collected through language development and school readiness assessment instruments, then analyzed using the Spearman correlation test with the help of the SPSS program. The results showed a strong and significant relationship between language development and school readiness. Children with more developed language skills tend to show better readiness in early academic aspects, adaptation to the school environment, and participation in group activities. These findings confirm that language development is an important factor in supporting children's readiness to enter formal education. Therefore, optimal language stimulation is needed from an early age through the active role of parents and educators to maximize children's school readiness.

Keywords: School Readiness; Language Development; Early Childhood

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara perkembangan bahasa dan kesiapan sekolah pada anak usia 5–6 tahun sebelum memasuki pendidikan formal. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Subjek penelitian berjumlah 156 anak yang terdaftar di Taman Kanak-kanak wilayah Jakarta Timur. Data dikumpulkan melalui instrumen penilaian perkembangan bahasa dan kesiapan sekolah, kemudian dianalisis menggunakan uji korelasi Spearman dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara perkembangan bahasa dan kesiapan sekolah. Anak dengan kemampuan bahasa yang lebih berkembang cenderung menunjukkan kesiapan yang lebih baik dalam aspek akademik awal, kemampuan adaptasi terhadap lingkungan sekolah, serta partisipasi dalam kegiatan kelompok. Temuan ini menegaskan bahwa perkembangan bahasa merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung kesiapan anak memasuki pendidikan formal. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi bahasa yang optimal sejak usia dini melalui peran aktif orang tua dan pendidik untuk memaksimalkan kesiapan sekolah anak.

Kata kunci: Kesiapan Sekolah; Perkembangan Bahasa; Anak Usia Dini

History

Received 2025-09-11, Revised 2025-12-01, Accepted 2026-02-23, Online First 2026-02-27

PENDAHULUAN

Mempersiapkan anak usia dini untuk memasuki jenjang sekolah dasar merupakan aspek penting yang perlu dipahami oleh orang tua. Keputusan menyekolahkan anak pada usia yang terlalu dini tanpa mempertimbangkan tingkat kesiapan dan perkembangan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. Pada masa usia dini, setiap aspek perkembangan perlu memperoleh stimulasi yang optimal, salah satunya adalah perkembangan bahasa.

Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal

meliputi genetika, tingkat pendidikan orang tua, dan kecerdasan anak (Fauziah Nasution et al., 2023). Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan sosial yang kaya akan stimulasi dan interaksi sehingga anak memperoleh pengalaman bermakna dalam mengembangkan kemampuan bahasanya (Usman, 2015). Kurangnya interaksi dapat menyebabkan anak kehilangan minat untuk berbicara dan berkomunikasi secara verbal, yang pada akhirnya menghambat perkembangan bahasa serta memengaruhi kesiapan memasuki sekolah dasar (Putra et al., 2018).

Kesiapan sekolah merupakan fase transisi menuju jenjang pendidikan berikutnya, di mana aspek perkembangan anak diharapkan telah cukup matang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Kesiapan ini menjadi fondasi awal keberhasilan anak dalam proses pendidikan formal. Anak yang memiliki tingkat kesiapan lebih baik cenderung lebih berhasil dalam mengikuti kegiatan belajar, sedangkan anak dengan tingkat kesiapan rendah berisiko mengalami kesulitan dalam berpartisipasi pada aktivitas akademik (Rifai & Fahmi, 2017).

Kematangan perkembangan membantu anak dalam menjalankan aktivitas belajar, seperti koordinasi mata dan tangan, kemampuan membaca dan menulis, duduk dengan nyaman dalam durasi tertentu, serta berkomunikasi dengan teman sebaya. Kematangan ini berperan dalam mengoptimalkan kesiapan fisik dan mental anak untuk mengikuti pendidikan formal, nonformal, maupun informal, termasuk dalam penguasaan keterampilan akademik dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung (Tatik Ariyanti, 2016).

Kesiapan sekolah didefinisikan sebagai kondisi ketika anak telah mencapai perkembangan fisik, emosional, dan kognitif yang optimal sehingga mampu mengikuti proses pembelajaran di sekolah dasar (Damayanti & Kristanti, 2016). Selain itu, kesiapan sekolah juga dipahami sebagai kesiapan anak memasuki proses belajar formal dengan tingkat perkembangan yang memadai untuk memahami materi yang terstruktur (Deliviana, 2017). Persiapan anak untuk bersekolah tidak hanya bergantung pada kesiapan individu, tetapi juga kesiapan sekolah dan masyarakat dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (Pan et al., 2019). Hal tersebut menunjukkan bahwa kesiapan sekolah merupakan hasil interaksi antara faktor individu, keluarga, dan lingkungan sosial. Penilaian kesiapan sekolah mencakup aspek sosial-emosional, fisik motorik, kognitif, serta literasi dan numerasi (Duncan et al., 2007). Anak yang matang dalam aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional cenderung lebih mudah beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran (Rahmawati et al., 2018). Peran keluarga melalui pola asuh, pemberian stimulasi, serta pembiasaan sikap positif, didukung oleh lingkungan masyarakat, turut memperkuat kesiapan sekolah (Syahidah et al., 2021).

Perkembangan bahasa memiliki peranan penting dalam mendukung interaksi sosial dan kesiapan literasi anak. Oleh karena itu, stimulasi bahasa perlu diberikan secara optimal sebagai bagian dari persiapan menuju sekolah dasar. Stimulasi tidak hanya berfokus pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga mencakup aspek fisik motorik, sosial-emosional, kemampuan bahasa, serta minat belajar anak (Agustina Setiowati et al., 2020).

Temuan awal di lembaga PAUD, khususnya kelompok TK B di wilayah Jakarta Timur,

menunjukkan adanya anak yang mengalami kesulitan berbicara sehingga kesulitan menyampaikan informasi, ide, atau pendapat. Kondisi ini diduga berkaitan dengan pemberian *screen time* yang berlebihan oleh orang tua. Selain itu, masih terdapat anak usia 5–6 tahun yang belum familiar dengan alfabet dan angka. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya hambatan perkembangan bahasa dan perlunya skrining dini untuk mengoptimalkan potensi anak sebelum memasuki pendidikan formal (Yılmaz et al., 2016).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara perkembangan bahasa dan kesiapan anak sebelum memasuki sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi dasar pertimbangan bagi orang tua, guru, masyarakat, dan pemerintah dalam mendukung kesiapan sekolah anak secara optimal.

METODE

Penelitian ini dilakukan di wilayah Jakarta Timur dengan menggunakan metode kuantitatif korelasional. Creswell menyatakan bahwa penelitian kuantitatif korelasional bertujuan mengidentifikasi Hubungan pada dua atau hubungan antar beberapa variabel (Chu, PH. and Chang, 2017). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kemajuan perkembangan bahasa (X) memengaruhi kesiapan sekolah (Y) anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, anak usia 5-6 tahun yang terdaftar pada kelas TK B di wilayah Jakarta Timur dijadikan sampel, dengan penentuan sampel dilakukan menggunakan pendekatan sampling non-probabilitas dengan menggunakan kriteria tertentu yang ditentukan berdasarkan topik penelitian (Firmansyah & Dede, 2022). Teknik *purposive sampling* digunakan karena sampel penelitian telah ditentukan sebelumnya, yaitu anak-anak berusia 5-6 tahun yang berada pada jenjang TK B di lembaga PAUD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 156 responden dari 11 Taman Kanak-kanak yang berlokasi di area Jakarta Timur. Data penelitian dikumpulkan menggunakan *Google Form* sebagai media pengumpulan data yang diberikan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan bahasa peserta didik serta capaian kesiapan sekolah mereka. Dalam penelitian ini, *skala Likert* digunakan sebagai instrumen untuk mengukur persepsi, sikap, serta opini individu dan kelompok terkait fenomena sosial yang diteliti. Setiap variabel dijabarkan menjadi indikator yang menjadi landasan penyusunan pertanyaan atau pernyataan. Instrumen dengan *skala Likert* memiliki rentang penilaian dari respons sangat positif hingga sangat negatif (Mumu et al., 2022).

Kegiatan penelitian ini diawali dengan menyusun instrumen penelitian kemudian dilaksanakan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur variabel yang diteliti, yaitu perkembangan bahasa (X) dan kesiapan sekolah (Y). Instrumen dikembangkan berdasarkan indikator teoritis masing-masing variabel, kemudian dijabarkan ke dalam 17 item pernyataan untuk variabel perkembangan bahasa dan 15 item pernyataan untuk variabel kesiapan sekolah. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, validitas isi (*content validity*) telah terpenuhi karena seluruh item disusun berdasarkan indikator

perkembangan bahasa dan enam dimensi kesiapan sekolah yang dikemukakan oleh Fayez et al. (2016), meliputi pengetahuan akademis, keterampilan berpikir dasar, kematangan sosial-emosional, kesejahteraan fisik dan motorik, disiplin diri, serta kemampuan komunikasi. Dengan demikian, instrumen telah merepresentasikan konstruk teoretis yang diukur.

Tabel 1

Hasil Uji Validitas Variabel Perkembangan Bahasa (X)

<i>Item</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>r tabel (0,30)</i>	<i>Keterangan</i>
X1	0,612	0,30	Valid
X2	0,584	0,30	Valid
X3	0,645	0,30	Valid
X4	0,521	0,30	Valid
X5	0,676	0,30	Valid
X6	0,702	0,30	Valid
X7	0,733	0,30	Valid
X8	0,691	0,30	Valid
X9	0,498	0,30	Valid
X10	0,715	0,30	Valid
X11	0,667	0,30	Valid
X12	0,559	0,30	Valid
X13	0,624	0,30	Valid
X14	0,748	0,30	Valid
X15	0,752	0,30	Valid
X16	0,534	0,30	Valid
X17	0,541	0,30	Valid

Tabel 2.

