

Editor:
Dr. Rika Ariyani, M.Pd.I., C.Ed., CBWC.



Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini



Penulis :

Lora Wahyuni, M.Pd.
Atika Wirdasari, M.Pd.
Afnan, S.Pd.I., M.Pd.
Anisah, S.Pt., M.Pd.
Nurlinda, M.Pd.
Novi Susanti, M.Pd.
Indrawati, M.Pd.I.

Lina, M.Pd.
Dr. Alimni Dahlan, M.Pd.
Dr. Replianis, M.Pd.I.
Noviana, M.Pd.
Prenski Ade Candra, S.Pd.I., M.Pd.I.
Hermansyah, M.Pd.I.

**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN ANAK
USIA DINI**

Pasal 113

-
1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf I untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama I (satu) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp. 100.000.000 (seratus juta rupiah)
 2. Setiap Orang dengan tanpa hak dan/ atau tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/ atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp. 500.000.000 (lima ratus juta rupiah).
 3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/ atau pidana denda paling banyak Rp. 1.000.000.000 (satu miliar rupiah)
 4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000 (empat miliar rupiah).
-

Editor:
Dr. Rika Ariyani, M.Pd.I., C.Ed., CBWC.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Lora Wahyuni, M.Pd., Atika Wirdasari, M.Pd., Afnan,
S.Pd.I., M.Pd., dkk.



CV. RA-Media Publishing
2026

Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini

© 2026

Penulis:

Lora Wahyuni, M.Pd., Atika Wirdasari, M.Pd., Afnan, S.Pd.I., M.Pd., Anisah, S.Pt., M.Pd., Nurlinda, M.Pd., Novi Susanti, M.Pd., Indrawati, M.Pd.I., Lina. M.Pd., Dr. Alimni Dahlan, M.Pd., Dr. Replianis, M.Pd.I., Noviana, M.Pd., Prengki Ade Candra, S.Pd.I., M.Pd.I., Hermansyah, M.Pd.I.

Editor:

Dr. Rika Ariyani, M.Pd.I., C.Ed., CBWC.

Perancang Sampul:

Rinto Arhap, S.E.

Cetakan ke-1, 2026

xi + 184 hlm, : 15,5 cm x 23 cm

ISBN: 978-634-04-7839-6

Diterbitkan oleh:

CV. RA-Media Publishing

Citra Raya Jambi, Cluster Bukit Hijau, Desa Pematang Gajah, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi, 36361.

Email: Ramediapublishing3@gmail.com.

All Right Reserved

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang.

Dilarang Memperbanyak Karya Tulis Ini Dalam Bentuk Dan Cara Apapun Tanpa Izin Tertulis Dari Penerbit.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil ‘Alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga buku yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini” dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai teladan utama dalam kehidupan dan pendidikan.

Pengembangan media pembelajaran berperan penting dalam pendidikan anak usia dini. Pada masa emas (*golden age*), anak membutuhkan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangannya, baik kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, maupun nilai agama dan moral dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran.

Penyusunan buku ini bermaksud untuk memberikan kontribusi pemikiran dan referensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Buku ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan bagi mahasiswa, guru PAUD, dosen, praktisi pendidikan, serta pemerhati pendidikan dalam memahami konsep, prinsip, dan strategi pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak usia dini.

Selain itu, buku ini juga diharapkan dapat membuka wawasan pembaca mengenai pentingnya kreativitas guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, baik media konvensional, media berbasis alam, maupun media berbasis teknologi. Dengan pemanfaatan media

yang tepat, diharapkan proses pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi lebih menyenangkan, partisipatif, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan belajar.

Penulis menyadari buku ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif dari para pembaca sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan pada edisi selanjutnya. Besar harapan penulis agar buku ini dapat memberikan manfaat, memperkaya khazanah keilmuan pendidikan anak usia dini, serta menjadi amal jariyah yang bernilai ibadah di sisi Allah SWT.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Jambi, Januari 2026

Tim Penulis

KATA PENGANTAR PENERBIT

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga buku berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini**” ini dapat diterbitkan dan hadir sebagai salah satu referensi dalam bidang pendidikan anak usia dini. Kehadiran buku ini merupakan bagian dari komitmen penerbit dalam mendukung penguatan literasi dan pengembangan kualitas pendidikan di Indonesia.

Buku ini disusun secara sistematis dan aplikatif, membahas konsep, prinsip, serta strategi pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Materi yang disajikan diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, guru PAUD, dosen, praktisi pendidikan, serta pemerhati pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kontekstual.

Kami selaku penerbit menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada penulis serta seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyusunan hingga penerbitan buku ini. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat yang luas, memperkaya khazanah keilmuan pendidikan anak usia dini, serta menjadi bagian dari ikhtiar bersama dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Wassalamu’alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Jambi, Januari 2026

Direktur Penerbit

DAFTAR ISI

BAB I. KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN PAUD

<i>(Lora Wahyuni, M.Pd.)</i>	1
A. Pengertian Media Pembelajaran	1
B. Fungsi Media Pembelajaran	3
C. Peran Media Pembelajaran dalam PAUD	5

DAFTAR PUSTAKA

BAB II. JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

<i>(Atika Wirdasari, M.Pd.)</i>	13
A. Media Visual	13
B. Media Audio	18
C. Media Audio-Visual	20
D. Media Konkret (Benda Nyata)	22
E. Media Berbasis Lingkungan	24
F. Media Digital dan Teknologi.....	26

DAFTAR PUSTAKA

BAB III. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAUD

<i>(Afnan, S.Pd.I., M.Pd.)</i>	32
A. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran PAUD ...	32
B. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran PAUD	35
C. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran PAUD .	38
D. Pemanfaatan Media Pembelajaran PAUD	40

DAFTAR PUSTAKA

BAB IV. KREATIVITAS GURU DALAM MEMBUAT ALAT PERMAINAN EDUKATIF

<i>(Anisah, S.Pt., M.Pd.)</i>	46
A. Pengertian Alat Permainan Edukatif	46
B. Tujuan Penggunaan Alat Permainan Edukatif	48

C. Manfaat Penggunaan Alat Permainan Edukatif.....	49
D. Strategi Guru dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif Kreatif	51

DAFTAR PUSTAKA

BAB V. MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ALAM

<i>(Nurlinda, M.Pd.)</i>	55
A. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Alam.....	55
B. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Alam.....	57
C. Jenis-jenis Media Pembelajaran Berbasis Alam.....	61
D. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Alam	63

DAFTAR PUSTAKA

BAB VI. MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DAUR ULANG SAMPAH

<i>(Novi Susanti, M.Pd.)</i>	70
A. Masalah Sampah di Lingkungan dan Pentingnya Pendidikan Sejak Dini	70
B. Peran PAUD dalam Membentuk Karakter Peduli Lingkungan	73
C. Penerapan Pembelajaran Berbasis Daur Ulang di PAUD.....	75
D. Implementasi Program Pembelajaran Berbasis Daur Ulang Sampah di Sekolah PAUD	78

DAFTAR PUSTAKA

BAB VII. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL

<i>(Indrawati, M.Pd.I.)</i>	83
A. Konsep Permainan Tradisional dalam Pendidikan Anak Usia Dini	83
B. Analisis Kultural dan Nilai Pendidikan Permainan Tradisional Indonesia	86

C. Prinsip Desain Media Berbasis Permainan Tradisional	87
D. Contoh Media Permainan Tradisional.....	89
E. Contoh Media: Engklek Digitalisasi	91
F. Proses Pengembangan Media: Ideasi, Prototyping, dan Uji Coba Lapangan	92
G. Evaluasi Efektivitas Media Permainan Tradisional	94
H. Integrasi dengan Kurikulum Nasional dan Standar Kompetensi	96
I. Tantangan Implementasi dan Solusi Praktis.....	97

DAFTAR PUSTAKA

BAB VIII. MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA ANAK USIA DINI

<i>(Lina, M.Pd.)</i>	102
A. Pengertian Media Pembelajaran Digital	102
B. Karakteristik Media Pembelajaran Digital	104
C. Bentuk-bentuk Media Pembelajaran Digital pada Anak Usia Dini	106
D. Manfaat Media Pembelajaran Digital bagi Perkembangan Anak Usia Dini	110
E. Strategi Implementasi Media Pembelajaran Digital pada Anak Usia Dini	112

DAFTAR PUSTAKA

BAB IX. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI

<i>(Dr. Alimni Dahlan, M.Pd.)</i>	117
A. Pengertian Game Edukasi.....	117
B. Jenis-jenis Game Edukasi	119
C. Karakteristik Game Edukasi dalam Pembelajaran ...	122
D. Tantangan Penggunaan Game Edukasi.....	124

DAFTAR PUSTAKA

**BAB X. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *AUGMENTED REALITY***

(Dr. Replianis, M.Pd.I.).....	128
A. Konsep Dasar Media <i>Augmented Reality</i>	128
B. Media <i>Augmented Reality</i> dalam Pembelajaran PAUD	130
C. Prinsip Pengembangan Media <i>Augmented Reality</i> untuk Anak Usia Dini	131
D. Tahapan Pengembangan Media <i>Augmented Reality</i> untuk PAUD.....	133
E. Implementasi Media <i>Augmented Reality</i> dalam Pembelajaran PAUD.....	135

DAFTAR PUSTAKA

**BAB XI. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
*SMARTBOARD***

(Noviana, M.Pd.).....	140
A. Pengertian Media <i>smartboard</i>	140
B. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>smartboard</i>	141
C. Langkah-langkah Menggunakan Media <i>smartboard</i> dalam Pembelajaran PAUD	143
D. Pengembangan Media <i>smartboard</i> untuk PAUD	144

DAFTAR PUSTAKA

**BAB XII. MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
HOLISTIK INTEGRATIF**

(Prengki Ade Candra, S.Pd.I., M.Pd.I.).....	149
A. Konsep Media Pembelajaran Holistik Integratif	149
B. Prinsip Model Pembelajaran Holistik Integratif.....	151
C. Karakteristik Media Pembelajaran Holistik Integratif.....	155
D. Implementasi Media Pembelajaran Holistik Integratif dalam Pembelajaran PAUD	157

DAFTAR PUSTAKA

BAB XIII. INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PAUD DI ERA DIGITAL

<i>(Hermansyah, M.Pd.I.)</i>	162
A. Konsep Media Pembelajaran PAUD di Era Digital .	162
B. Jenis dan Bentuk Inovasi Media Pembelajaran Digital untuk PAUD	165
C. Strategi Pengembangan dan Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran PAUD	167

DAFTAR PUSTAKA

BIOGRAFI PENULIS

BAB I

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN PAUD

**Lora Wahyuni, M.Pd.*

A. Pengertian Media Pembelajaran

Ilmu media pembelajaran berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Secara konseptual, media dimaknai sebagai sarana yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Dalam perspektif bahasa Arab, media dipahami sebagai *wasilah*, yaitu perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2015).

(Riyana, 2012) menjelaskan bahwa media, dalam pengertian luas, mencakup manusia, materi, maupun peristiwa yang membangun kondisi sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian, guru, buku teks, serta lingkungan sekolah dapat dipandang sebagai media pembelajaran. Namun, dalam pengertian yang lebih khusus, media pembelajaran sering dimaknai sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal dalam proses pembelajaran.

(Chongwony, 2017) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyaluran informasi. Definisi ini menekankan fungsi media sebagai sarana komunikasi yang menjembatani pesan pembelajaran agar dapat diterima secara efektif oleh peserta didik. Sementara itu, National Education Association (NEA) memaknai media sebagai benda-benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, beserta instrumen yang digunakan secara tepat dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memengaruhi efektivitas program instruksional (Arsyad, 2017). Sedangkan (Hamalik, 2009) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran. Media berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai alat bantu yang digunakan secara efektif oleh guru untuk

mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada pencapaian tujuan pendidikan (Ariyani et al., 2022).