Hasil Uji Validitas Variabel Kesiapan Sekolah (Y)

<i>Item</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>r Kritis (0,30)</i>	<i>Keterangan</i>
Y1	0,689	0,30	Valid
Y2	0,671	0,30	Valid
Y3	0,654	0,30	Valid
Y4	0,598	0,30	Valid
Y5	0,723	0,30	Valid
Y6	0,741	0,30	Valid
Y7	0,736	0,30	Valid
Y8	0,708	0,30	Valid
Y9	0,562	0,30	Valid
Y10	0,693	0,30	Valid
Y11	0,677	0,30	Valid
Y12	0,521	0,30	Valid
Y13	0,684	0,30	Valid
Y14	0,759	0,30	Valid
Y15	0,603	0,30	Valid

Berdasarkan hasil output SPSS, seluruh 17 item pada variabel perkembangan bahasa

menunjukkan nilai *Corrected Item-Total Correlation* di atas 0,30. Demikian pula, seluruh 15 item pada variabel kesiapan sekolah memiliki nilai korelasi item-total yang memenuhi kriteria ($> 0,30$). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dinyatakan valid dan mampu merepresentasikan konstruk yang diukur. Validitas konstruk juga diperkuat oleh hasil uji korelasi Spearman yang menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,593 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,01$). Nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara perkembangan bahasa dan kesiapan sekolah, sehingga mendukung kesesuaian instrumen dengan kerangka teori yang digunakan.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi internal instrumen menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$. Berdasarkan hasil analisis SPSS diperoleh nilai sebagai berikut: (a) Variabel perkembangan bahasa (17 item) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar **0,912**. (b) Variabel kesiapan sekolah (15 item) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar **0,894**.

Nilai Cronbach's Alpha pada kedua variabel berada di atas 0,80, yang termasuk dalam kategori **sangat reliabel**. Hal ini menunjukkan bahwa item-item dalam masing-masing variabel memiliki konsistensi internal yang tinggi dan mampu mengukur konstruk secara stabil.

Tabel 3.

Hasil Uji Reliabilitas

<i>Variabel</i>	<i>Jumlah Item</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Kriteria ($\geq 0,70$)</i>	<i>Kategori</i>	<i>Keterangan</i>
Perkembangan Bahasa (X)	17	0,912	Memenuhi	Sangat Reliabel	Layak
Kesiapan Sekolah (Y)	15	0,894	Memenuhi	Sangat Reliabel	Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN**HASIL**

Dalam penelitian ini, dianalisis data deskriptif awal yang meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata, standar deviasi, dan sejumlah indikator statistik lain yang relevan dengan setiap variabel penelitian. Sebanyak 156 responden dijadikan sampel untuk meneliti variabel perkembangan bahasa dan kesiapan sekolah. Hasil analisis statistik disajikan sebagai berikut.

Tabel 4

Descriptive Statistic Variabel Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

<i>No</i>	<i>Pernyataan</i>	<i>SB (%)</i>	<i>B (%)</i>	<i>KB (%)</i>	<i>SKB (%)</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
1.	X1	16 (10,3%)	149 (89,7%)	-	-	3,102	0,304
2.	X2	13 (8,3%)	140 (89,7%)	3 (1,9%)	-	3,064	0,314
3.	X3	10(6,4%)	144 (92,3%)	2 (1,3%)	-	3,051	0,273
4.	X4	10 (6,4%)	135 (86,5%)	11 (7,1%)	-	2,993	0,368

No	Pernyataan	SB (%)	B (%)	KB (%)	SKB (%)	Mean	Std. Deviation
5.	X5	12 (7,7%)	144 (92,3%)	-	-	3,076	0,267
6.	X6	10 (6,4%)	145 (92,9%)	1 (0,6%)	-	3,057	0,267
7.	X7	8 (5,1%)	146 (93,6%)	2 (2,3%)	-	3,038	0,251
8.	X8	10 (6,4%)	144 (92,3%)	2 (1,3%)	-	3,051	0,273
9.	X9	6 (3,8%)	142 (91,0%)	8 (5,1%)	-	2,987	0,300
10.	X10	8 (5,1%)	147 (94,2%)	1 (0,1%)	-	3,044	0,236
11.	X11	6 (3,8%)	146 (93,6%)	4 (2,6%)	-	3,012	0,253
12.	X12	26 (16,7%)	129 (82,7%)	1 (0,6%)	-	3,160	0,385
13.	X13	18 (11,5%)	135 (86,5%)	3 (1,9%)	-	3,096	0,355
14.	X14	9 (5,8%)	147 (94,2%)	-	-	3,057	0,233
15.	X15	9 (5,8%)	147 (94,2%)	-	-	3,057	0,233
16.	X16	30 (19,2%)	126 (80,8%)	-	-	3,192	0,395
17.	X17	30 (19,2%)	126 (80,8%)	-	-	3,192	0,395

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa item atau pernyataan X1 menjadi yang paling banyak dipilih, dengan 149 responden (89,7%) dan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,102. Responden memberikan penilaian “Baik” terhadap pernyataan bahwa “anak mampu melaksanakan 3 sampai 4 perintah sederhana.” Hal ini menunjukkan bahwa, berdasarkan persepsi para responden, anak telah menunjukkan kesiapan untuk mengikuti atau melaksanakan beberapa instruksi sederhana dalam aktivitas sehari-hari. Dengan demikian, anak dipandang cukup mandiri serta mampu memahami dan menjalankan arahan dalam berbagai situasi.

Tabel 5

Descriptive Statistic Variabel Kesiapan Memasuki Sekolah Dasar

No.	Pernyataan	SB (%)	B (%)	KB (%)	SKB (%)	Mean	Std Deviation
1.	Y1	73 (46,8%)	82 (52,6%)	1 (0,6%)	-	3,461	0,512
2.	Y2	37 (23,7%)	119 (76,3%)	-	-	3,237	0,426
3.	Y3	32 (20,5%)	124 (79,5%)	-	-	3,205	0,405
4.	Y4	15 (9,6%)	135 (86,5%)	6 (3,8%)	-	3,057	0,363
5.	Y5	10 (6,4%)	145 (92,9%)	1 (0,6%)	-	3,057	0,260
6.	Y6	9 (5,8%)	147 (94,2%)	-	-	3,057	0,233
7.	Y7	8 (5,1%)	147 (94,2%)	1 (0,6%)	-	3,044	0,236
8.	Y8	9 (5,8%)	145 (92,2%)	2 (1,3%)	-	3,044	0,262
9.	Y9	8 (5,1%)	141 (90,4%)	7 (4,5%)	-	3,006	0,311
10.	Y10	12 (7,7%)	144 (92,3%)	-	-	3,076	0,267
11.	Y11	10 (6,4%)	143 (91,7%)	3 (1,9%)	-	3,044	0,286
12.	Y12	6 (3,8%)	141 (90,6%)	9 (5,8%)	-	2,980	0,310
13.	Y13	6 (3,8%)	146 (93,6%)	4 (2,6%)	-	3,012	0,253
14.	Y14	6 (3,8%)	150 (96,2%)	-	-	3,038	0,192
15.	Y15	20 (12,8%)	136 (87,2%)	-	-	3,128	0,335

Berdasarkan data pada tabel tersebut, disimpulkan bahwa item atau pernyataan Y14 menjadi yang paling banyak dipilih, dengan 150 responden (96,2%) dan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,038. Responden memberikan penilaian “Baik” terhadap pernyataan “anak mampu terlibat dalam percakapan

dengan guru dan teman-temannya.” Hasil ini mengindikasikan bahwa anak dinilai telah menunjukkan kecakapan berkomunikasi aktif dan efektif dengan guru maupun teman sebaya. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak dapat membangun interaksi sosial, menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, serta berpartisipasi dalam percakapan di lingkungan sekolah maupun saat bersama teman-temannya.

Tabel. 6

Hasil Uji Analisis Korelasi Spearman

Spearman's rho	Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	<i>Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini</i>	<i>Kesiapan Memasuki Sekolah Dasar</i>
		Correlation Coefficient	Correlation Coefficient
	Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	1,000	,593**
		Sig. (2-tailed)	,000
		N	156
	Kesiapan Memasuki Sekolah Dasar	,593**	1,000
		Sig. (2-tailed)	.
		N	156

****.** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Data primer yang diolah SPSS versi 25, 2024

Penelitian ini melibatkan 156 responden untuk menganalisis hubungan antara perkembangan bahasa anak usia dini dan kesiapan memasuki sekolah dasar. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa secara umum kedua variabel berada pada kategori baik. Pada variabel perkembangan bahasa, seluruh item memiliki nilai rata-rata di atas 2,98 pada *skala Likert* empat poin, yang menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai kemampuan bahasa anak telah berkembang secara optimal. Item dengan nilai rata-rata tertinggi terdapat pada indikator X16 dan X17 (mean = 3,192), yang mengindikasikan bahwa aspek tersebut dinilai sangat baik oleh responden. Sementara itu, nilai rata-rata terendah terdapat pada item X9 (mean = 2,987), namun masih berada dalam kategori baik. Nilai standar deviasi yang relatif rendah (0,233–0,395) menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap perkembangan bahasa anak cukup homogen.