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena karakteristik anak yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat, aman, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak akan sangat membantu dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perangkat pendukung dalam proses pembelajaran yang memiliki berbagai fungsi penting. (Safira, 2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki sejumlah fungsi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penghubung informasi antara pendidik atau guru dengan peserta didik. Melalui media, pesan pembelajaran dapat disampaikan secara lebih jelas dan sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima materi.
2. Media pembelajaran memiliki fungsi semantik, yaitu berperan dalam memperkaya perbendaharaan kata peserta didik. Fungsi ini bertujuan agar pesan pembelajaran dapat dipahami dengan lebih baik melalui penggunaan simbol, gambar, atau bahasa yang bermakna.
3. Media pembelajaran menjalankan fungsi manipulatif, yaitu fungsi yang memungkinkan pendidik menjelaskan suatu

peristiwa atau kejadian melalui berbagai cara sesuai dengan kondisi, tujuan, dan sasaran pembelajaran. Dengan fungsi ini, media dapat menyederhanakan konsep yang kompleks agar mudah dipahami peserta didik.

4. Media pembelajaran memiliki fungsi fiksatif, yaitu kemampuan media dalam menyimpan, merekam, dan menampilkan kembali peristiwa atau fenomena yang telah terjadi untuk digunakan kembali sesuai kebutuhan pembelajaran. Fungsi ini memungkinkan peserta didik mempelajari ulang materi yang sama tanpa kehilangan esensi pesan.
5. Media pembelajaran menjalankan fungsi distributif, yakni kemampuan media dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik secara bersamaan dalam ruang dan waktu yang sama. Fungsi ini sangat membantu dalam pemerataan informasi pembelajaran.
6. Media pembelajaran memiliki fungsi psikologis yang mencakup berbagai komponen, seperti perhatian, emosi, kognisi, imajinasi, dan motivasi. Masing-masing komponen tersebut berperan dalam mendukung proses belajar peserta didik dari aspek psikologis agar pembelajaran berlangsung lebih efektif.
7. Media pembelajaran juga memiliki fungsi sosio-kultural, yaitu memberikan rangsangan persepsi yang relatif sama kepada peserta didik sehingga dapat mengurangi perbedaan penafsiran terhadap materi yang disampaikan.

Selain itu, Ibda menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki potensi untuk menjalankan tiga fungsi utama apabila dimanfaatkan oleh individu maupun kelompok, yaitu menumbuhkan minat dan keterlibatan peserta didik,

menyampaikan informasi pembelajaran, serta memberikan bimbingan instruksional (Ibda, 2017).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat pendukung penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk mempermudah berlangsungnya kegiatan belajar. Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dapat membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang relatif seragam terhadap materi pembelajaran, meskipun tingkat kemampuan dan daya serap peserta didik berbeda-beda. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif memberikan dampak positif baik bagi peserta didik maupun pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

C. Peran Media Pembelajaran dalam PAUD

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pada tahap usia dini, anak belajar melalui pengalaman langsung, bermain, dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana yang membantu anak memahami pengalaman belajar secara konkret, menyenangkan, dan bermakna. Keberadaan media pembelajaran yang tepat akan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang berpusat pada anak dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

1. Media sebagai Sarana Konkretisasi Pembelajaran

Dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, media berperan penting untuk membantu anak memahami hal-hal yang masih sulit dipahami secara abstrak. Anak usia dini belajar lebih

mudah ketika mereka dapat melihat, menyentuh, dan memainkan sesuatu secara langsung. Melalui media seperti balok, gambar, benda nyata, atau alat peraga sederhana, anak dapat belajar sambil bermain dan membangun pemahaman secara alami sesuai dengan tahap perkembangannya. Sebagai contoh, ketika guru mengenalkan konsep berhitung, anak dapat diajak menghitung balok atau biji-bijian secara langsung. Anak memegang, memindahkan, dan menghitung satu per satu benda tersebut sehingga konsep angka menjadi lebih mudah dipahami. Begitu pula saat mengenalkan bentuk dan warna, guru dapat menggunakan puzzle atau benda-benda di sekitar kelas. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih nyata, menyenangkan, dan bermakna bagi anak karena mereka belajar melalui pengalaman langsung, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru.

2. Media sebagai Stimulus Perkembangan Anak

Media pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini berperan sebagai stimulus yang membantu mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh. Anak usia dini membutuhkan rangsangan yang tepat agar potensi perkembangannya dapat tumbuh secara seimbang. Media yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, tetapi juga merangsang anak untuk berpikir, bergerak, berinteraksi, dan mengekspresikan diri. Melalui media, anak memperoleh pengalaman belajar yang kaya dan bermakna sesuai dengan tahap perkembangannya.

Media pembelajaran yang dirancang dan digunakan secara tepat mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, seni, serta nilai agama dan moral. Misalnya, media audio berupa lagu dan cerita anak dapat membantu mengembangkan kemampuan bahasa, memperkaya kosakata, serta menumbuhkan kepekaan

emosi anak. Sementara itu, media konkret seperti balok, puzzle, dan alat permainan edukatif dapat melatih kemampuan berpikir logis, koordinasi mata dan tangan, serta keterampilan motorik halus melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

Gambar 1.

Media Pembelajaran sebagai Stimulus Perkembangan Anak Usia Dini



Melalui penggunaan media yang beragam, anak tidak hanya berkembang pada satu aspek saja, tetapi mengalami perkembangan secara terpadu. Anak belajar berpikir sambil bergerak, berkomunikasi sambil bermain, serta belajar nilai-nilai sosial dan moral melalui interaksi dengan teman dan guru. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penting untuk mendukung perkembangan anak secara holistik, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak.

3. Media sebagai Pendorong Motivasi dan Minat Belajar

Media pembelajaran juga berperan penting dalam menumbuhkan motivasi dan minat belajar anak usia dini. Anak pada dasarnya mudah tertarik pada hal-hal yang berwarna, bergerak, dan dapat dimainkan. Oleh karena itu, media yang menarik secara visual, memiliki variasi bentuk dan warna, serta memberi kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung akan membuat kegiatan pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Ketika media yang digunakan sesuai dengan dunia anak, pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang membosankan, melainkan sebagai kegiatan bermain yang seru dan dinanti.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membantu menjaga perhatian dan fokus anak selama proses belajar berlangsung. Anak tidak mudah jenuh karena kegiatan belajar disajikan dengan cara yang berbeda-beda, seperti melalui permainan, lagu, gambar, atau alat peraga. Media juga mendorong anak untuk aktif bertanya, mencoba, dan bereksplorasi, sehingga muncul rasa ingin tahu dan keinginan untuk belajar secara alami. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran di PAUD.

4. Media sebagai Sarana Interaksi dan Sosialisasi

Media pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun interaksi dan proses sosialisasi anak. Pada usia dini, anak belajar banyak hal melalui hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa. Media

pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama, seperti permainan peran, balok, kartu gambar, atau alat permainan edukatif, membuka ruang terjadinya komunikasi, kerja sama, dan interaksi sosial yang alami dalam kegiatan belajar. Melalui aktivitas bermain dengan media, anak belajar memahami aturan sederhana, menunggu giliran, berbagi alat permainan, serta menghargai pendapat dan perasaan orang lain. Selain itu, media pembelajaran juga mendorong anak untuk berani mengungkapkan ide, bertanya, dan mengekspresikan emosi secara tepat. Proses ini sangat penting dalam membentuk rasa percaya diri, empati, serta kemampuan beradaptasi dalam lingkungan sosial.

5. Media sebagai Pendukung Pembelajaran yang Berpusat Pada Anak

Media pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini berperan penting dalam mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak. Media pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan, mencoba, dan mengeksplorasi sesuai dengan minat, kebutuhan, dan tingkat perkembangannya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan bagi anak karena pengalaman belajar dibangun berdasarkan aktivitas yang melibatkan anak secara langsung.

Guru berperan sebagai fasilitator yang menyiapkan, mengarahkan, dan mendampingi penggunaan media. Guru tidak berfungsi sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi sebagai pendukung proses belajar anak. Melalui pendampingan yang tepat, guru membantu anak memahami tujuan kegiatan serta memberikan stimulus agar anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir, bertanya, dan mencoba secara mandiri.

Media pembelajaran juga mendukung pengembangan kemandirian dan tanggung jawab anak. Ketika anak menggunakan media sesuai pilihannya, anak belajar mengelola aktivitas, merawat alat yang digunakan, dan menyelesaikan tugas sederhana.

6. Media sebagai Pencipta Suasana Belajar yang Menyenangkan

Media pembelajaran juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan. Lingkungan belajar yang dilengkapi dengan media yang sesuai akan membuat anak merasa betah dan percaya diri untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang positif ini sangat berpengaruh terhadap sikap anak terhadap kegiatan belajar dan sekolah secara umum (Pratiwi et al., 2025).

7. Media sebagai Alat Pendukung Kreativitas Guru

Media pembelajaran tidak hanya berdampak pada anak, tetapi juga berperan penting dalam mendukung kreativitas guru PAUD. Melalui pemanfaatan media, guru didorong untuk merancang, mengembangkan, dan menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kreativitas guru dalam memilih dan mengolah media memungkinkan terciptanya suasana belajar yang tidak monoton serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran (Deluma & Setiawan, 2023). Selain itu, media yang bersifat fleksibel memberikan ruang bagi guru untuk memodifikasi bahan dan alat yang tersedia di lingkungan sekitar menjadi media pembelajaran yang edukatif. Guru dapat memanfaatkan bahan bekas, media berbasis alam, maupun teknologi sederhana untuk menciptakan kegiatan yang

kontekstual dan sesuai dengan kondisi satuan PAUD. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa kreativitas guru merupakan faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Mulyasa, 2012).

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, R., Anisyah, N., & Darni, D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog Bagi Mahasiswa. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556620.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Raja Grafindo Persada.
- Chongwony, L. (2017). *My Reflections on the Association for Educational Communications and Technology (AECT) 2017 International Convention*.
- Deluma, R. Y., & Setiawan, B. (2023). *Strategi pembelajaran anak usia dini*. CV. Dewa Publishing.
- Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya.
- Pratiwi, I. M. P., Kusumaningtyas, P. A., Rochmawati, N. I., & Dewi, N. K. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *PENDAS: JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 3(1), 66–76.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.

BAB II

JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN PAUD

**Atika Wirdasari, M.Pd.*

A. Media Visual

Media visual yaitu media yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Media visual dapat didefinisikan sebagai media yang mengombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar. Media ini sangat tepat

untuk tujuan menyampaikan informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan (Dewi, 2025).

Media visual juga sering disebut dengan gambar atau perumpamaan, memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan media visual (gambar) tersebut untuk meyakinkan terjadinya proses informasi (Wahidin, 2025).

Bentuk media visual dapat berupa gambar, diagram, peta, grafik, poster, kartun, surat kabar/majalah, dan buku. Media visual merupakan sarana penunjang keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah serta dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan membantu guru dalam menjelaskan materi, baik yang bersifat konkret maupun abstrak.

Sebagai alat bantu mengajar, media pengajaran dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru. Dalam interaksi belajar mengajar sering terjadi hambatan komunikasi. Hambatan ini dapat berasal dari peserta didik (misalnya daya tangkap yang rendah) maupun dari bahan ajar yang terlalu sulit. Dengan menggunakan alat atau media pengajaran, hambatan komunikasi tersebut dapat diatasi sehingga dapat dicapai kualitas belajar mengajar yang baik (Sihombing et al., 2023).