Pada variabel kesiapan memasuki sekolah dasar, hasil deskriptif juga menunjukkan kecenderungan yang positif. Seluruh item memiliki nilai rata-rata di atas 2,98, dengan nilai tertinggi pada item Y1 (mean = 3,461) dan nilai terendah pada Y12 (mean = 2,980). Temuan ini menunjukkan bahwa anak dinilai telah memiliki kesiapan yang memadai dalam aspek akademik awal, sosial-emosional, maupun kemampuan komunikasi. Tingginya persentase jawaban “Baik” dan “Sangat Baik” memperkuat indikasi bahwa anak telah menunjukkan kesiapan untuk beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran di sekolah dasar. Hasil uji korelasi Spearman menunjukkan koefisien korelasi (r_s) sebesar 0,593 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang positif

dan signifikan antara perkembangan bahasa dan kesiapan sekolah. Nilai korelasi tersebut berada pada kategori kuat, yang berarti bahwa peningkatan kemampuan bahasa anak cenderung diikuti oleh peningkatan kesiapan sekolah. Dengan demikian, kemampuan bahasa tidak hanya berperan sebagai aspek perkembangan komunikasi, tetapi juga sebagai fondasi penting dalam mendukung kesiapan akademik dan sosial anak.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa perkembangan bahasa merupakan salah satu faktor determinan dalam membentuk kesiapan anak memasuki sekolah dasar. Anak yang memiliki kemampuan memahami instruksi, mengungkapkan gagasan, serta berinteraksi secara verbal dengan guru dan teman sebaya cenderung lebih siap menghadapi lingkungan belajar formal. Temuan ini memperkuat pentingnya stimulasi bahasa sejak usia dini sebagai bagian dari upaya mempersiapkan anak secara holistik menuju jenjang pendidikan dasar.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara perkembangan bahasa anak usia dini dan kesiapan memasuki sekolah dasar ($r_s = 0,593$; $p < 0,05$). Nilai korelasi yang berada pada kategori kuat menunjukkan bahwa kemampuan bahasa memiliki kontribusi penting dalam membentuk kesiapan anak menghadapi tuntutan pendidikan formal. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin baik perkembangan bahasa anak, semakin tinggi pula kesiapan sekolahnya. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Duncan et al., 2007) yang menyatakan bahwa keterampilan bahasa dan literasi awal merupakan prediktor kuat terhadap keberhasilan akademik pada jenjang sekolah dasar. Kemampuan bahasa anak, khususnya dalam memahami instruksi dan mengekspresikan ide, berperan sebagai fondasi bagi perkembangan akademik selanjutnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa perkembangan bahasa merupakan komponen esensial dalam kesiapan sekolah.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa perkembangan kosakata dan kemampuan memahami instruksi kompleks berhubungan signifikan dengan kesiapan belajar formal. Anak dengan kemampuan bahasa yang lebih baik menunjukkan regulasi diri dan partisipasi kelas yang lebih tinggi, yang merupakan komponen penting dalam kesiapan sekolah (Zhang et al., 2021). Selain aspek akademik, bahasa juga berkaitan dengan kesiapan sosial-emosional. Menemukan bahwa kompetensi bahasa berkontribusi terhadap kemampuan anak dalam membangun hubungan sosial positif dengan guru dan teman sebaya. Hal ini selaras dengan temuan penelitian ini, terutama pada item kesiapan sekolah yang berkaitan dengan keterlibatan dalam percakapan dan interaksi sosial (Rhoades et al., 2020). Meta-analisis dalam sebuah penelitian menunjukkan bahwa intervensi bahasa pada usia dini memiliki efek signifikan terhadap peningkatan kesiapan sekolah, terutama pada anak dari latar belakang sosial ekonomi rendah. Artinya, stimulasi bahasa yang sistematis dan terarah dapat memperkuat kesiapan akademik sekaligus mengurangi kesenjangan kesiapan sekolah (Peng et al., 2023).

Dari perspektif teoretis, hasil penelitian ini juga mendukung model kesiapan sekolah

komprehensif yang dikemukakan oleh Faye et al. (2016) serta pendekatan multidimensional kesiapan sekolah menurut High (2008), di mana kemampuan komunikasi menjadi salah satu domain utama yang menopang kesiapan akademik, sosial, dan emosional.

Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya konsisten dengan penelitian klasik (Duncan et al., 2007; Justice et al., 2009), tetapi juga diperkuat oleh bukti empiris mutakhir yang menunjukkan bahwa perkembangan bahasa merupakan fondasi kesiapan belajar formal. Menurut teori Bandura, perkembangan bahasa terjadi melalui proses meniru atau imitasi terhadap orang lain. Bandura menjelaskan bahwa anak-anak mempelajari bahasa dengan mencontoh model di sekitar mereka, tanpa harus menerima penguatan dari orang lain. Oleh karena itu, keterampilan berbahasa dasar anak usia dini tumbuh seiring mereka berinteraksi dan pergaulan mereka bersama anak-anak seusianya maupun orang-orang di lingkungan mereka (Isna, 2019). Vygotsky menekankan bahwa perkembangan bahasa terjadi melalui interaksi sosial dan budaya, yang juga memainkan peran penting dalam kesiapan sekolah. Interaksi ini membantu anak-anak membangun keterampilan bahasa yang esensial untuk keberhasilan akademis dan sosial di lingkungan sekolah (Christy, 2013).

Selain itu, penelitian menemukan bahwa anak dengan keterlambatan bahasa cenderung menunjukkan kesiapan sekolah yang lebih rendah dibandingkan anak dengan perkembangan bahasa normal. Studi tersebut menegaskan bahwa gangguan bahasa yang persisten dapat berdampak pada kemampuan akademik dan sosial anak saat memasuki sekolah dasar. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian ini bahwa kemampuan bahasa yang baik berkorelasi dengan kesiapan sekolah yang lebih optimal (Justice et al., 2009). Perkembangan bahasa pada usia dini berkaitan erat dengan perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak. Bahasa berfungsi sebagai alat untuk berpikir, memahami konsep, dan membangun relasi sosial. Oleh karena itu, anak yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik akan lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekolah, mengikuti pembelajaran, serta berinteraksi dengan guru dan teman sebaya (Snow., 2010).

Kemampuan bahasa prasekolah terbukti memprediksi kesiapan taman kanak-kanak dan performa akademik awal (Schmitt et al., 2022). Selain itu, perkembangan kosakata awal dan kemampuan memahami instruksi kompleks berkorelasi signifikan dengan kesiapan belajar formal (Zhang et al., 2021). Kompetensi bahasa juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial anak, termasuk regulasi diri dan partisipasi aktif dalam kegiatan kelas (Rhoades et al., 2020). Bahkan, intervensi bahasa pada usia dini terbukti secara signifikan meningkatkan kesiapan sekolah anak (Peng et al., 2023). Secara konseptual, kesiapan sekolah merupakan konstruk multidimensional yang mencakup kemampuan akademik, sosial-emosional, fisik-motorik, disiplin diri, serta kemampuan komunikasi (Faye et al., 2016). Selain faktor anak, kesiapan sekolah juga dipengaruhi oleh kesiapan keluarga dan lingkungan sekolah dalam mendukung perkembangan anak (High, 2008). Dengan demikian, perkembangan bahasa menjadi bagian integral dalam sistem kesiapan sekolah yang bersifat holistik.

Temuan ini juga mendukung kerangka konseptual kesiapan sekolah yang dikemukakan oleh

(Fayez et al., 2016), yang menyatakan bahwa kesiapan sekolah mencakup beberapa dimensi, termasuk kemampuan komunikasi. Perkembangan bahasa menjadi bagian integral dari kesiapan akademik dan sosial anak. Selain itu, menurut (High., 2008), kesiapan sekolah tidak hanya ditentukan oleh kematangan anak, tetapi juga oleh dukungan keluarga dan kesiapan sekolah dalam mengakomodasi kebutuhan perkembangan anak. Dengan demikian, stimulasi bahasa yang optimal di lingkungan keluarga dan pendidikan anak usia dini menjadi faktor penting dalam meningkatkan kesiapan sekolah.

Secara empiris, temuan ini konsisten dengan penelitian longitudinal terbaru yang menunjukkan bahwa kemampuan bahasa prasekolah berkontribusi langsung terhadap kesiapan akademik awal, khususnya dalam literasi dan numerasi dasar (Schmitt et al., 2022). Studi tersebut menegaskan bahwa keterampilan bahasa reseptif dan ekspresif menjadi prediktor kuat performa akademik pada tahun pertama sekolah dasar. Dalam kesiapan anak memasuki sekolah dasar, orang tua juga harus secara aktif memantau dan mendukung perkembangan anak selama masa ini. Keterlibatan orang tua sangat berhubungan terhadap kemampuan bahasa anak. Interaksi aktif orang tua seperti berbicara, membaca, dan mendengarkan anak, secara signifikan memengaruhi keterampilan bahasa mereka (Morris et al., 2022). Hal ini ditekankan bahwa pentingnya lingkungan interaktif yang mendukung, di mana anak dapat berlatih dan mengembangkan keterampilan bahasa mereka (Bronfenbrenner & Morris, 2007). Ketidaksiapan anak untuk sekolah dapat memunculkan rasa kecemasan, rendahnya rasa percaya diri, dan frustrasi saat mereka harus berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pendidikan (Copeland et al., 2012). Maka dari itu, aspek perkembangan dan kesiapan sekolah memiliki hubungan yang erat karena aspek perkembangan yang sudah optimal dapat membantu dan memudahkan anak dalam menyesuaikan diri dan melanjutkan ke pendidikan dasar.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting: a) Bagi Guru PAUD, guru perlu mengintegrasikan stimulasi bahasa dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari melalui metode bercerita, diskusi kelompok, bermain peran, literasi awal, dan percakapan reflektif. Aktivitas tersebut dapat meningkatkan kosakata, kemampuan memahami instruksi, serta keberanian anak dalam berkomunikasi. b) Bagi orang tua, orang tua diharapkan memberikan stimulasi bahasa secara konsisten di rumah melalui komunikasi dua arah, membacakan buku cerita, serta melibatkan anak dalam percakapan aktif. Lingkungan keluarga yang responsif secara verbal terbukti mendukung kesiapan sekolah anak (High, 2008). c) Bagi lembaga pendidikan, lembaga PAUD dapat menyusun program intervensi bahasa terstruktur sebagai bagian dari persiapan transisi ke sekolah dasar. Program literasi dini dan penguatan komunikasi sosial perlu menjadi bagian dari kurikulum transisi sekolah.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengkaji hubungan antara perkembangan kemampuan bahasa anak usia dini dan kesiapan mereka memasuki sekolah dasar pada anak usia 5–6 tahun di Jakarta Timur. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dan melibatkan 156 responden, analisis deskriptif menunjukkan bahwa perkembangan bahasa anak berada pada kategori baik, sebagaimana

terlihat dari tingginya persentase penilaian “Baik” dan “Sangat Baik”. Kesiapan sekolah juga berada pada kategori baik, mencakup aspek akademik awal, sosial-emosional, kemampuan komunikasi, serta partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji Spearman mengungkapkan korelasi positif dan signifikan antara perkembangan bahasa dan kesiapan sekolah ($r_s = 0,593$; $p < 0,05$), dengan kekuatan hubungan yang tergolong kuat, sehingga menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan bahasa selaras dengan meningkatnya kesiapan anak mengikuti pendidikan dasar. Temuan ini menegaskan bahwa keterampilan bahasa berperan penting dalam membangun kesiapan akademik, sosial, maupun emosional anak, serta menguatkan konsep teoretis mengenai peran komunikasi dalam kesiapan sekolah. Secara praktis, penelitian ini menekankan perlunya stimulasi bahasa yang terencana dan berkelanjutan sejak usia dini, baik di keluarga maupun lembaga PAUD, sebagai strategi efektif untuk meningkatkan kesiapan anak menghadapi jenjang pendidikan dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, penulis memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT. Atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan artikel ini. Ucapan terima kasih yang tulus penulis ucapkan kepada orang tua dan para kakak atas doa, dukungan dan pengorbanan yang menjadi kekuatan untuk penulis setiap hari. Apresiasi setinggi-tingginya kepada Ibu Oktarina Dwi Handayani, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing serta memberikan arahan dengan penuh kesabaran. Terima kasih sebesar-besarnya karena telah memberikan motivasi dan saran-saran yang berharga dalam tahap penulisan. Akhir kata, terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang sudah membantu penulis dalam penyelesaian artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Setiowati, E., Handayani, A., & Supradewi, R. (2020). Program Stimulasi Kesiapan Anak Masuk Sekolah Dasar Bagi Orang Tua di Kelurahan Jetaksari Kecamatan Sayung Kabupaten Demak. *Buletin Pembangunan Berkelanjutan*. <https://doi.org/10.25299/bpb.2020.5559>
- Bronfenbrenner, U., & Morris, P. A. (2007). The Bioecological Model of Human Development. In *Handbook of Child Psychology*. <https://doi.org/10.1002/9780470147658.chpsy0114>
- Christy, T. C. (2013). Vygotsky, Cognitive Development and Language. *Historiographia Linguistica*. *Historiographia Linguistica*, 40(1-2), 199-227 <https://doi.org/10.1075/hl.40.1-2.07chr>
- Chu, PH. and Chang, Y. (2017). John W. Creswell, Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. *Journal of Social and Administrative Sciences*, 4(2), 205–207. Retrieved from <https://journals.econsocieties.com/index.php/JSAS/article/view/1313>
- Copeland, K. A., Kendeigh, C. A., Saelens, B. E., Kalkwarf, H. J., & Sherman, S. N. (2012). Physical activity in child-care centers: Do teachers hold the key to the playground?. *Health Education Research*, 27(1), 81-100. <https://doi.org/10.1093/her/cyr038>

- Damayanti, A. K., & Kristanti, E. P. (2016). Kesiapan anak masuk sekolah dasar ditinjau dari pola asuh orangtua. *Jurnal Psikovidya*, 20(2), 40–52. Retrieved from <https://psikovidya.wisnuwardhana.ac.id/index.php/psikovidya/article/view/16>
- Deliviana, E. (2017). Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah Dasar. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 10(2), 119–133. <https://doi.org/10.51212/jdp.v10i2.611>
- Duncan, G. J., Dowsett, C. J., Claessens, A., Magnuson, K., Huston, A. C., Klebanov, P., Pagani, L. S., Feinstein, L., Engel, M., Brooks-Gunn, J., Sexton, H., Duckworth, K., & Japel, C. (2007). School readiness and later achievement. *Developmental psychology*, 43(6), 1428–1446. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.6.1428>
- Fauziah Nasution, Siregar, A., Arini, T., & Vira Ulfia Zhani. (2023). Permasalahan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 1(2), 276–284. <https://lawinsight.net/index.php/JIPEKEL/article/view/191>
- Fayez, M., Ahmad, J. F., & Oliemat, E. (2016). Jordanian Kindergarten and 1st-Grade Teachers' Beliefs About Child-Based Dimensions of School Readiness. *Journal of Research in Childhood Education*, 30(3), 293–305. <https://doi.org/10.1080/02568543.2016.1178195>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- High, P. C. (2008). School readiness. *Pediatrics*, 121(4), e1008–e1015. <https://doi.org/10.1542/peds.2008-0079>
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al-Athfal*, 2(2), 62–69
- Morris, A. J., Filippetti, M. L., & Rigato, S. (2022). The impact of parents' smartphone use on language development in young children. *Child Development Perspectives*, 16(2), 103–109. <https://doi.org/10.1111/cdep.12449>
- Mumu, J., Tanujaya, B., Charitas, R., & Prahmana, I. (2022). Likert Scale in Social Sciences Research: Problems and Difficulties. *FWU Journal of Social Sciences*. <https://doi.org/10.51709/19951272/Winter2022/7>
- Pan, Q., Trang, K. T., Love, H. R., & Templin, J. (2019). School Readiness Profiles and Growth in Academic Achievement. *Frontiers in Education*. <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00127>
- Peng, P., Lin, X., & Wang, C. (2023). Early language skills and school readiness: A meta-analytic review. *Early Childhood Research Quarterly*, 63, 45–58. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2022.11.004>
- Putra, A. Y., Yudiemawati, A., & Maemunah, N. (2018). Hubungan Pemberian Stimulasi oleh Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini Toddler di PAUD Asparaga Malang. *Nursing News*, 3(1), 563–571.
- Rahmawati, A., Maritje, M., Tairas, W., Ainy, N., & Nawangsari, F. (2018). Profil Kesiapan Sekolah Anak Memasuki Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.

- Rhoades, B. L., Greenberg, M. T., & Domitrovich, C. E. (2020). The contribution of language skills to social competence and school readiness. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 67, 101099. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2019.101099>
- Rifai, M., & Fahmi. (2017). Pengelolaan Kesiapan Belajar Anak Masuk Sekolah Dasar. *Tarbawi*, 3(01), 129–143. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/1784>
- Schmitt, S. A., Pratt, M. E., & McClelland, M. M. (2022). Examining the role of early language skills in predicting kindergarten readiness. *Developmental Psychology*, 58(4), 645–657. <https://doi.org/10.1037/dev0001312>
- Syahidah, B. D., Lubis, F. Y., Abidin, F. A., Abidin, Z., & Cahyadi, S. (2021). Anak Siap Sekolah: Persepsi Orang Tua Terhadap Kesiapan Anak Masuk Ke Sekolah Dasar. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1-10. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i1.1247>
- Tatik Ariyanti. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak, *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>
- Usman, M. (2015). Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan : Untuk Pendidikan Anak ... - Muhammad Usman - Google Buku. In deepublish, Yogyakarta.
- Yılmaz, D., Bayar-Muluk, N., Bayoğlu, B., İdil, A., & Anlar, B. (2016). Screening 5 and 6 year-old children starting primary school for development and language. *The Turkish Journal of Pediatrics*, 58(2), 136-144. <https://doi.org/10.24953/turkjpeds.2016.02.003>
- Zhang, X., Tamis-LeMonda, C. S., & Luo, R. (2021). Early vocabulary and school readiness among preschool children. *Child Development*, 92(5), 1769-1784. <https://doi.org/10.1111/cdev.13572>

Project Based Learning Dan Loose Parts : Solusi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Yuni Herlina^{1*}, Rambat Nur Sasongko², Nina Kurniah³, Betti Nuraini⁴

¹Universitas Dehasen Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

^{2,3}Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

⁴Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka, DKI Jakarta, Indonesia

Email Corresponden Author: yuniherlina@unived.ac.id

Abstract

Learning in early childhood education remains largely teacher-centered and relies on limited learning media. This article presents the development of a loose parts-based Project-Based Learning (PjBL) model with the potential to enhance young children's cognitive abilities and creativity. The model was developed in response to findings that early childhood education in Bengkulu City still emphasizes reading, writing, and arithmetic, with limited use of varied and open-ended learning materials. The study aimed to produce a loose parts-based PjBL model that is valid, practical, and feasible for early childhood learning. A Research and Development (R&D) approach was employed using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. A limited trial involved 40 children, while a large-scale trial included 73 children from several PAUD units in Bengkulu City. Data were collected through observation, interviews, documentation, and performance assessments, and analyzed using a t-test. The results indicate that the final model consists of five learning phases and its implementation shows a tendency to improve children's cognitive and creativity and is considered highly feasible and practical by teachers. This study contributes an applicable project-based learning model to support more child-centered early childhood education practices.

Keywords: Project Based Learning; Loose Parts; Cognitive; Creativity

Abstrak

Pembelajaran di PAUD masih cenderung berpusat pada guru dan memanfaatkan media yang terbatas. Artikel ini membahas pengembangan model pembelajaran PjBL berbasis *loose parts* berpotensi meningkatkan kemampuan kognitif yaitu kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas yaitu kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini, yang dikembangkan berdasarkan temuan bahwa pembelajaran PAUD di Kota Bengkulu masih menekankan calistung dan belum optimal memanfaatkan media belajar yang variatif. Tujuan utama penelitian adalah menghasilkan model PjBL berbasis *loose parts* yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba terbatas melibatkan 40 anak, uji coba luas melibatkan 73 anak dari beberapa satuan PAUD di Kota Bengkulu. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian kinerja anak serta dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model akhir terdiri atas lima fase pembelajaran dan penerapannya menunjukkan kecenderungan peningkatan kemampuan kognitif dan kreativitas anak serta dinilai sangat layak dan praktis oleh guru. Penelitian ini berkontribusi menyediakan model pembelajaran berbasis proyek yang aplikatif sebagai alternatif praktik di PAUD yang lebih bermakna, kreatif dan berpusat pada anak.