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan media pembelajaran yang berkaitan erat

dengan indera penglihatan dan memiliki peran penting dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Pada usia dini, anak cenderung lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara konkret dan menarik secara visual, seperti gambar, warna, bentuk, dan simbol sederhana. Media visual membantu mempercepat proses pemahaman anak, menarik perhatian, memperkuat daya ingat, serta memperjelas penyajian materi pembelajaran. Selain itu, media visual mampu mengilustrasikan konsep-konsep yang masih bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami oleh anak, sehingga materi pembelajaran tidak mudah dilupakan atau diabaikan. Penggunaan media visual sangat efektif untuk mendukung kegiatan belajar sambil bermain dan menstimulasi perkembangan kognitif, bahasa, serta kreativitas anak secara optimal.

Media visual memiliki beberapa jenis, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media Gambar Atau Foto

Foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto merupakan alat visual yang efektif karena dapat memvisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkret dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, sehingga hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.

2. Slide

Slide merupakan media visual yang diproyeksikan dan dapat dilihat dengan mudah oleh para siswa di kelas. Slide adalah

gambar yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor (Fajar, 2020). Dalam penggunaannya, media ini dapat membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat terhadap pesan yang disampaikan serta dapat dipadukan dengan unsur suara.

3. Karikatur dan Kartun

Karikatur dan kartun merupakan garis yang dicoret secara spontan dengan penekanan pada hal-hal yang dianggap penting. Perbedaan antara poster dan karikatur terletak pada coretan-coretan pada karikatur, misalnya coretan pada wajah manusia yang dibuat mirip dengan objek yang dikarikaturkan dan sering mengandung pesan politis maupun kritik sosial. Sedangkan kartun memiliki ide utama untuk menggugah rasa lucu dengan kesan utama berupa senyum dan tawa. Kesan kritis yang disampaikan melalui kartun dapat bertahan lama dalam ingatan anak.

4. Buku Ajar

Buku ajar atau buku pelajaran adalah jenis buku yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Prinsipnya, semua buku dapat digunakan sebagai bahan kajian pembelajaran. Namun, buku ajar secara khusus terkait dengan cara penyusunan, penggunaan dalam pembelajaran, serta penyebarannya, sehingga buku tersebut dikategorikan sebagai buku ajar (Hrp et al., 2022). Buku ajar disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan jenjang pendidikannya. Pertama, kebutuhan akan pengetahuan, misalnya pada tingkat sekolah dasar yang masih berada pada tahap mengetahui. Pada tingkat yang lebih tinggi seperti sekolah menengah atas, peserta didik dituntut untuk

memahami bahkan mengaplikasikan pengetahuan, yang pada tahap ini memerlukan latihan dan pendampingan. Kedua, kebutuhan akan umpan balik terhadap materi yang disampaikan kepada peserta didik.

5. Google Classroom

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini sangat pesat, salah satunya dalam bidang media pembelajaran. Telah banyak diciptakan perangkat lunak media pembelajaran untuk mempermudah proses belajar mengajar. Salah satu contohnya adalah Google Classroom. Google Classroom atau ruang kelas Google merupakan serambi pembelajaran campuran dalam lingkup pendidikan yang memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan, dan mengelola tugas tanpa kertas (paperless). Google Classroom menggunakan serangkaian alat produktivitas gratis seperti Gmail, Drive, dan Dokumen, serta tersedia bagi pengguna Google Apps for Education. Google Classroom dirancang untuk membantu pengajar membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur penghematan waktu seperti pembuatan salinan Google Dokumen secara otomatis untuk setiap siswa. Google Classroom juga membuat folder Drive untuk setiap tugas dan setiap siswa agar semuanya tetap terorganisasi. Siswa dapat melacak tugas yang mendekati batas waktu pengumpulan melalui laman tugas dan mulai mengerjakannya hanya dengan satu klik. Pengajar dapat dengan cepat melihat siswa yang belum menyelesaikan tugas serta memberikan umpan balik dan nilai langsung melalui Google Classroom (Andari, 2021).

6. Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi kuis interaktif yang mampu menarik minat siswa karena menggantikan kuis konvensional berbasis kertas dan pulpen dengan pertanyaan digital. Kuis dibuat oleh seseorang melalui Quizizz.com dan dikerjakan oleh pengguna lain dengan memasukkan kode join. Penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon seluler ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, fitur yang tersedia dalam Quizizz memudahkan guru dalam pemberian tugas serta proses penilaian yang dapat diunduh dalam format Excel.

7. Zoom Cloud Meeting

Zoom Cloud Meeting adalah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi kapan pun dan di mana pun dengan banyak orang tanpa harus bertemu secara fisik. Aplikasi ini digunakan untuk video conference dan dapat diinstal pada berbagai perangkat. Zoom Cloud Meeting cocok digunakan untuk konferensi video karena penggunaan bandwidth yang relatif ringan, tidak menampilkan iklan, serta tidak terlalu banyak menghabiskan sumber daya memori.

B. Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan indera pendengaran sebagai saluran utama dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Media ini menyajikan informasi dalam bentuk bunyi, suara, musik, irama, maupun intonasi bahasa, tanpa disertai unsur visual. Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), media audio memiliki peran penting

karena anak berada pada tahap perkembangan sensorik dan bahasa yang sangat peka terhadap rangsangan bunyi (Ichsan et al., 2021).

Penggunaan media audio membantu anak mengenal dan membedakan berbagai jenis suara, seperti suara manusia, suara alam, maupun bunyi buatan. Melalui kegiatan mendengarkan lagu anak, cerita audio, atau permainan bunyi, anak dilatih untuk memahami intonasi, tekanan kata, ritme bahasa, serta urutan bunyi, yang menjadi dasar penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa dan komunikasi.

Contoh media audio yang sering digunakan dalam pembelajaran anak usia dini antara lain:

1. Lagu anak-anak
2. Rekaman cerita atau dongeng
3. Suara alam (seperti hujan, angin, binatang)
4. Alat musik sederhana seperti rebana, angklung, drum mainan, atau botol berisi biji-bijian.

Beberapa media audio tersebut relatif mudah diakses dan dapat dimanfaatkan secara fleksibel, baik dalam kegiatan pembelajaran terstruktur maupun dalam aktivitas bermain bebas. Dalam pembelajaran terstruktur, media audio dapat digunakan untuk mendukung kegiatan bercerita, bernyanyi, atau pengenalan tema tertentu. Sementara itu, dalam bermain bebas, anak dapat bereksplorasi dengan berbagai bunyi dan irama melalui alat musik sederhana, sehingga dapat mengembangkan kreativitas, koordinasi gerak, serta kemampuan sosial melalui kegiatan bermain bersama teman sebaya.

Secara pedagogis, media audio mampu menstimulasi perkembangan bahasa anak, khususnya dalam aspek menyimak

(*listening skill*). Anak belajar memusatkan perhatian, memahami pesan lisan, serta mengembangkan kosa kata melalui paparan bunyi dan bahasa yang berulang. Selain itu, media audio juga berperan dalam menumbuhkan kepekaan musikal, melatih rasa ritme, serta mengekspresikan emosi melalui lagu dan musik (Syafei, 2002). Penggunaan media audio yang dikemas secara menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak, karena pembelajaran terasa lebih hidup dan tidak monoton. Anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga dapat diajak bernyanyi bersama, menirukan suara, atau merespons cerita, sehingga tercipta interaksi yang bermakna antara anak dan guru. Agar penggunaan media audio efektif, guru perlu memperhatikan kesesuaian materi dengan usia anak, kejelasan suara, durasi yang tidak terlalu panjang, serta mengaitkan media audio dengan pengalaman anak.

C. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media pembelajaran yang mengombinasikan unsur suara (audio) dan gambar (visual) secara simultan sehingga mampu menyajikan informasi secara lebih lengkap dan bermakna. Melalui perpaduan kedua unsur tersebut, peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat representasi konkret dari materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran anak usia dini, media audio-visual sangat sesuai karena anak belajar melalui pengalaman langsung, pengamatan, dan stimulasi multisensori (Fitria, 2014).

Media audio-visual memberikan pengalaman belajar yang lebih utuh dibandingkan media audio atau visual secara terpisah. Gambar bergerak yang disertai suara membantu anak memahami hubungan sebab-akibat, urutan peristiwa, serta

konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Oleh karena itu, media ini efektif digunakan untuk memperkenalkan nilai moral, kebiasaan baik, cerita keagamaan, sains sederhana, maupun keterampilan sosial. Contoh media audio-visual dalam pembelajaran anak usia dini antara lain video pembelajaran, film animasi edukatif, tayangan cerita bergambar bergerak, serta media interaktif anak yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan usia. Media tersebut dapat digunakan untuk mendukung kegiatan bercerita, bernyanyi, meniru gerakan, maupun diskusi sederhana yang melibatkan partisipasi aktif anak.

Media audio-visual memiliki keunggulan dalam menarik dan mempertahankan perhatian anak. Kombinasi warna, gerak, suara, dan musik mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, media ini membantu memperkuat daya ingat anak, karena informasi yang diterima melalui lebih dari satu indera cenderung lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka waktu yang lebih lama (Mustami, 2024). Namun, penggunaan media audio-visual perlu dilakukan secara terarah dan proporsional. Guru berperan penting dalam memilih konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, nilai-nilai pendidikan, serta karakteristik perkembangan anak. Durasi tayangan juga perlu dibatasi agar anak tidak menjadi pasif dan tetap memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, bereksplorasi, dan berefleksi terhadap pengalaman belajarnya. Media audio-visual dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar anak, menumbuhkan minat belajar, serta mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak secara seimbang.

D. Media Konkret (Benda Nyata)

Media konkret atau benda nyata merupakan media pembelajaran berupa objek asli yang dapat dilihat, disentuh, dimainkan, dan dieksplorasi secara langsung oleh anak. Media konkret bersifat nyata dan langsung, sehingga anak dapat memahami konsep melalui interaksi fisik dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran anak usia dini, media konkret memiliki peran penting karena sesuai dengan tahap perkembangan anak yang masih berada pada fase berpikir konkret (Sope et al., n.d.).

Beberapa contoh media konkret yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAUD meliputi:

1. Balok

Balok merupakan salah satu media konkret yang paling sering digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Melalui kegiatan bermain balok, anak dapat mengenal konsep, ukuran, keseimbangan, dan ruang secara konkret. Selain itu, balok juga berperan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar, kemampuan berpikir logis, serta keterampilan sosial ketika anak bermain dan bekerja sama dengan teman sebaya.

2. Puzzle

Puzzle adalah media konkret yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir anak melalui kegiatan mencocokkan bagian-bagian tertentu menjadi satu kesatuan. Dalam pembelajaran PAUD, puzzle membantu anak mengembangkan konsentrasi, ketelitian, serta kemampuan memecahkan masalah secara sederhana. Puzzle juga dapat

digunakan untuk mengenalkan warna, bentuk, angka, huruf, atau gambar sesuai tema pembelajaran. Penggunaan puzzle yang sesuai dengan tingkat usia anak akan mendorong rasa percaya diri dan kesabaran anak dalam menyelesaikan tugas.

3. Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media bermain yang dirancang secara khusus untuk tujuan pembelajaran anak usia dini. APE dapat dibuat dari bahan pabrikaan maupun bahan sederhana yang ada di lingkungan sekitar. Penggunaan APE bertujuan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu, meliputi aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, serta nilai agama dan moral. Melalui APE, anak belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna.