Kata kunci: Project Based Learning; Loose Parts; Kognitif; Kreativitas

History

Received 2025-08-04, Revised 2025-12-01, Accepted 2026-02-11, Online First 2026-02-27

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fase awal penentu arah perkembangan individu pada

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



tahap berikutnya. Kualitas rangsangan yang diterima anak pada masa ini sangat berpengaruh terhadap kesiapan mereka memasuki jenjang pendidikan formal serta terhadap perkembangan aspek kognitif, sosial, emosional, fisik-motorik, dan moral-spiritual (Dadan Suryana, 2016; Sulaiman et al., 2019). Oleh karena itu, penyelenggaraan layanan PAUD perlu dirancang secara menyeluruh dan terintegrasi dengan memperhatikan karakteristik unik setiap anak serta prinsip belajar melalui bermain sebagai inti kegiatan. Bermain bagi anak bukanlah sekadar aktivitas mengisi waktu luang, tetapi merupakan sarana utama untuk mengeksplorasi lingkungan, menguji hipotesis sederhana, dan membangun makna.

Hasil observasi awal di beberapa satuan PAUD di Kota Bengkulu menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh instruksi guru dan lembar kerja yang didominasi latihan membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Aktivitas bermain yang disediakan cenderung bersifat tertutup, dengan media yang sudah ditentukan hasil akhirnya, sehingga peluang anak untuk bereksplorasi, memecahkan masalah, dan mengembangkan ide secara mandiri relatif terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran, terutama pada kegiatan yang menuntut kemampuan berpikir dan kreativitas. Pendapat (Khairiah et al., 2012) menemukan bahwa salah satu persoalan mendasar kompetensi guru PAUD di Indonesia adalah keterbatasan kemampuan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai standar perkembangan anak. Hal ini menggaris bawahi, bahwa kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru mengelola aktivitas bermain yang menantang dan bermakna. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) adalah acuan utama dalam perencanaan pendidikan anak usia dini di Indonesia (Ita et al., 2020).

Perkembangan kognitif berkaitan dengan proses anak dalam memahami dunia sekeliling, mengorganisasi informasi, dan membangun konsep-konsep baru. Menurut (Fa'izah et al., 2023) menekankan pentingnya menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif sejak dini karena aspek ini menjadi landasan bagi kecakapan intelektual, sosial, dan emosional di masa mendatang. Dalam hal ini, guru berperan sentral sebagai perancang lingkungan belajar yang kaya rangsangan (Wahyuningsih et al., 2020; Warmansyah et al., 2022).

Project Based Learning (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang dianggap selaras dengan karakteristik anak usia dini karena menempatkan proyek sebagai wahana utama untuk mengeksplorasi masalah nyata, bekerja secara kolaboratif, dan menghasilkan produk yang bermakna. Melalui proyek, anak diajak untuk mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menyusun rencana, dan mempresentasikan hasil temuan mereka (Magasida, 2017; Putri et al., 2020). Agar PjBL memberikan dampak optimal, pemilihan media belajar menjadi sangat penting. *Loose parts* merupakan salah satu alternatif media yang menawarkan peluang eksplorasi tanpa batas bagi anak. Istilah *loose parts* merujuk pada berbagai bahan lepas yang dapat digabungkan, disusun ulang, dipisah, atau diubah bentuknya oleh anak sesuai ide mereka. Bahan-bahan tersebut dapat berupa benda alam (batu, ranting, biji-bijian), bahan bekas (kardus, tutup botol, kertas gulungan), maupun material lain yang aman dan mudah ditemukan. Melalui *loose parts*, anak dapat merancang berbagai bangunan, pola, dan bentuk

simbolik yang mencerminkan imajinasi mereka. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan *loose parts* bisa menambah kemampuan sosial, kemandirian, dan kolaborasi anak. Mereka didorong agar bernegosiasi, berbagi, serta bekerja sama saat merencanakan serta membangun struktur yang mereka inginkan.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *Project Based Learning* berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak, sementara penggunaan *loose parts* mampu memperkaya pengalaman bermain yang bersifat eksploratif. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji kedua pendekatan secara terpisah dan bersifat parsial, baik sebagai strategi pembelajaran maupun sebagai media bermain. Penelitian terdahulu juga cenderung belum menghasilkan model pembelajaran yang terstruktur dengan sintaks operasional yang dapat dijadikan pedoman praktis bagi guru PAUD, serta belum menguji aspek validitas, kepraktisan, dan kecenderungan efektivitas model secara komprehensif. Dengan demikian, masih terdapat celah penelitian terkait pengembangan model pembelajaran yang mengintegrasikan PjBL dan *loose parts* secara sistematis dan kontekstual sesuai karakteristik PAUD

Model PjBL berbasis *loose parts* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan karakteristik anak usia dini dan menghasilkan lima sintaks yang sistematis dan kontekstual. Sintaks model PjBL berbasis *loose parts* ini mudah dipahami dan diterapkan oleh guru PAUD dalam proses pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada penggabungan pendekatan *Project Based Learning* dan media *loose parts*, tetapi pada pengembangan model pembelajaran yang terstruktur, tervalidasi, dan aplikatif bagi konteks PAUD. Model yang dikembangkan dilengkapi dengan sintaks pembelajaran, panduan implementasi, serta sistem penilaian kognitif dan kreativitas yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, sehingga dapat digunakan sebagai rujukan praktis bagi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran berbasis proyek yang eksploratif

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan model *Project Based Learning* berbasis *loose parts* yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini; (2) menguji validitas dan kepraktisan model PjBL berbasis *loose parts* melalui penilaian ahli dan uji keterlaksanaan di satuan PAUD; serta (3) menganalisis efektivitas model PjBL berbasis *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan model pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran berpusat pada anak di satuan PAUD.

METODE

Penelitian ini masuk pada kategori penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang berfokus pada penyusunan dan pengujian model pembelajaran PjBL berbasis media *loose parts*. Kerangka pengembangan mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Dick, 2013; Dick W, 2015; Dick, W, Lou, C, Carey, 2005;

Sugiyono, 2015). Tipe lebih tepat karena memberikan alur kerja yang sistematis serta logis, mulai dari identifikasi kebutuhan sampai uji efektivitas pada produk yang dikembangkan.

Tahap analisis (*analysis*) diawali dengan pemetaan kebutuhan di beberapa satuan PAUD di Kota Bengkulu melalui observasi, wawancara, dan telaah dokumen. Fokus analisis meliputi karakteristik anak, profil kompetensi guru, pola pembelajaran yang berjalan, serta kondisi sarana dan prasarana, khususnya ketersediaan dan pemanfaatan media *loose parts*. Pada tahap perancangan (*design*), peneliti menyusun rancangan konseptual model PjBL berbasis *loose parts*. Rancangan ini mencakup rumusan tujuan pembelajaran, pemilihan tema dan topik proyek, perencanaan langkah-langkah kegiatan, penentuan jenis media dan sumber belajar, serta perancangan sistem penilaian kognitif dan kreativitas. Tahap pengembangan (*development*) berfokus pada penyusunan produk awal (*prototype*) model dan perangkat pendukungnya. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh para ahli yang memiliki kepakaran di bidang PAUD, desain pembelajaran, serta pengembangan kurikulum. Proses validasi mencakup aspek kelayakan isi, implementasi, kebahasaan, kebermanfaatan, dan kepraktisan. Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan dengan uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas melibatkan 40 anak di beberapa satuan PAUD untuk melihat keterlaksanaan sintaks model, respon anak, serta kendala yang dihadapi guru. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan temuan uji coba terbatas, model diujikan secara lebih luas pada 6 satuan PAUD di Kota Bengkulu dengan jumlah responden 73 anak.

Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental dengan pendekatan one-group pretest–posttest. Desain ini dipilih untuk melihat kecenderungan perubahan kemampuan kognitif dan kreativitas anak setelah penerapan model pembelajaran yang dikembangkan. Namun demikian, peneliti menyadari bahwa desain ini memiliki keterbatasan dalam menarik kesimpulan kausal karena tidak melibatkan kelompok kontrol. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak dimaknai sebagai bukti sebab-akibat yang mutlak, melainkan sebagai indikasi empiris awal mengenai potensi efektivitas model PjBL berbasis *loose parts* pada konteks PAUD.

Indikator kemampuan kognitif anak disusun mengacu pada Kurikulum PAUD dan teori perkembangan kognitif anak usia dini. Aspek yang diukur meliputi: (1) kemampuan mengamati objek dan peristiwa, (2) kemampuan mengelompokkan dan mengklasifikasikan benda berdasarkan karakteristik tertentu, serta (3) kemampuan memecahkan masalah sederhana yang muncul selama kegiatan proyek. Setiap indikator dinilai melalui lembar observasi kinerja anak selama proses pembelajaran. Indikator kreativitas anak dikembangkan berdasarkan teori kreativitas anak usia dini dan karakteristik bermain berbasis *loose parts*, yang meliputi: (1) kelancaran dalam menghasilkan ide, (2) keluwesan dalam menggunakan dan mengombinasikan bahan, (3) keaslian gagasan, dan (4) kemampuan mengembangkan karya. Penilaian kreativitas dilakukan melalui observasi terhadap proses dan hasil karya anak selama kegiatan proyek.

Instrumen penelitian terdiri atas: (1) kuesioner *skala Likert* untuk menilai validitas dan kepraktisan model menurut para ahli; (2) lembar observasi untuk menilai kemampuan kognitif dan

keaktivitas anak sebelum dan sesudah penerapan model; serta (3) pedoman wawancara dan dokumentasi untuk memperkuat temuan kualitatif. Validitas isi dihitung menggunakan koefisien Aiken's V (Retnawati, 2016a, 2016). Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Kami menggunakan SPSS versi 22 (George & Mallery, 2024) untuk menjalankan uji Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk guna memeriksa normalitas data. Setelah asumsi normalitas divalidasi, uji hipotesis untuk efektivitas model dilakukan dengan menggunakan uji t sampel berpasangan untuk membandingkan skor *pretest* dan *posttest*. Instrumen observasi menggunakan skala penilaian empat tingkat yang merepresentasikan capaian perkembangan anak, mulai dari belum berkembang hingga berkembang sangat baik. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran oleh guru kelas yang telah diberikan panduan penggunaan instrumen, dengan pendampingan peneliti untuk menjaga konsistensi penilaian. Data yang diperoleh merepresentasikan performa autentik anak dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Penggunaan uji statistik dalam penelitian ini bertujuan untuk mendukung temuan observasional secara kuantitatif. Mengingat data berasal dari penilaian perkembangan anak usia dini yang berskala ordinal dan berjumlah relatif terbatas, analisis statistik digunakan secara hati-hati sebagai alat bantu untuk melihat kecenderungan perubahan sebelum dan sesudah penerapan model. Pendekatan ini selaras dengan karakteristik penelitian PAUD yang menekankan asesmen autentik, sehingga hasil statistik dipahami sebagai pendukung temuan *pedagogis*, bukan sebagai dasar tunggal penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil Validasi Ahli terhadap Kelayakan Model

Penilaian kelayakan isi model PjBL berbasis *loose parts* dilakukan oleh lima ahli. Hasil perhitungan Aiken's V menunjukkan bahwa semua butir penilaian memperoleh nilai antara 0,80 hingga 1,00, dengan rata-rata 1,00. Berdasarkan kriteria $V \geq 0,80$, seluruh butir termasuk kategori sangat valid sehingga model dinyatakan layak secara substansial untuk digunakan sebagai acuan pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Kelayakan Implementasi Model

Aspek implementasi yang meliputi perencanaan, prosedur pelaksanaan, dan dukungan perangkat pembelajaran juga divalidasi oleh lima ahli. Nilai Aiken's V untuk aspek ini kisaran antara 0,80–1,00, dengan *average* 0,98. Temuan tersebut menunjukkan bahwa dari sisi implementasi, model tergolong sangat valid dan dapat diaplikasikan di kelas dengan panduan yang tersedia.

Hasil Validasi Ahli Kelayakan Kebahasaan

Kebahasaan model dan perangkat pendukungnya meliputi kejelasan kalimat, konsistensi istilah, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa ilmiah. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh butir berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata nilai Aiken's V sebesar 0,97. Dengan demikian, bahasa yang

digunakan dinilai komunikatif, mudah dipahami guru, dan sesuai untuk digunakan dalam konteks pembelajaran PAUD.

Hasil Validasi Ahli Kelayakan Kebermanfaatan Model

Aspek kebermanfaatan memfokuskan pada sejauh mana model membantu guru dalam merancang dan menjalankan pembelajaran yang mengembangkan kognitif dan kreativitas anak. Nilai Aiken's V berkisar antara 0,80–1,00 dengan rata-rata 0,97, yang berarti para validator menilai model memiliki manfaat yang tinggi guna menaikkan kualitas proses belajar-mengajar di PAUD.

Hasil Validasi Ahli Kepraktisan Model

Kepraktisan model berkaitan dengan kemudahan penerapan model di kelas, kebutuhan sarana-prasarana, serta fleksibilitas adaptasi. Hasil validasi memperlihatkan bahwa semua butir berada dalam kategori sangat valid dengan rata-rata 1,00. Artinya, model PjBL berbasis *loose parts* dipandang mudah dioperasikan dan tidak memerlukan fasilitas yang sulit dipenuhi satuan PAUD.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa model PjBL berbasis *loose parts* memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik. Nilai koefisien Aiken's V pada aspek kelayakan isi, implementasi, kebahasaan, kebermanfaatan, dan kepraktisan berada pada rentang **0,80–1,00**, yang menunjukkan tingkat validitas tinggi. Dengan demikian, model dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada tahap uji coba.

Seluruh hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi yang sangat kecil ($\text{Sig.} < 0,05$), yang secara statistik mengindikasikan adanya perbedaan skor sebelum dan sesudah penerapan model. Mengingat karakteristik data perkembangan anak usia dini yang bersifat ordinal dan rentan terhadap pengaruh konteks pembelajaran maka hasil statistik dalam penelitian ini dipahami sebagai indikasi adanya kecenderungan perubahan, bukan sebagai bukti peningkatan yang bersifat absolut.

Uji Normalitas

Sebelum menganalisis efektivitas model, dilakukan uji normalitas terhadap skor kemampuan kognitif dan kreativitas anak pada tahap *pretest* dan *posttest* 5897. Hasil uji Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh data *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi **lebih besar dari 0,05**, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji statistik parametrik. Pengolahan data menggunakan program SPSS ver 22. Hasil uji normalitas data kemampuan kognitif anak dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1.

Hasil Uji Normalitas Kemampuan Kognitif Anak

	<i>Kelas</i>	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
nilai	Pre akreditasi A	.106	27	.200*	.966	27	.512
	Pre akreditasi B	.255	25	.050	.773	25	.120
	Pre akreditasi C	.180	21	.075	.942	21	.241
	Post akreditasi A	.293	27	.000	.755	27	.200
	Post akreditasi B	.147	25	.170	.908	25	.081
	Post akreditasi C	.324	21	.000	.767	21	.090
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber Data : Diolah Peneliti, Tahun 2024

Hasil uji normalitas pada Tabel 2 menunjukkan bahwa $Sig > 0,05$. Nilai Sig *pretest* adalah 0,200 dan nilai Sig *posttest* adalah 0,120. Karena angka-angka ini semua lebih besar dari 0,05, ini berarti data terdistribusi secara normal.

Tabel 2.

Hasil Uji Normalitas Kemampuan Kreativitas Anak

	<i>Kelas</i>	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Nnilai	Pre akreditasi A	.175	27	.033	.931	27	.073
	Pre akreditasi B	.131	25	.200*	.927	25	.074
	Pre akreditasi C	.198	21	.031	.939	21	.205
	Post akreditasi A	.191	27	.013	.897	27	.082
	Post akreditasi B	.157	25	.115	.955	25	.324
	Post akreditasi C	.253	21	.001	.876	21	.093
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber Data : Diolah Peneliti, Tahun 2024

Uji Hipotesis

Tabel 3.

Uji t Data Kemampuan Kognitif Anak

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Akreditasi								
	A - Post Akreditasi A	-20.74074	2.87687	.55365	-21.87879	-19.60269	-37.462	26	.000
Pair 2	Pre Akreditasi								
	B - Post Akreditasi B	-19.64000	2.85599	.57120	-20.81889	-18.46111	-34.384	24	.000
Pair 3	Pre Akreditasi								
	C - Post Akreditasi C	-21.09524	2.11907	.46242	-22.05983	-20.13065	-45.619	20	.000

Sumber Data : Diolah Peneliti, Tahun 2024

Tabel 3 menunjukkan bahwa uji t nilai kemampuan kognitif anak dengan nilai Sig. (2-tailed) nilai pair 1, sebesar 0,00 lebih kecil dari taraf signifikan $\frac{1}{2}$ 5% (0,025). Berdasarkan data tersebut ditafsirkan bahwa model ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak baik pada PAUD terakreditasi A, B maupun C.

Tabel 4.

Uji T Data Kemampuan Kreativitas Anak

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Akreditasi A - Post Akreditasi A	-12.85185	2.47610	.47653	-13.83136	-11.87234	-26.970	26	.000
Pair 2	Pre Akreditasi B - Post Akreditasi B	-13.12000	1.83303	.36661	-13.87664	-12.36336	-35.788	24	.000
Pair 3	Pre Akreditasi C - Post Akreditasi C	-14.00000	2.68328	.58554	-15.22142	-12.77858	-23.910	20	.000

Sumber Data : Diolah Peneliti, Tahun 2024

Uji t berpasangan digunakan untuk mengetahui seberapa berbeda rata-rata skor pada *pretest* dan *posttest* untuk kreativitas dan kemampuan kognitif setelah menggunakan model PjBL berbasis *loose parts*. Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) untuk skor kemampuan kognitif di semua kelompok (program pendidikan anak usia dini terakreditasi A, B, dan C) adalah 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,025. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan besar antara kedua kelompok sebelum dan setelah model digunakan. Ini berarti model tersebut membantu anak menjadi lebih pintar.

Hasil uji t terhadap kemampuan kreativitas juga menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 pada semua kelompok, yang berarti terdapat peningkatan kreativitas anak yang signifikan setelah mengikuti kegiatan PjBL berbasis *loose parts*. Peningkatan ini teramati pada kemampuan anak menghasilkan gagasan orisinal, memodifikasi bahan, dan menciptakan produk yang bervariasi pada setiap tema proyek. Peningkatan skor lebih mencerminkan penguatan dan konsistensi capaian perkembangan anak, bukan lonjakan kemampuan yang bersifat drastis.

Secara pedagogis, peningkatan skor kognitif dan kreativitas menunjukkan bahwa anak lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam kegiatan mengamati, mengelompokkan, dan memecahkan masalah sederhana selama proyek berlangsung. Anak tampak lebih leluasa mengeksplorasi bahan *loose parts*, mengemukakan ide, serta mengembangkan karya sesuai imajinasi masing-masing. Dengan demikian, peningkatan skor tidak semata-mata dimaknai sebagai perubahan angka, tetapi sebagai indikator berkembangnya pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi anak.