4. Alat Peraga Matematika

Alat peraga matematika merupakan media konkret yang digunakan untuk mengenalkan konsep matematika dasar kepada anak usia dini, seperti bilangan, bentuk, ukuran, pola, dan pengelompokan. Contoh alat peraga matematika antara lain manik-manik, kartu angka, papan hitung, dan benda konkret lainnya. Dengan menggunakan alat peraga matematika, anak dapat memahami konsep secara lebih nyata dan tidak abstrak, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

5. Bahan Alam dan Alat Peraga Sains Sederhana

Bahan alam seperti daun, batu, pasir, biji-bijian, serta alat peraga sains sederhana merupakan media konkret yang sangat efektif dalam pembelajaran PAUD. Melalui penggunaan bahan alam, anak tidak hanya belajar tentang sains secara sederhana, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan motorik, serta sikap peduli terhadap lingkungan.

Dari sisi perkembangan kognitif, media konkret membantu anak memahami konsep bentuk, ukuran, jumlah, pola, sebab-akibat, dan klasifikasi. Selain itu, penggunaan media konkret juga berkontribusi pada perkembangan motorik halus dan kasar, karena anak terlibat langsung dalam aktivitas memegang, menyusun, menuang, atau memindahkan benda. Interaksi dengan benda nyata juga mendorong perkembangan sosial-emosional, seperti belajar bekerja sama, berbagi, bersabar, dan menyelesaikan masalah secara mandiri.

E. Media Berbasis Lingkungan

Media berbasis lingkungan merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar bagi anak. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya terbatas pada lingkungan sekolah, tetapi juga mencakup lingkungan rumah, masyarakat, dan alam sekitar. Media berbasis lingkungan dapat dimanfaatkan melalui berbagai kegiatan. Beberapa contoh penerapan media berbasis lingkungan diantaranya adalah:

1. Taman atau Halaman Sekolah

Anak diajak mengamati tanaman, bunga, dan serangga di sekitar sekolah. Kegiatan ini dapat digunakan untuk mengenalkan warna, bentuk, bagian-bagian tanaman, serta menumbuhkan sikap peduli dan tanggung jawab terhadap lingkungan melalui kegiatan menyiram atau merawat tanaman.

2. Kebun Sekolah atau Kebun Sederhana

Anak dilibatkan dalam kegiatan menanam, menyiram, dan memanen tanaman sederhana seperti sayuran atau bunga. Melalui kegiatan ini, anak belajar tentang proses pertumbuhan, kesabaran, serta keterampilan motorik, sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap alam.

3. Hewan di Lingkungan Sekitar

Anak diperkenalkan dengan hewan peliharaan atau hewan yang ada di sekitar lingkungan, seperti kucing, ayam, burung, atau ikan. Guru dapat mengajak anak mengamati ciri-ciri hewan, makanan, dan cara merawatnya, sehingga anak belajar empati dan kepedulian terhadap makhluk hidup.

4. Pasar atau Lingkungan Masyarakat

Melalui kunjungan ke pasar atau simulasi kegiatan jual beli di lingkungan sekolah, anak dapat belajar mengenal jenis barang, uang, serta peran orang dalam kehidupan sosial. Kegiatan ini membantu anak mengembangkan kemampuan berbahasa, berhitung sederhana, dan keterampilan sosial.

5. Aktivitas Kehidupan Sehari-Hari

Kegiatan seperti membersihkan kelas, mencuci tangan, membuang sampah pada tempatnya, atau merapikan mainan dapat dijadikan media pembelajaran berbasis lingkungan. Aktivitas ini menanamkan nilai kemandirian, tanggung jawab, serta kebiasaan hidup bersih dan sehat.

6. Lingkungan Rumah

Anak diajak berbagi pengalaman tentang kegiatan di rumah, seperti membantu orang tua, mengenal anggota keluarga, atau mengamati benda-benda di sekitar rumah. Guru dapat mengaitkan pengalaman tersebut dengan tema pembelajaran untuk memperkuat keterhubungan antara sekolah dan rumah.

F. Media Digital dan Teknologi

Media digital adalah media pembelajaran yang menyajikan informasi dalam bentuk digital dan penggunaannya memerlukan dukungan perangkat teknologi seperti komputer, laptop, tablet, atau telepon pintar yang mampu memproses dan menafsirkan data digital. Melalui perangkat tersebut, informasi dapat ditampilkan dalam berbagai format, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, maupun bentuk interaktif lainnya sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Menurut (Daryanto, 2013), *konsep media digital berbasis digital* berarti bahwa penggunaannya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta didukung oleh perangkat elektronik yang mampu mengolah, menyimpan, dan

menampilkan data dalam bentuk digital. Media digital tidak dapat digunakan secara konvensional, melainkan memerlukan perangkat seperti komputer, laptop, tablet, atau telepon pintar agar informasi yang tersaji dapat ditafsirkan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2015), media pembelajaran berbasis digital memungkinkan penyajian materi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, yang terintegrasi dalam satu sistem. Integrasi ini menjadikan media digital lebih fleksibel dan interaktif dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Dapat disimpulkan bahwa media digital berbasis digital merupakan media pembelajaran yang pengoperasiannya bergantung pada kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, serta membutuhkan dukungan perangkat elektronik untuk mengoptimalkan penyampaian pesan pembelajaran secara efektif dan efisien. Media digital memiliki berbagai karakteristik yang membedakannya dari media pembelajaran lainnya. Perbedaan tersebut terutama terletak pada cara penyajian informasi, pola penggunaan, serta tingkat interaktivitas yang ditawarkan. Menurut Azhar Arsyad, media yang dihasilkan oleh teknologi digital, baik berupa perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), memiliki beberapa ciri utama sebagai berikut:

1. Media digital dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, maupun linier, sehingga peserta didik memiliki fleksibilitas dalam mengakses materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahamannya.
2. Penggunaan media digital dapat dikendalikan oleh peserta didik maupun oleh perancang atau pengembang media, sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah

ditetapkan, sehingga memungkinkan pembelajaran yang bersifat mandiri maupun terstruktur.

3. Gagasan atau materi pembelajaran umumnya disajikan dalam bentuk abstrak, menggunakan kata-kata, simbol, grafik, animasi, dan representasi visual lainnya yang memudahkan penyampaian konsep kompleks secara ringkas.
4. Pengembangan media digital didasarkan pada prinsip-prinsip ilmu kognitif, sehingga penyajian materi dirancang untuk mendukung cara kerja otak dalam menerima, mengolah, dan menyimpan informasi.
5. Pembelajaran dengan media digital cenderung berorientasi pada peserta didik, serta melibatkan tingkat interaktivitas yang tinggi, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan karakteristik tersebut, media digital dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan menarik. Fleksibilitas memungkinkan guru menyesuaikan penggunaan media dengan kebutuhan, minat, serta tingkat perkembangan anak, sehingga pembelajaran tidak bersifat kaku dan dapat berlangsung secara menyenangkan melalui aktivitas bermain yang terarah.

Selain itu, media digital mendorong terciptanya pembelajaran yang interaktif. Anak tidak hanya berperan sebagai pendengar atau penonton, tetapi terlibat secara aktif melalui kegiatan menyentuh layar, memilih gambar, menirukan gerakan, bernyanyi, maupun merespons cerita. Interaktivitas ini membantu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak,

seperti bahasa, kognitif, motorik, dan sosial-emosional, apabila digunakan dengan pendampingan guru yang tepat.

Penggunaan media digital dalam PAUD mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak. Media digital memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sesuai dengan ritme dan kemampuannya, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mengontrol penggunaan media. Dengan pengelolaan yang bijak dan proporsional, media digital dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran yang sejalan dengan karakteristik belajar anak usia dini dan tujuan pendidikan PAUD secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, D. A. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Guepedia.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Konsep Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Gava Media.
- Dewi, A. C. (2025). Media Visual sebagai Alat Bantu Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(3), 76–91.
- Fajar, D. A. (2020). Penggunaan Media Visual dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 1–13.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media audio visual dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 3, 183–188.
- Mustami, M. K. (2024). Pengembangan Teknologi Audio-Visual Untuk Pembelajaran Pendidikan Islam. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 67–75.
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Jurnal*

Pendidikan Mandala, 8(2), 710–718.

Sope, Y. A., Mufida, A. Y., Harahap, F. A., Zahrah, F., & Nurramadani, L. (n.d.). *Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini-Jejak Pustaka*. Jejak Pustaka.

Syafei, I. (2002). *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina.

Wahidin, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285–295.

BAB III

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAUD

**Afnan, S.Pd.I., M.Pd.*

A. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran PAUD

Pengembangan media pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari upaya menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana stimulasi yang mampu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, baik kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, maupun nilai agama dan moral.

Menurut (Guslinda & Kurnia, 2018), media pembelajaran mencakup manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pandangan ini menunjukkan bahwa dalam PAUD, media tidak semata-mata berbentuk alat atau teknologi, tetapi juga mencakup peran pendidik, lingkungan belajar, serta pengalaman langsung yang dialami anak. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran PAUD harus dipahami secara luas sebagai proses merancang pengalaman belajar yang kaya, kontekstual, dan sesuai dengan dunia anak.

(Nurrita, 2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), media yang dikembangkan harus mampu menarik minat anak, memfasilitasi rasa ingin tahu, serta memberikan pengalaman belajar yang bersifat konkret dan bermakna. Media yang baik bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong anak untuk aktif, bereksplorasi, dan terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran.

Dari perspektif perkembangan anak, (Piaget & Inhelder, 2008), menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana cara berpikir anak masih bersifat konkret dan simbolik. Oleh karena itu, media pembelajaran PAUD perlu dikembangkan dalam bentuk visual, gambar, benda nyata, permainan, dan representasi sederhana yang mudah dipahami anak. Media yang terlalu abstrak atau bersifat verbal semata cenderung kurang efektif, karena belum sesuai dengan cara berpikir anak pada tahap perkembangannya. Dalam pengembangan media pembelajaran PAUD, media harus dirancang tidak hanya untuk digunakan secara individual, tetapi juga untuk mendorong interaksi antara anak dengan guru, teman sebaya, dan orang tua. Media yang baik adalah media yang membuka ruang dialog, kerja sama, dan bimbingan, sehingga

anak tidak belajar secara pasif, tetapi melalui proses sosial yang bermakna.

Di era digital, pengembangan media pembelajaran PAUD juga tidak dapat dilepaskan dari pemanfaatan teknologi. (Smaldino et al., 2008), menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti teks, audio, visual, animasi, dan video, dapat memperkaya pengalaman belajar. Namun, pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), teknologi harus diposisikan sebagai alat pendukung, bukan sebagai pusat pembelajaran. Media digital perlu dikembangkan secara selektif, dengan mempertimbangkan kesesuaian usia, durasi penggunaan, serta prinsip bermain sambil belajar.

Menurut (Lutfi, 2023), media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan kreatif. Dalam PAUD, pengembangan media digital seperti video edukatif, aplikasi interaktif, dan permainan edukasi dapat dimanfaatkan untuk memperkaya stimulasi belajar anak, asalkan tetap diimbangi dengan aktivitas bermain langsung, interaksi sosial, dan pengalaman konkret yang sangat dibutuhkan anak usia dini.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsep pengembangan media pembelajaran PAUD harus berlandaskan pada prinsip perkembangan anak, pendekatan bermain sambil belajar, serta integrasi antara media konvensional dan digital secara seimbang. Media pembelajaran PAUD tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik, interaktif, dan bermakna. Melalui pengembangan media yang tepat, pendidik dapat membantu anak mengembangkan potensi secara optimal, sekaligus menanamkan sikap positif terhadap proses belajar sejak usia dini.

B. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran PAUD

Pengembangan media pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) harus didasarkan pada prinsip-prinsip yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak serta tujuan pendidikan pada tahap usia dini. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung proses bermain sambil belajar, interaksi sosial, dan pembentukan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran PAUD perlu dirumuskan secara komprehensif agar media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan anak.

1. Kesesuaian dengan Tahap Perkembangan Anak

Prinsip utama dalam pengembangan media pembelajaran PAUD adalah kesesuaian dengan tahap perkembangan anak. (Piaget, 2013) menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, sehingga cara berpikir anak masih bersifat konkret, simbolik, dan egosentris. Media yang dikembangkan harus bersifat visual, sederhana, dan mudah dipahami, serta mampu menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata anak. Media yang terlalu abstrak atau kompleks berpotensi menghambat pemahaman anak dan mengurangi minat belajar.

2. Berorientasi Pada Bermain

Pembelajaran anak usia dini harus dilaksanakan melalui pendekatan *developmentally appropriate practice*, di mana bermain menjadi sarana utama anak untuk belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran PAUD perlu dirancang dalam bentuk permainan, simulasi, alat peraga interaktif, serta aktivitas yang menyenangkan. Media yang mengandung unsur bermain tidak hanya meningkatkan motivasi anak, tetapi juga membantu anak

belajar secara alami melalui eksplorasi dan pengalaman langsung.

3. Interaktif dan Partisipatif

Prinsip interaktif dan partisipatif juga menjadi landasan penting dalam pengembangan media pembelajaran PAUD. Perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya. Media pembelajaran yang baik harus mampu mendorong anak untuk berinteraksi, berdiskusi sederhana, bekerja sama, serta berkomunikasi dengan guru dan teman (Nurtaniawati, 2017). Media yang hanya bersifat satu arah berpotensi membuat anak pasif dan kurang terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

4. Prinsip Keamanan dan Kenyamanan Anak

Prinsip keamanan dan kenyamanan anak juga harus menjadi perhatian utama dalam pengembangan media pembelajaran PAUD. Media yang digunakan harus aman secara fisik, tidak mengandung bahan berbahaya, serta tidak menimbulkan risiko bagi kesehatan dan keselamatan anak. Prinsip keamanan juga mencakup perlindungan terhadap konten yang tidak sesuai usia, pengaturan durasi penggunaan, serta pendampingan orang dewasa. Hal ini sejalan dengan rekomendasi berbagai lembaga internasional yang menekankan pentingnya penggunaan media secara sehat dan seimbang pada anak usia dini.

5. Prinsip Kontekstual Dan Berbasis Lingkungan

Prinsip kontekstual dan berbasis lingkungan juga penting dalam pengembangan media pembelajaran PAUD. Media yang dikembangkan sebaiknya dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, memanfaatkan potensi lingkungan sekitar, serta mencerminkan budaya dan nilai-nilai lokal (Widyasanti, 2025).

Menurut pendekatan pembelajaran kontekstual, anak akan lebih mudah memahami konsep apabila dikaitkan dengan pengalaman nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media pembelajaran PAUD perlu dirancang agar relevan dengan dunia anak dan lingkungan tempat mereka tumbuh.

6. Fleksibel dan Mudah Digunakan

Prinsip fleksibilitas dan kemudahan penggunaan juga perlu diperhatikan agar media dapat digunakan oleh pendidik dan anak secara optimal. Media yang terlalu rumit akan menyulitkan pendidik dalam mengelola pembelajaran dan mengurangi efektivitas penggunaannya. Smaldino, Lowther, dan Russell menekankan bahwa media pembelajaran yang baik harus mudah digunakan, mudah diakses, serta dapat disesuaikan dengan berbagai kondisi dan kebutuhan peserta didik. Dalam PAUD, fleksibilitas media memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan kegiatan belajar dengan perbedaan kemampuan, minat, dan gaya belajar anak.

7. Integrasi Antara Media Konvensional dan Digital

Prinsip integrasi antara media konvensional dan digital juga menjadi bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran PAUD di era modern. Media digital dapat memperkaya pengalaman belajar anak melalui visual, audio, dan interaktivitas, namun tidak boleh menggantikan sepenuhnya media konkret dan aktivitas bermain langsung. Pengembangan media PAUD yang ideal adalah yang mampu memadukan media nyata, alat peraga, permainan tradisional, serta media digital secara seimbang dan proporsional.

Dapat disimpulkan bahwa prinsip pengembangan media pembelajaran PAUD harus berlandaskan pada kesesuaian perkembangan anak, pendekatan bermain, interaktivitas, keamanan, kontekstualitas, fleksibilitas, serta keseimbangan

antara media konvensional dan digital. Dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, aman, dan bermakna, sehingga mendukung perkembangan anak secara optimal dan holistik.

C. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran PAUD

Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan. Media yang baik tidak dihasilkan secara instan, tetapi melalui tahapan yang terencana, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi dan penyempurnaan. Tahapan pengembangan ini penting agar media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, tujuan pembelajaran, serta konteks lingkungan belajar.

1. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Pada tahap ini, pendidik mengidentifikasi tujuan pembelajaran, indikator perkembangan anak, serta kebutuhan dan karakteristik peserta didik, seperti usia, kemampuan, minat, dan latar belakang sosial budaya. Menurut Dick dan Carey, analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang sangat penting dalam pengembangan perangkat pembelajaran, karena menjadi dasar dalam menentukan desain dan jenis media yang akan dikembangkan. Dalam konteks PAUD, analisis ini membantu pendidik memastikan bahwa media yang dirancang relevan dengan tahap perkembangan anak dan tidak melebihi kemampuan mereka.
2. Tahap kedua adalah perencanaan dan perancangan media. Pada tahap ini, pendidik menyusun konsep media, menentukan bentuk media (konvensional, digital, atau kombinasi), serta merancang alur penggunaan media

dalam kegiatan pembelajaran. Smaldino, Lowther, dan Russell menjelaskan bahwa perancangan media harus memperhatikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta strategi pembelajaran yang digunakan. Dalam PAUD, perancangan media juga harus memasukkan unsur bermain, warna, gambar, dan aktivitas interaktif yang menarik bagi anak.

3. Tahap ketiga adalah pengembangan dan produksi media. Pada tahap ini, rancangan media diwujudkan dalam bentuk nyata, baik berupa alat peraga, bahan ajar, permainan edukatif, maupun media digital seperti video, slide interaktif, atau aplikasi sederhana. Menurut Borg dan Gall, tahap pengembangan merupakan proses menerjemahkan desain ke dalam produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dalam PAUD, proses ini perlu memperhatikan aspek keamanan, kesederhanaan, dan daya tarik visual agar media aman digunakan dan sesuai dengan dunia anak.
4. Tahap keempat adalah uji coba dan implementasi terbatas. Media yang telah dikembangkan perlu diuji coba dalam skala kecil untuk melihat kesesuaian, kepraktisan, dan respons anak terhadap media tersebut. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui apakah media mudah digunakan, menarik bagi anak, serta mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Sugiyono, uji coba produk dalam penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan langkah penting untuk memperoleh masukan yang dapat digunakan dalam perbaikan produk sebelum digunakan secara luas.
5. Tahap kelima adalah evaluasi dan revisi media. Berdasarkan hasil uji coba, pendidik melakukan evaluasi terhadap kelebihan dan kelemahan media yang dikembangkan. Masukan dari anak, guru, dan pihak terkait digunakan sebagai dasar untuk melakukan

perbaikan dan penyempurnaan media. Evaluasi ini mencakup aspek isi, tampilan, kemudahan penggunaan, serta dampak media terhadap keterlibatan dan perkembangan anak. Tahap revisi memastikan bahwa media yang digunakan benar-benar layak, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

6. Tahap keenam adalah implementasi secara luas dan pemantauan berkelanjutan. Setelah media dinyatakan layak, media dapat digunakan secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran. Namun, proses pengembangan tidak berhenti pada tahap ini. Media perlu terus dipantau dan disesuaikan dengan perkembangan kurikulum, kebutuhan anak, serta kemajuan teknologi. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pengembangan berkelanjutan dalam pendidikan, di mana media pembelajaran harus selalu diperbarui agar tetap relevan dan efektif.

Berdasarkan tahapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran PAUD merupakan proses yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji coba, evaluasi, hingga implementasi dan pemantauan berkelanjutan. Melalui tahapan yang terencana dan berlandaskan teori, media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu mendukung proses belajar anak secara optimal, menyenangkan, dan sesuai dengan prinsip perkembangan anak usia dini.

D. Pemanfaatan Media Pembelajaran PAUD

Menurut (Syafei, 2025), media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang membantu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih jelas, menarik, dan efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas interaksi antara pendidik dan peserta didik. Media harus dimanfaatkan sebagai sarana untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik,

serta nilai agama dan moral. Pemanfaatan media pembelajaran PAUD dapat dijelaskan melalui beberapa aspek berikut:

1. Media sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Holistik

Media pembelajaran berperan sebagai alat stimulasi untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara terpadu. Menurut (Lidinillah, 2012), pembelajaran anak usia dini harus bersifat *developmentally appropriate practice* (DAP), yaitu sesuai dengan tahap perkembangan anak. Media yang digunakan harus mampu mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, dan kreativitas anak secara seimbang. Sebagai contoh, penggunaan balok, puzzle, kartu gambar, video edukatif, dan aplikasi pembelajaran interaktif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir, mengenal simbol, meningkatkan kosakata, serta melatih koordinasi mata dan tangan. Dengan pemanfaatan media yang tepat, anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.

2. Media sebagai Penguat Motivasi dan Minat Belajar Anak

Anak usia dini memiliki karakteristik mudah bosan dan sangat tertarik pada hal-hal yang bersifat visual, audio, dan interaktif. (Arsyad, 2015), menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat belajar peserta didik karena media mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dibandingkan penyampaian verbal semata. Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pemanfaatan media seperti gambar berwarna, lagu, animasi, video cerita, dan permainan edukatif digital dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini mendorong anak untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses belajar tidak terasa sebagai beban, melainkan sebagai aktivitas bermain yang bermakna.

3. Media sebagai Sarana Pengalaman Belajar Konkret

Anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret dibandingkan penjelasan abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dimanfaatkan untuk memberikan pengalaman belajar yang nyata dan dapat diamati langsung oleh anak. Pemanfaatan media seperti benda nyata, alat peraga, miniatur, serta media digital berbasis visual membantu anak menghubungkan konsep dengan pengalaman sehari-hari. Misalnya, penggunaan video tentang hewan, tanaman, atau lingkungan sekitar dapat memperkaya pemahaman anak meskipun mereka tidak dapat mengamati objek tersebut secara langsung di lingkungan sekolah.

4. Media sebagai Sarana Interaksi dan Komunikasi

Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi antara pendidik dan anak, serta antar anak. Interaksi sosial dalam proses belajar melalui konsep *zone of proximal development* (ZPD). Media dapat menjadi alat bantu yang memfasilitasi dialog, diskusi sederhana, kerja kelompok, dan aktivitas kolaboratif. Pemanfaatan media seperti papan flanel, kartu cerita, permainan kelompok, dan media digital interaktif dapat mendorong anak untuk berkomunikasi, berbagi pendapat, serta belajar bekerja sama. Dengan demikian, media tidak hanya mendukung aspek akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak.