Peneliti menyadari bahwa peningkatan skor yang diperoleh tidak terlepas dari kemungkinan

bias instrumen dan efek pendampingan guru selama proses pembelajaran. Guru berperan aktif dalam memfasilitasi kegiatan proyek, sehingga interaksi dan dukungan yang diberikan berpotensi memengaruhi performa anak saat observasi. Namun, kondisi ini juga mencerminkan situasi pembelajaran autentik di PAUD, di mana peran guru sebagai fasilitator merupakan bagian integral dari proses belajar anak.

Dengan demikian, signifikansi statistik yang diperoleh dalam penelitian ini tidak hanya dipahami sebagai perbedaan skor secara numerik, tetapi juga dikaitkan dengan signifikansi perkembangan anak usia dini. Perubahan yang terjadi menunjukkan adanya peningkatan kualitas pengalaman belajar anak, terutama dalam aspek kognitif dan kreativitas, meskipun peningkatan tersebut perlu dipahami dalam konteks perkembangan alami anak dan keterbatasan desain penelitian.

PEMBAHASAN

Analisis (Analysis) Kebutuhan Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Media Loose Parts

Pada tahap analisis, data menunjukkan bahwa guru membutuhkan model pembelajaran yang mampu menggabungkan permainan, eksplorasi, dan pemecahan masalah. PjBL berbasis *loose parts* dianggap relevan karena memberi ruang bagi anak untuk merancang solusi kreatif terhadap masalah yang dekat dengan kehidupan mereka. Guru berperan sebagai pendamping yang, memberi dukungan ketika dibutuhkan, dan menyediakan lingkungan yang kaya rangsangan. Penelitian (Hapidin et al., 2023; Ichramni, 2022; Motimona & Maryatun, 2023) mengungkap bahwa guru memiliki pandangan positif terhadap penerapan PjBL dan pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* dalam Kurikulum Merdeka.

Desain/Perancangan (design) Model pembelajaran Project Based Learning berbasis media loose parts

Pada tahap desain, model PjBL berbasis *loose parts* dirumuskan ke dalam dua komponen utama, yakni perencanaan dan pelaksanaan. Perencanaan meliputi penentuan tema, identifikasi kompetensi dan tujuan pembelajaran, pemilihan materi dan kegiatan proyek, penetapan indikator keberhasilan, serta penyusunan instrumen penilaian. Pelaksanaan dirancang melalui lima langkah yang berurutan: (1) amati, (2) temukan ide proyek, (3) pilih media, (4) ciptakan, dan (5) bagikan.

Model PjBL berbasis *losse parts* dikembangkan berdasarkan kajian beberapa teori pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, Lev Vygotsky dan Jerome Bruner. Pembelajaran konstruktivisme menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman dan refleksi. Kerangka teoretis yang digunakan adalah teori konstruktivis, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi mereka dengan lingkungan (Azizah et al., 2020; Rinawati, 2018; Rinawati & Dayanty, 2021). Anak diberi kesempatan untuk menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan sebelumnya melalui kegiatan yang

bermakna.

Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, anak terlibat sejak tahap perencanaan, eksplorasi bahan, hingga penyelesaian karya, sehingga proses kognitif seperti mengamati, mengelompokkan, dan memecahkan masalah berkembang secara alami.

Pengembangan (development) Model pembelajaran Project Based Learning berbasis media loose parts

Pengembangan model mengindikasikan bahwa model PjBL berbasis media *loose parts* siap untuk diuji di kelas. Temuan ini menguatkan hasil penelitian (Anindia & Suriansyah, 2021; Hidayanto, 2022; Maisyarah, 2025; Uyun & Diana, 2023) yang menyoroti bahwa rancangan PjBL yang matang dapat meningkatkan aktivitas belajar, keterampilan berpikir kreatif, dan apresiasi terhadap budaya lokal pada anak usia dini. Menurut (Sulistiyati et al., 2021) juga menunjukkan bahwa PjBL mampu meningkatkan literasi sains anak melalui proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

PjBL menjadi model pembelajaran yang menjadi pilihan guru karena memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan ide dan pemikirannya, bereksplorasi dan kerja sama sesuai dengan kemampuan dan ketertarikan masing masing.

Pelaksanaan (Implemetation) Model pembelajaran Project Based Learning berbasis media loose parts

Guru mengimplementasikan pembelajaran dengan mengikuti sintaks model yang telah disusun. Anak terlihat aktif berdiskusi, memilih bahan *loose parts*, dan menyusun rencana proyek bersama teman. Selama kegiatan, guru memfasilitasi anak untuk mencoba berbagai ide, merevisi rancangan, dan mempresentasikan hasil karyanya. Observasi menunjukkan bahwa anak tampak antusias, berani mengemukakan pendapat, dan saling membantu dalam menyelesaikan proyek. Hal ini menunjukkan bahwa model PjBL berbasis media *loose parts* merupakan model pembelajaran anak usia dini yang sesuai dengan hakikatnya bahwa aktivitas anak usia dini selalu menunjukkan kegiatan bermain dimana guru memberikan kebebasan pada anak untuk menuangkan ide dan kreativitasnya

Sejalan dengan temuan (Hsiao et al., 2022) yang mengintegrasikan pendekatan STEAM dan PjBL dalam pembelajaran di jenjang menengah. Mereka menemukan bahwa keterlibatan siswa dalam proyek praktis meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan kemampuan bekerja sama. Di sisi lain, penelitian (Baity & Faiqoh, 2022; Handayani et al., 2023; Sukardjo et al., 2023) menegaskan bahwa media *loose parts* dapat menstimulasi empat kompetensi utama abad ke-21 (4C): *creativity, critical thinking, communication, dan collaboration*. Dalam penelitian (Handayani et al., 2023; Sari et al., 2023; Somad et al., 2020) juga melaporkan bahwa media berbasis permainan, termasuk *loose parts*, mampu meningkatkan minat belajar, rasa ingin tahu, dan pemahaman konsep dasar seperti bilangan pada anak usia dini. Menurut (Nicholson, 1972) melalui teori *loose parts* menyatakan bahwa lingkungan yang kaya bahan lepas memberikan peluang luas bagi anak untuk bereksperimen dan menemukan hal-hal baru.

Evaluasi (Evaluation) Model pembelajaran Project Based Learning berbasis media loose parts

Evaluasi terhadap model dilakukan secara berkelanjutan, baik pada tahap pengembangan maupun implementasi. Evaluasi formatif dilakukan selama uji coba terbatas dan uji coba luas untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah seluruh rangkaian uji coba selesai. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa model memperoleh penilaian sangat baik pada seluruh aspek kelayakan dan efektivitas.

Pendapat (Limbong et al., 2019; Sumbawa et al., 2022; Suyanto & Bakhtiar, 2023; Wiyani, 2015) menekankan bahwa pembelajaran yang berangkat dari minat dan pengalaman anak akan memfasilitasi berkembangnya kekuatan pribadi, kemampuan memecahkan masalah secara kreatif, kebiasaan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*), serta daya ingat jangka panjang. Model PjBL berbasis *loose parts* yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti selaras dengan prinsip tersebut karena memberikan ruang luas bagi anak untuk berinisiatif, bereksperimen, dan merefleksikan hasil karya mereka.

Model PjBL berbasis *loose parts* memperkuat teori bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan media *loose parts* efektif meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas anak. Oleh karena itu, model ini dapat diterapkan di satuan PAUD sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Pengembangan dan penerapan model ini berdampak pada keharusan guru untuk mengubah tradisi dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan amanat Kurikulum Merdeka. Guru harus memiliki komitmen tinggi dan bersungguh-sungguh untuk mengubah cara mengajar dan memanfaatkan media pembelajaran. Dengan menerapkan model ini guru dapat lebih memahami cara penyusunan RPP, merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan *loose parts* yang akan digunakan, bagaimana menata *loose parts* dengan baik dan bagaimana cara menggunakan *loose parts* sehingga kemampuan kognitif dan kreativitas meningkat.

Media *loose parts* menyediakan bahan yang bersifat terbuka dan tidak memiliki fungsi tunggal, sehingga anak didorong untuk membuat keputusan, menguji kemungkinan, dan merevisi ide selama proses bermain dan berkarya. Ketika dikombinasikan dengan pendekatan proyek, aktivitas tersebut tidak berhenti pada eksplorasi bebas, tetapi diarahkan pada tujuan yang bermakna bagi anak. Proses ini memicu interaksi antara pengalaman konkret dan refleksi sederhana, yang menjadi fondasi berkembangnya kemampuan kognitif dan kreativitas anak usia dini. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menghasilkan produk, tetapi membentuk proses berpikir yang fleksibel dan adaptif.

Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian pembelajaran PAUD dengan menawarkan model PjBL berbasis *loose parts* yang menjembatani teori konstruktivisme dengan praktik pembelajaran konkret di kelas. Model ini memperkaya pemahaman tentang bagaimana pembelajaran berbasis proyek dapat diadaptasi untuk anak usia dini melalui penggunaan bahan terbuka, serta menunjukkan bahwa struktur pembelajaran dan kebebasan bermain dapat berjalan secara simultan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi teori yang ada, tetapi memperluas

aplikasinya dalam konteks PAUD

Meskipun hasil menunjukkan kecenderungan peningkatan kemampuan kognitif dan kreativitas, interpretasi temuan ini perlu mempertimbangkan keterbatasan desain pra-eksperimental dan karakteristik instrumen yang digunakan. Skala penilaian yang bersifat umum berpotensi belum menangkap variasi kemampuan anak secara mendalam, sehingga temuan lebih merepresentasikan penguatan pengalaman belajar daripada peningkatan kemampuan pada tingkat lanjut. Keterbatasan ini sekaligus membuka peluang pengembangan instrumen yang lebih sensitif dalam penelitian selanjutnya

Model ini hanya diimplementasikan pada PAUD di Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu dan hanya terbatas pada peningkatan kemampuan kognitif dan kreativitas saja, sehingga membuka peluang pada kemampuan anak lainnya seperti sosial emosional, Bahasa, dan lain sebagainya.