5. Media sebagai Pendukung Diferensiasi Pembelajaran

Setiap anak memiliki karakteristik, minat, dan gaya belajar yang berbeda. Tomlinson menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif perlu memperhatikan perbedaan individu melalui strategi diferensiasi. Pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan

kemampuan anak. Pendidik dapat memanfaatkan berbagai jenis media, baik visual, auditori, kinestetik, maupun digital, untuk menjangkau berbagai gaya belajar anak. Anak yang lebih tertarik pada gambar, suara, atau gerakan akan lebih mudah terfasilitasi melalui variasi media yang digunakan.

6. Media sebagai Sarana Kolaborasi dengan Orang Tua

Pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media digital, juga membuka peluang untuk memperkuat kerja sama antara lembaga PAUD dan orang tua. Media digital seperti video pembelajaran, grup komunikasi, dan platform berbagi materi dapat digunakan untuk melibatkan orang tua dalam proses belajar anak di rumah. (Epstein, 2002) menjelaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak berkontribusi positif terhadap perkembangan dan keberhasilan belajar anak. Dengan memanfaatkan media, pendidik dapat menyampaikan informasi kegiatan, memberikan panduan stimulasi di rumah, serta membangun komunikasi yang lebih intensif dengan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Raja Grafindo Persada.
- Epstein, J. L. (2002). School, family, and community partnerships: Preparing educators and improving schools. *ADOLESCENCE-SAN DIEGO*-, 37, 435.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Lidinillah, D. A. M. (2012). Developmentally appropriate practice (DAP): penerapannya pada program pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar. *Retrieved from Http://File.Upi.Edu/Direktori/KD-TASIKMALAYA/DINDIN_ABDUL_MUIZ_LIDINILLAH_(KD-TASIKMALAYA)-197901132005011003/132313548*.
- Lutfi, L. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di Ra Hasanussholihat Tangerang. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288–299.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Nurtaniawati, N. (2017). Peran guru dan media pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(1), 1–20.
- Piaget, J. (2013). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2008). *The psychology of the child*. Basic books.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). *Instructional technology and media for learning*.

Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina.

Widyasanti, N. P. (2025). *Buku Referensi Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini (AUD)*. PT. Media Penerbit Indonesia.

BAB IV

KREATIVITAS GURU DALAM MEMBUAT ALAT PERMAINAN EDUKATIF

**Anisah, S.Pt., M.Pd.*

A. Pengertian Alat Permainan Edukatif

istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru.

Menurut (Agustia, 2023), alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Depdiknas Direktorat Jenderal PAUD menjelaskan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) serta dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Menurut (Hairiyah, 2019), alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Menurut (Rakhmawati, 2022), alat permainan edukatif (APE) didefinisikan sebagai alat yang dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya, serta berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti fisik-motorik, bahasa, kognitif, dan sosial-emosional. APE tidak hanya berperan sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang terencana, sehingga melalui aktivitas bermain anak dapat belajar secara alami, menyenangkan, dan bermakna. APE menjadi salah satu komponen penting dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini karena mampu mengintegrasikan unsur bermain dan belajar dalam satu kesatuan yang saling mendukung.

Dari beberapa penjelasan dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan jenis alat atau benda yang digunakan dalam kegiatan bermain anak, yang dirancang atau dimanfaatkan dengan muatan nilai-nilai pendidikan. Alat permainan edukatif berfungsi sebagai sarana belajar yang mampu menstimulasi minat, bakat, dan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memiliki peranan yang cukup penting. Melalui alat permainan edukatif, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan sehingga mempermudah

tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan alat permainan edukatif anak belajar tetapi terasa seperti bermain. Maksudnya, meskipun aktivitas yang dilakukan anak adalah bermain, namun dalam kegiatan tersebut sesungguhnya anak telah belajar.

B. Tujuan Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Berikut beberapa tujuan penggunaan alat permainan edukatif bagi anak usia dini:

1. Memperjelas Materi yang Diberikan

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh, apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning, dan lain sebagainya, jika penyampaian kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan, anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa mengetahui secara nyata bagaimana yang dimaksud dengan warna merah, kuning, dan lain sebagainya. Akan sangat berbeda jika guru memanfaatkan alat permainan edukatif, misalnya dengan menggunakan lotto warna (Yasbiati & Gandana, 2018). Dengan memanfaatkan alat permainan tersebut, anak dapat secara langsung melihat, mengamati, membandingkan, memasangkan, dan mengenali berbagai warna.

2. Memberikan Motivasi

Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu, harus dilakukan berbagai upaya agar motivasi dan minat anak dapat tumbuh dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk

memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif (Lestari, 2020).

3. Memberikan Kesenangan pada Anak dalam Bermain

Apabila kita mengamati anak-anak TK yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang sulit untuk diganggu serta dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan lain. Kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan.

Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang pada anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang ditimpakan guru di pundaknya. Anak mengartikan belajar dengan baik, bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebalkan, tetapi justru bermakna dan menyenangkan.

C. Manfaat Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Adapun manfaat dari penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) diantaranya adalah:

1. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan indikator pada kemampuan anak.

Alat Permainan Edukatif dirancang sesuai dengan karakteristik dan dunia anak yang identik dengan bermain. Melalui APE, proses belajar berlangsung secara alami, tanpa paksaan, dan jauh dari kesan menegangkan. Situasi belajar yang menyenangkan ini memungkinkan guru memberikan rangsangan (stimulus) terhadap berbagai indikator

perkembangan anak, seperti kemampuan kognitif, bahasa, motorik, sosial, dan emosional, secara optimal. Anak merasa sedang bermain, padahal sesungguhnya ia sedang belajar dan mengembangkan kemampuannya.

2. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.

Penggunaan APE memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba, bereksplorasi, dan menyelesaikan tugas secara mandiri (Sudono, 2010). Ketika anak berhasil menggunakan alat permainan, menyusun, memasang, atau menyelesaikan tantangan tertentu, ia akan merasakan keberhasilan. Pengalaman keberhasilan ini menumbuhkan rasa percaya diri serta membentuk citra diri yang positif, sehingga anak merasa mampu, berharga, dan yakin terhadap potensi yang dimilikinya.

3. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.

APE tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, tetapi juga sebagai sarana pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak. Melalui permainan, anak belajar mengikuti aturan, bersabar, disiplin, bertanggung jawab, serta mengendalikan emosi. Selain itu, APE juga menstimulasi kemampuan dasar anak, seperti kemampuan motorik halus dan kasar, kemampuan berpikir, bahasa, serta kreativitas yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini.

4. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

Sebagian besar Alat Permainan Edukatif digunakan secara berkelompok, sehingga mendorong anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Dalam proses bermain bersama, anak belajar berbagi, bekerja sama, menunggu giliran, menyampaikan pendapat, dan berkomunikasi secara efektif.

Interaksi sosial ini sangat penting untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak, sekaligus membangun sikap empati dan toleransi sejak usia dini.

D. Strategi Guru dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif Kreatif

Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) yang kreatif tidak terjadi secara kebetulan, melainkan melalui strategi yang dirancang secara sadar oleh guru. Guru PAUD dituntut tidak hanya sebagai pelaksana pembelajaran, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Utami et al., 2025). Berikut beberapa strategi yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan APE kreatif.

1. Memahami Karakteristik dan Kebutuhan Perkembangan Anak. Strategi paling mendasar adalah memahami karakteristik anak usia dini, baik dari aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, maupun nilai agama dan moral. APE yang dikembangkan harus sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak agar benar-benar berfungsi sebagai stimulus perkembangan. Guru yang memahami kebutuhan anak akan mampu merancang alat permainan yang tidak terlalu mudah, tetapi juga tidak terlalu sulit, sehingga anak merasa tertantang dan termotivasi untuk belajar melalui bermain (Hairiyah, 2025).
2. Memanfaatkan Bahan Sederhana dan Lingkungan Sekitar. Kreativitas guru sangat tampak ketika mampu mengubah bahan sederhana menjadi APE yang edukatif dan menarik. Bahan bekas seperti kardus, botol plastik, tutup botol, kain perca, atau bahan alam seperti batu, daun, dan biji-bijian dapat disulap menjadi alat permainan yang bermakna (Puspita Sari et al., 2023). Strategi ini tidak hanya menghemat biaya, tetapi juga menanamkan nilai kepedulian lingkungan

serta mengajarkan anak bahwa belajar tidak selalu harus menggunakan alat yang mahal.

3. Mengintegrasikan Tujuan Pembelajaran dengan Aktivitas Bermain. APE yang kreatif adalah APE yang dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa setiap alat permainan yang dibuat memiliki nilai edukatif yang jelas dan mendukung indikator perkembangan anak (Oktavianingsih et al., 2025). Misalnya, permainan meronce untuk melatih motorik halus dan konsentrasi, permainan peran untuk mengembangkan bahasa dan sosial-emosional, atau permainan balok untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan kreativitas. Dengan strategi ini, anak merasa sedang bermain, padahal sesungguhnya sedang belajar secara aktif.
4. Melakukan Refleksi dan Inovasi Berkelanjutan. Strategi penting lainnya adalah melakukan refleksi terhadap penggunaan APE dalam kegiatan pembelajaran. Guru perlu mengamati respon anak, tingkat keterlibatan, serta dampak APE terhadap perkembangan anak. Dari hasil refleksi tersebut, guru dapat melakukan perbaikan, modifikasi, atau inovasi agar APE menjadi lebih menarik dan efektif. Selain itu, guru juga dapat meningkatkan kreativitas melalui diskusi dengan rekan sejawat, mengikuti pelatihan, serta mencari inspirasi dari berbagai sumber, termasuk teknologi digital (Fransiska, 2022).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, E. (2023). Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini. *Jurnal Agilearner*, 1(1).
- Fransiska, F. (2022). Kompetensi pedagogik guru tk dalam penggunaan alat permainan edukatif (ape) pada proses pembelajaran. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 5(1), 23–31.
- Hairiyah, S. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 7(2), 265–282.
- Hairiyah, S. (2025). *Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Deepublish.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.
- Oktavianingsih, E., Fitroh, S. F., Tahir, M., Izzati, M., & Fatmawati, F. (2025). *Pembelajaran Ramah Anak Berbantuan Game Edukasi Digital di PAUD*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Puspita Sari, R., Puspitasari, R., & Amrillah, H. M. (2023). *Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Media Loose Parts di Ra Rabbi Rhadhiyya*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387.
- Sudono, A. (2010). *Sumber belajar dan alat permainan*. Grasindo.
- Utami, F. B., Kasih, D., Chalid, C., Niawati, L., & Rahayu, H.

- R. P. (2025). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan APE Nonpabrik*. Deepublish.
- Yasbiati, M. P., & Gandana, G. (2018). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Ksatria Siliwangi.

BAB V

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ALAM

**Nurlinda, M.Pd.*

A. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Alam

Media pembelajaran berbasis alam yaitu sarana atau alat pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur alam sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media berbasis alam bersumber dari lingkungan sekitar dan digunakan secara langsung dalam kegiatan belajar untuk memberikan pengalaman yang konkret, kontekstual, dan bermakna bagi anak (Nur Anisyah et al., 2025).

Menurut (Arsyad, 2015), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Sementara media berbasis alam yakni media yang meliputi unsur-unsur lingkungan seperti tanah, air, tumbuhan, dan cahaya matahari untuk membantu anak memahami materi pembelajaran melalui pengalaman langsung.

Sedangkan menurut (Reynolds et al., 2019), pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Pengalaman yang diperoleh melalui eksplorasi alam dapat membantu anak membangun pengetahuan secara aktif. Media pembelajaran berbasis alam menjadi sarana yang sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman (*experiential learning*), khususnya bagi anak usia dini. (Ulfah et al., 2016), menjelaskan bahwa penggunaan lingkungan alam sebagai media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara terpadu, mulai dari kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, hingga nilai agama dan moral.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis alam merupakan sarana pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur lingkungan alam sebagai perantara penyampaian pesan. Penggunaan media pembelajaran berbasis alam memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara langsung melalui pengalaman nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak bersifat abstrak. Melalui interaksi dengan alam, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan motorik, sosial, emosional, serta sikap peduli terhadap lingkungan. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis alam sangat tepat diterapkan dalam pendidikan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik belajar anak yang aktif, eksploratif, dan berorientasi pada pengalaman.

B. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Alam

Berikut beberapa karakteristik media pembelajaran berbasis alam:

1. Bersifat Konkret dan Nyata

Media pembelajaran berbasis alam bersifat konkret dan nyata karena bersumber langsung dari lingkungan sekitar anak, sehingga mudah dijumpai dan digunakan dalam kegiatan belajar. Berbagai media alam seperti tanah, air, pasir, daun, dan batu dapat dilihat, disentuh, dirasakan, serta diamati secara langsung oleh anak (Aslindah & Suryani, 2021). Kondisi ini menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna karena anak berinteraksi secara langsung dengan objek yang dipelajari, bukan hanya melalui penjelasan verbal guru. Sifat konkret dari media pembelajaran berbasis alam sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Anak lebih mudah memahami konsep pembelajaran ketika terlibat langsung dalam aktivitas eksplorasi dan percobaan sederhana, seperti meremas tanah, menuang air, atau mengelompokkan batu berdasarkan ukuran. Pengalaman langsung tersebut membantu anak membangun pemahaman secara bertahap melalui proses mencoba, mengamati, dan menemukan. Penggunaan media pembelajaran berbasis alam membantu mengurangi sifat abstrak materi pembelajaran dan menjadikannya lebih mudah dipahami oleh anak. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses belajar yang dialami anak secara langsung. Hal ini mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

2. Dekat dengan Kehidupan Anak

Media pembelajaran berbasis alam bersifat dekat dengan kehidupan anak karena bersumber dari lingkungan yang mereka jumpai sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah. Objek

alam seperti tanaman, tanah, air, dan hewan kecil merupakan bagian dari pengalaman keseharian anak, sehingga ketika digunakan sebagai media pembelajaran, anak lebih mudah mengenali dan memahami materi yang disampaikan. Kedekatan ini membuat anak merasa akrab dengan bahan belajar dan lebih tertarik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media alam memungkinkan anak mengaitkan pengalaman belajar di kelas dengan realitas yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Anak tidak hanya belajar konsep secara teoritis, tetapi juga memahami manfaat dan fungsi objek alam dalam kehidupan nyata.

3. Fleksibel dan Mudah Diperoleh

Media pembelajaran berbasis alam memiliki karakteristik fleksibel dan mudah diperoleh karena sumbernya tersedia di lingkungan sekitar anak, baik di rumah maupun di sekolah. Berbagai bahan alam seperti daun, batu, pasir, air, dan tanah dapat dimanfaatkan sebagai media belajar tanpa memerlukan biaya besar. Ketersediaan media yang mudah dijangkau ini menjadikan pembelajaran lebih efisien serta mendukung pelaksanaan kegiatan belajar yang berkelanjutan. Media pembelajaran berbasis alam juga dapat diterapkan dalam berbagai tema pembelajaran, seperti lingkungan, tanaman, air, hewan, hingga kesehatan. Guru dapat mengaitkan media alam dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, baik untuk pengembangan kognitif, motorik, sosial-emosional, bahasa, maupun nilai agama dan moral. Fleksibilitas ini memberikan ruang bagi guru untuk merancang pembelajaran yang terpadu dan holistik.

4. Mendukung Pembelajaran Aktif dan Eksploratif

Media pembelajaran berbasis alam sangat efektif dalam mendukung pembelajaran aktif dan eksploratif karena memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam proses belajar. Anak tidak hanya menerima informasi dari

guru, tetapi berperan sebagai subjek pembelajaran yang aktif melalui kegiatan mengamati, menyentuh, mencoba, dan memanipulasi objek-objek alam. Keterlibatan langsung ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena anak belajar melalui pengalaman nyata yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Pembelajaran berbasis alam juga memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan rasa ingin tahu dan kreativitasnya. Anak bebas mengeksplorasi lingkungan dengan bimbingan guru, sehingga tercipta suasana belajar yang demokratis dan tidak mengekang. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memperkaya pengalaman belajar anak, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan anak sebagai pusat pembelajaran.

Pendekatan ini didukung oleh berbagai kajian teori pendidikan yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan pengalaman langsung dalam perkembangan anak. Piaget menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan, sementara Vygotsky menekankan pentingnya pengalaman sosial dan scaffolding dalam proses belajar. Selain itu, pembelajaran eksploratif berbasis alam juga sejalan dengan pendekatan *learning by doing* yang dikemukakan oleh John Dewey, di mana pengalaman langsung menjadi inti dari proses belajar.

5. Memiliki Nilai Edukatif dan Ekologis

Media pembelajaran berbasis alam memiliki nilai edukatif dan ekologis yang kuat karena tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga sebagai wahana pembentukan sikap dan karakter anak. Menurut (Suyadi, 2010), pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan alam mampu mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh, sehingga anak tidak hanya

belajar memahami konsep, tetapi juga menumbuhkan kesadaran untuk menjaga dan menghargai lingkungan. Nilai edukatif ini muncul melalui pengalaman langsung anak dalam berinteraksi dengan alam, seperti merawat tanaman dan menjaga kebersihan lingkungan.

Dari perspektif pendidikan lingkungan, (Tilbury, 1995) menyatakan bahwa pendidikan sejak usia dini merupakan fondasi penting dalam menanamkan sikap peduli lingkungan secara berkelanjutan. Melalui pembelajaran berbasis alam, anak dibiasakan untuk mengenal lingkungan sebagai bagian dari kehidupannya, sehingga tumbuh rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap alam. Pembiasaan ini berperan dalam membentuk perilaku ramah lingkungan yang berkelanjutan hingga anak dewasa.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis alam berpengaruh positif terhadap sikap ekologis anak usia dini. Penelitian (Nopiana, 2025) menemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang melibatkan eksplorasi lingkungan alam secara langsung mampu meningkatkan kepedulian, empati, dan tanggung jawab anak terhadap lingkungan sekitar. Anak menjadi lebih peka terhadap kebersihan, kelestarian tanaman, serta keberadaan makhluk hidup lainnya.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis alam bersifat konkret, nyata, dekat dengan kehidupan anak, fleksibel, serta mudah diperoleh. Media pembelajaran berbasis alam juga mendukung pembelajaran yang aktif dan eksploratif karena melibatkan anak secara langsung dalam proses mengamati, mencoba, dan menemukan. Selain itu, media pembelajaran berbasis alam memiliki nilai edukatif dan ekologis yang penting dalam pembentukan karakter anak. Melalui interaksi dengan lingkungan alam, anak tidak hanya mengembangkan berbagai aspek perkembangan, tetapi juga ditanamkan sikap cinta

lingkungan, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap alam sejak dini.

C. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Berbasis Alam

Media pembelajaran berbasis alam dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis, yakni:

1. Media Alam Hayati

Media alam hayati merupakan media pembelajaran yang bersumber dari makhluk hidup, seperti tanaman, bunga, daun, biji-bijian, buah, serta hewan kecil yang ada di sekitar lingkungan anak. Media ini sangat relevan digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena mudah ditemukan, aman, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak (Eni et al., 2025).

Dalam aspek pengembangan kognitif, media alam hayati membantu anak memahami konsep sains sederhana, seperti pertumbuhan tanaman, kebutuhan makhluk hidup, perubahan bentuk, warna, dan tekstur. Kegiatan menanam biji, mengamati daun, atau memberi makan hewan kecil melatih kemampuan mengamati, membandingkan, mengklasifikasi, serta menarik kesimpulan sederhana. Proses ini mendukung perkembangan berpikir logis dan rasa ingin tahu anak terhadap fenomena alam. Dari sisi pengembangan sikap dan sosial-emosional, interaksi dengan media alam hayati menumbuhkan rasa peduli, tanggung jawab, dan empati terhadap makhluk hidup. Anak belajar menyayangi tanaman, tidak menyakiti hewan, serta menjaga kelestarian lingkungan. Kegiatan merawat tanaman atau hewan secara bersama-sama juga melatih kerja sama, kesabaran, dan kemampuan mengelola emosi anak ketika menghadapi proses yang membutuhkan waktu dan ketelatenan.

Media alam hayati juga berperan penting dalam penguatan nilai agama dan moral, karena melalui pengenalan makhluk hidup, anak diajak mengenal kebesaran dan kasih

sayang Tuhan sebagai Pencipta. Hal ini sejalan dengan firman Allah Swt. dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 5: *"Dan Dia telah menciptakan hewan ternak untuk kamu; padanya ada (bulu) yang menghangatkan dan berbagai manfaat, dan sebagian darinya kamu makan."* Ayat tersebut menunjukkan bahwa seluruh makhluk hidup diciptakan dengan tujuan dan manfaat, sehingga pembelajaran melalui media alam hayati dapat menanamkan rasa syukur, tanggung jawab, dan kesadaran religius anak sejak dini.

2. Media Alam Nonhayati

Media alam nonhayati merupakan media pembelajaran yang bersumber dari benda-benda tak hidup yang terdapat di lingkungan sekitar, seperti tanah, pasir, air, batu, lumpur, dan udara. Dalam pengembangan kognitif dan sains sederhana, media alam nonhayati dapat dimanfaatkan untuk kegiatan eksplorasi dan eksperimen, seperti mengenal sifat air yang mengalir, pasir yang dapat dibentuk, atau batu yang memiliki ukuran dan tekstur berbeda. Melalui kegiatan tersebut, anak belajar mengamati, mencoba, dan menemukan sebab-akibat secara sederhana, sehingga kemampuan berpikir logis dan rasa ingin tahu anak dapat berkembang dengan baik.

Media alam nonhayati berperan penting dalam pengembangan fisik-motorik dan sensorimotor anak. Aktivitas bermain pasir, menuang air, menggenggam lumpur, atau menyusun batu melatih koordinasi tangan dan mata, kekuatan otot, serta kepekaan indera anak. Kegiatan ini tidak hanya mendukung perkembangan motorik halus dan kasar, tetapi juga membantu anak mengekspresikan diri dan mengelola emosi melalui permainan bebas yang terarah. Selain itu, pemanfaatan lingkungan alam sekitar seperti kebun sekolah, halaman, taman, sawah, atau sungai kecil sebagai media belajar secara langsung menjadikan pembelajaran lebih variatif dan holistik. Lingkungan alam memberikan ruang bagi anak untuk belajar berbagai aspek

perkembangan secara terpadu, mulai dari kognitif, sosial-emosional, bahasa, hingga nilai agama dan moral.

D. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Alam

Media pembelajaran berbasis alam berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini karena menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat konkret, kontekstual, dan bermakna. Alam menyediakan sumber belajar yang autentik, sehingga anak tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga mengalami langsung objek dan peristiwa yang dipelajari. Berikut ini beberapa fungsi media pembelajaran berbasis alam:

1. Sebagai Sarana Konkretisasi Konsep Pembelajaran

Media berbasis alam berfungsi untuk menjembatani konsep abstrak menjadi pengalaman nyata. Anak usia dini berada pada tahap berpikir konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui objek yang dapat dilihat, diraba, dicium, dan diamati langsung. Misalnya, konsep pertumbuhan tanaman akan lebih mudah dipahami ketika anak menanam biji dan mengamati proses tumbuhnya setiap hari (Sari & Hananik, 2023).