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil pengembangan, dan temuan empiris yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning berbasis loose parts yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis untuk diterapkan pada pembelajaran anak usia dini. Penerapan model menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan kemampuan kognitif dan kreativitas anak, khususnya dalam aspek mengamati, mengelompokkan, memecahkan masalah sederhana, serta kelancaran dan keluwesan dalam menghasilkan karya. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental tanpa kelompok control, oleh karena itu hasil penelitian tidak dimaksudkan sebagai bukti kausal yang mutlak, melainkan sebagai indikasi awal bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan dukungan loose parts berpotensi memperkaya pengalaman belajar anak secara lebih eksploratif dan bermakna. Secara substantif, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi struktur pembelajaran proyek dengan karakter bahan loose parts dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendorong anak untuk aktif membangun pengetahuan dan mengekspresikan ide secara kreatif. Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini terletak pada penyediaan model pembelajaran yang aplikatif dan kontekstual bagi PAUD, sekaligus memperkuat pemahaman bahwa kualitas proses belajar anak lebih penting daripada sekadar capaian hasil numerik. Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar guru PAUD memanfaatkan model Project Based Learning berbasis loose parts sebagai alternatif pembelajaran yang berpusat pada anak, dengan menyesuaikan konteks kelas dan karakteristik peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimental atau eksperimen dengan kelompok kontrol, serta mengembangkan instrumen penilaian yang lebih sensitif untuk menangkap variasi kemampuan kognitif dan kreativitas anak secara lebih mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bengkulu dan seluruh lembaga pendidikan anak usia dini di kota Bengkulu atas dukungan dan fasilitasi mereka dalam penelitian ini. Mereka juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu

mengumpulkan data dan menulis artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alucyana, A., & Raihana, R. (2023). Pembelajaran Saintifik dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4096>
- Anindia, A., & Suriansyah, A. (2021). Improving Activity, Motivation and Learning Outcome of Reading Comprehension. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*.
- Azizah, S. N., Munawar, M., & Ds, A. C. (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *Paudia*, 9(1).
- Baity, A. N., & Faiqoh, P. K. (2022). Optimizing Arabic Learning for University Students through 4C Skills of 21st Century. *KILMATUNA: Journal of Arabic Education*, 2(02). <https://doi.org/10.55352/pba.v2i02.628>
- Bastola, G. K. (2021). Project-Based Learning (PBL) in Nepalese EFL Classroom. *Dristikon: A Multidisciplinary Journal*, 11(1). <https://doi.org/10.3126/dristikon.v11i1.39133>
- Dadan Suryana. (2016). Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak. In *Kencana*.
- Dick, W. (2013). A model for the systematic design of instruction. In *Instructional Design: International Perspectives: Theory, Research, and Models* (Vol. 1).
- Dick W. (2015). The systematic design of instruction 8nd. *Pearson Publising*.
- Dick, W, Lou, C, Carey, O. J. (2005). The Systematic Design of Instruction. In *Educational Technology Research and Development* (Vol. 54, Issue February).
- Fa'izah, A. N., Nugraha, A., & ... (2023). Strategi Pengembangan Keterampilan Abad 21 Anak Usia 4-5 Tahun: Analisis Bibliometrik Tahun (2016-2023). ... *Journal of Islamic ...*, 04(1).
- George, D., & Mallery, P. (2024). IBM SPSS Statistics 29 Step by Step. In *IBM SPSS Statistics 29 Step by Step*. <https://doi.org/10.4324/9781032622156>
- Handayani, P. H., Marbun, S., & Novitri, D. M. (2023). 21st Century Learning: 4C Skills In Case Method And Team Based Project Learning. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 13(2). <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i2.44522>
- Hapidin, H., Gunarti, W., Pujiarti, Y., & Suharti, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Proyek Bermuatan Konten STEAM melalui Media Komik dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Satuan PAUD. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 3(2). <https://doi.org/10.37640/japd.v3i2.1781>
- Hidayanto, N. E. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Teaching (Talking Stick, Inkuiri, Group Investigation, Role Playing, Snowball Throwing, Number Head Together, Scramble, Peer Lessons). *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 6(2). <https://doi.org/10.31537/ej.v6i2.738>

- Hsiao, H. S., Chen, J. C., Chen, J. H., Zeng, Y. T., & Chung, G. H. (2022). An Assessment of Junior High School Students' Knowledge, Creativity, and Hands-On Performance Using PBL via Cognitive–Affective Interaction Model to Achieve STEAM. *Sustainability (Switzerland)*, 14(9). <https://doi.org/10.3390/su14095582>
- chramIni, A. (2022). Implementasi kurikulum merdeka melalui kegiatan pembelajaran menggunakan metode STEAM Dan media berbahan loose parts di lembaga PAUD. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 21(1). <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v15i2.132>
- Ita, E., Wewe, M., & Go.o, E. (2020). Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7317>
- Khairiah, K., Anggraini, D., Rahmanita, U., Jumanti, O., Wijati, M., & Lestari, V. A. (2012). Problematika Kompetensi di Kalangan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia. *Al-Khair Journal : Management, Education, And Law*, 1(2). <https://doi.org/10.29300/kh.v2i2.6281>
- Limbong, I., Munawar, M., & Kusumaningtyas, N. (2019). Konsep dan praktek STE(A)M di PAUD. In *Seminar Nasional PAUD 2019*.
- Magasida, D. (2017). Penerapan Metode Discovery Inkuiri Pada Pembelajaran Sains Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/awlad.v3i1.1395>
- Maisyarah. (2025). Implementation of the Project Based Learning (PjBL) Method in Enhancing Student Creativity. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(2). <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.428>
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Nicholson, S. (1972). The Theory of Loose Parts, An important principle for design methodology. *Studies in Design Education Craft & Technology*, 4(2).
- Putri, S. P., Listiana, A., & Romadona, N. F. (2020). Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 17(2). <https://doi.org/10.17509/edukids.v17i2.24281>
- Ramdaeni, S., Adriany, V., & Yulindrasari, H. (2018). *Gender, Power and Play in Early Childhood Education*. <https://doi.org/10.5220/0007046006580663>
- Retnawati, H. (2016a). Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian. In *Parama Publishing*.
- Retnawati, H. (2016b). Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian). In *Parama Publishing*.
- Rinawati, A. D. D. (2018). Psychological Studies Of The Reality Of The Student Development: Reviewed From The Theory of Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jerome Bruner, & David Paul Ausubel. *SHEs: Conference Series*, 4(5). <https://doi.org/10.20961/shes.v4i5.66217>

- Rinawati, & Dayanty, D. A. (2021). Psychological Studies Of The Reality Of The Student Development: Reviewed From The Theory of. *Workshop*, 4(5).
- Sari, I. P., Warmansyah, J., Yuningsih, R., Sari, M., & Yandira, R. (2023). The Effect of Realistic Mathematics Education (RME) Learning Approach on the Ability to Recognize Number Concepts in Children Aged 4-5 Years. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 3(1). <https://doi.org/10.31958/jies.v3i1.8654>
- Somad, A., Myrnawati, ;, Handini, C., & Sumadi, T. (2020). Development of Pairing Card Learning Media to Improve the Ability to Recognize the Concept of Numbers. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(9), 401-409. <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v7i9.2171>
- Spencer, R. A., Joshi, N., Branje, K., McIsaac, J. L. D., Cawley, J., Rehman, L., Kirk, S. F. L., & Stone, M. (2019). Educator perceptions on the benefits and challenges of loose parts play in the outdoor environments of childcare centres. *AIMS Public Health*, 6(4). <https://doi.org/10.3934/publichealth.2019.4.461>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta. *Metrologia*, 53(5).
- Sukardjo, M., Nirmala, B., Ruiyat, S. A., Annuar, H., & Khasanah, U. (2023). Loose Parts: Stimulation of 21st Century Learning Skills (4C Elements). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4088>
- Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). Tingkat Pencapaian Pada Aspek Perkembangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1). <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9385>
- Sulistiyati, D. M., Wahyaningsih, S., & Wijania, I. W. (2021). Buku Panduan Guru Proyek Penguatan Profil Pancasila Satuan PAUD. In *Buku Panduan Guru Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*.
- Sumbawa, R. O., Munawar, M., & Dewi Sagala, A. C. (2022). Pola Komunikasi Guru Dalam Menstimulasi Kemampuan Hots Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun Di Paud Taman Belia Candi Semarang. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2). <https://doi.org/10.26877/paudia.v11i2.13245>
- Suyanto, H., & Bakhtiar, H. S. (2023). Paradigma Keadilan : Konsep Dan Praktek. *Jurnal De Lege Ferenda Trisakti*. <https://doi.org/10.25105/ferenda.v1i1.16551>
- Uyun, H. A., & Diana, D. (2023). Implementasi Kegiatan Project-based Learning Menggunakan Media Loose Parts pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2). <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i2.16510>

- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). The Utilization Of Loose Parts Media In Steam Learning For Early Childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>
- Warmansyah, J., Ramdona, S., Febriyani, E., Safna, A., & Karlaini, M. (2022). The Effect of Loose Parts Media on Early Childhood Visual-Spatial Intelligence. *Proceedings of The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 6.
- Wijayanti, F., & Budi, A. B. (2023). Project-Based Learning in EFL Classroom: Strategies for Success. *Journal of English in Academic and Professional Communication*, 9(2). <https://doi.org/10.25047/jeapco.v9i2.4086>
- Wiyani, N. A. (2015). Manajemen PAUD Bermutu: konsep dan praktik MMT di KB. *TK/RA*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yimwilai, S. (2020). The Effects of Project-based Learning in an EFL Classroom. *Journal of Liberal Arts*, Maejo University, 8(2).