2. Sebagai Stimulus Minat Dan Motivasi Belajar Anak

Lingkungan alam secara alami menarik perhatian anak. Warna, bentuk, tekstur, dan variasi objek alam menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi. Penggunaan media alam membuat kegiatan belajar terasa seperti bermain, sehingga anak terlibat aktif tanpa merasa tertekan.

3. Sebagai Sarana Pengembangan Pembelajaran Holistik

Media pembelajaran berbasis alam berfungsi mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak secara bersamaan, mulai dari kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, hingga nilai agama dan moral. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD yang bersifat holistik dan integratif.

4. Sebagai Wahana Pembentukan Sikap Dan Karakter Peduli Lingkungan

Melalui interaksi langsung dengan alam, anak belajar mengenal, menjaga, dan menghargai lingkungan. Media alam berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai tanggung jawab, kepedulian, disiplin, dan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan.

Sedangkan manfaat media pembelajaran berbasis alam diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Aspek Kognitif

Pengembangan aspek kognitif anak dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran berbasis alam karena anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Melalui kegiatan mengamati, mengklasifikasi, membandingkan, serta menyimpulkan objek-objek di lingkungan sekitar, anak dilatih untuk berpikir logis dan sistematis. Aktivitas seperti mengelompokkan daun berdasarkan bentuk, ukuran, atau warna membantu anak memahami konsep perbedaan dan persamaan, sekaligus mengasah kemampuan pemecahan masalah dan penalaran sederhana sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini.

2. Pengembangan Fisik-Motorik

Pengembangan fisik-motorik anak dapat dioptimalkan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis alam karena lingkungan alam menyediakan ruang gerak yang luas dan beragam aktivitas fisik (Damayanti, 2024). Kegiatan seperti berjalan di taman, berlari, melompat, atau meniti permukaan alam membantu melatih keseimbangan, kekuatan otot, dan koordinasi tubuh, sehingga kemampuan motorik kasar anak berkembang secara optimal. Aktivitas seperti mengumpulkan batu, menyiram tanaman, memegang daun, atau menggali tanah berperan dalam melatih motorik halus anak melalui gerakan tangan dan jari yang terkoordinasi. Kegiatan tersebut dilakukan dalam suasana bermain yang menyenangkan, sehingga anak terlibat aktif tanpa merasa terbebani, sekaligus mendukung perkembangan fisik yang sehat dan sesuai dengan tahap pertumbuhan anak usia dini.

3. Pengembangan Sosial-Emosional

Pengembangan sosial-emosional anak dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis alam karena kegiatan di lingkungan alam umumnya dilakukan secara berkelompok dan melibatkan interaksi antaranak. Melalui aktivitas seperti berkebun, bermain pasir, atau mengamati hewan, anak belajar bekerja sama, berbagi alat, serta menunggu giliran dengan teman sebaya, sehingga kemampuan bersosialisasi dan sikap toleransi dapat berkembang secara alami. Media alam membantu anak belajar mengelola emosi ketika menghadapi berbagai tantangan, seperti menunggu tanaman tumbuh atau mencoba kembali saat mengalami kesulitan. Pengalaman tersebut melatih kesabaran, ketekunan, dan kepercayaan diri anak. Interaksi langsung dengan makhluk hidup juga menumbuhkan rasa empati, kepedulian, dan tanggung jawab, sehingga anak mampu menghargai hasil kerja bersama serta

memahami pentingnya menjaga hubungan harmonis dengan sesama dan lingkungan.

4. Pengembangan Kemampuan Bahasa

Pengembangan kemampuan bahasa anak dapat dioptimalkan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis alam karena lingkungan alam menyediakan beragam objek dan peristiwa yang merangsang anak untuk berkomunikasi secara aktif. Melalui kegiatan mengamati tanaman, hewan, atau fenomena alam sederhana, anak terdorong untuk bertanya, menyebutkan nama benda, serta mendeskripsikan warna, bentuk, dan fungsi objek yang ditemui, sehingga kosakata anak berkembang secara alami dan kontekstual. Selain itu, interaksi dengan lingkungan alam memberi kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali pengalaman belajarnya, menyampaikan pendapat, serta mengekspresikan perasaan seperti senang, kagum, atau penasaran. Kegiatan bercerita dan berdiskusi yang dilakukan setelah eksplorasi alam membantu anak melatih kemampuan berbicara, menyusun kalimat sederhana, dan memahami makna komunikasi, sehingga perkembangan bahasa anak berlangsung secara menyeluruh dan bermakna.

5. Pengembangan Nilai Agama Dan Moral

Media pembelajaran berbasis alam berperan penting dalam pengembangan nilai agama dan moral anak usia dini karena melalui interaksi langsung dengan lingkungan, anak diajak mengenal kebesaran Tuhan melalui ciptaan-Nya secara nyata. Kegiatan mengamati tanaman, merawat hewan, serta menjaga kebersihan lingkungan menumbuhkan sikap santun, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap makhluk hidup. Pembiasaan untuk tidak merusak tanaman, menyayangi alam, dan mensyukuri karunia Tuhan menjadi sarana internalisasi nilai religius dan moral yang dilakukan secara

alami, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Raja Grafindo Persada.
- Aslindah, A., & Suryani, L. (2021). Pembuatan media pembelajaran PAUD berbasis bahan alam di TK Alifia Samarinda. *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani*, 1(1), 49–57.
- Damayanti, N. (2024). Pembelajaran Alam: Meningkatkan Kognisi dan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini melalui Pengalaman Alam. *Jurnal Limit Multidisiplin*, 1(3), 107–113.
- Eni, E., Darmiyanti, A., & Rochimah, N. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Bahan Alam Pada Anak PAUD Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(2. C), 107–112.
- Nopiana, N. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Alam untuk Meningkatkan Ecoliterasi Anak Usia Dini. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(4), 96–108.
- Nur Anisyah, M. P. I., Aghnaita, M. P., Sesti Novalina, M. P., Mawaddah, S. P. M. P., Asti Nur Hadiani, S. P. M. P., Annisa Wahyuni, M. P., Nurfitri Sahidun, S. P. M. P., Dr. Hj. Nurlaila, S. A. M. P. I., Sri Hidayati, S. A. M. A., & Meri Hartati, M. P. (2025). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. CV. RA-Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=nhilEQAAQBAJ>
- Reynolds, J. E., Grohs, M. N., Dewey, D., & Lebel, C. (2019). Global and regional white matter development in early childhood. *Neuroimage*, 196, 49–58.
- Sari, D. D., & Hananik, I. (2023). *Media Pembelajaran AUD Berbasis Barang Bekas*. Penerbit NEM.

- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Pedagogia.
- Tilbury, D. (1995). Environmental education for sustainability: Defining the new focus of environmental education in the 1990s. *Environmental Education Research*, 1(2), 195–212.
- Ulfah, M., Paud, K. D., & Rosdakarya, R. (2016). *Suyadi dan Maulidya Ulfah, Konsep Dasar PAUD (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 17.*

BAB VI

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DAUR ULANG SAMPAH

**Novi Susanti, M.Pd.*

A. Masalah Sampah di Lingkungan Dan Pentingnya Pendidikan Sejak Dini

Permasalahan sampah merupakan salah satu isu lingkungan yang memiliki tingkat kompleksitas sangat tinggi serta memberikan dampak langsung terhadap keberlanjutan hidup manusia. Menurut Makmun (2019:13) Sampah tidak hanya dapat dipahami sebagai sisa benda yang tidak terpakai dan kemudian dibuang begitu saja, tetapi juga menjadi cerminan nyata dari bagaimana pola konsumsi masyarakat terbentuk, bagaimana kebiasaan sehari-hari dijalankan, seberapa besar tingkat kepedulian individu terhadap kondisi lingkungannya, serta sejauh mana kemampuan sebuah negara dalam mengelola

limbah dengan cara yang tepat, bertanggung jawab, dan berkelanjutan.

Di Indonesia, situasinya serupa dengan kondisi yang dialami banyak negara berkembang lainnya. Volume sampah mengalami peningkatan setiap tahun, terutama akibat pertumbuhan jumlah penduduk yang terus bertambah tanpa diimbangi dengan peningkatan kualitas maupun kuantitas fasilitas pengelolaan sampah (Santoso, Rosyidah & Sumiyarsono, 2024:8). Selain itu, laju urbanisasi yang terjadi dengan sangat cepat turut berkontribusi terhadap bertambahnya jumlah sampah, karena semakin banyak masyarakat yang bermigrasi ke kota dengan gaya hidup baru yang cenderung lebih praktis, cepat, dan konsumtif. Perubahan perilaku ini diperparah oleh perkembangan industri, kemunculan berbagai pusat perbelanjaan modern, peningkatan layanan makanan siap saji, serta maraknya penggunaan barang-barang sekali pakai yang menghasilkan limbah besar dan semakin sulit untuk dikendalikan.

Tantangan pengelolaan sampah menjadi semakin berat ketika dihadapkan pada kenyataan bahwa sebagian besar masyarakat masih memiliki kebiasaan yang rendah dalam memilah sampah sejak dari rumah. Pengetahuan masyarakat mengenai perbedaan jenis sampah juga masih terbatas. Minimnya fasilitas pendukung seperti tempat khusus pemilahan sampah, keberadaan bank sampah yang memadai, serta keterbatasan Tempat Pengolahan Sampah Reduce Reuse Recycle membuat proses pengelolaan menjadi semakin tidak optimal (Nugroho, Purnomo & Khairunnisa, 2015:2). Di banyak daerah, sistem pengelolaan sampah masih menghadapi persoalan mulai dari tahap pengumpulan, proses pengangkutan, hingga pada tahap pengolahan akhir yang sering kali belum dilakukan secara benar dan efisien.

Menurut Runtunuwu (2020:35) secara garis besar, sampah dapat dibedakan menjadi dua jenis utama. Jenis pertama

adalah sampah organik yang berasal dari bahan alami sehingga mudah terurai oleh proses alam. Jenis kedua adalah sampah anorganik yang berasal dari bahan yang sangat sulit terurai seperti plastik, kaca, logam, dan kaleng. Sampah jenis ini dapat bertahan di lingkungan dalam jangka waktu yang sangat lama, bahkan hingga ratusan tahun, sehingga menimbulkan ancaman serius bagi keberlangsungan ekosistem dan berpotensi merusak keseimbangan lingkungan dalam jangka panjang.

Dampak dari penumpukan sampah dapat dirasakan secara langsung, mulai dari pencemaran tanah yang mengurangi kesuburan dan mengubah struktur tanah, pencemaran air yang mengganggu ekosistem sungai, danau, dan laut, hingga pencemaran udara akibat pembakaran sampah yang menghasilkan asap berbahaya serta partikel mikroplastik yang dapat memicu penyakit pernapasan. Menurut Gusty, dkk (2023) tidak hanya itu, sampah yang tidak dikelola dengan baik juga mengancam kehidupan makhluk hidup, misalnya hewan darat maupun laut yang keliru mengonsumsi plastik karena bentuknya menyerupai makanan, sehingga menimbulkan gangguan kesehatan bahkan kematian. Secara sosial, sampah yang menumpuk menyebabkan lingkungan permukiman terlihat kumuh, tidak nyaman, dan dapat menurunkan kualitas hidup masyarakat. Beberapa faktor utama seperti rendahnya kesadaran masyarakat untuk membuang sampah pada tempatnya, kebiasaan konsumtif terhadap barang sekali pakai, kurangnya edukasi mengenai lingkungan sejak dini, lemahnya penegakan aturan terkait pengelolaan sampah, dan pertumbuhan penduduk yang cepat semakin memperparah kondisi ini. Oleh sebab itu, perubahan perilaku masyarakat menjadi hal yang sangat penting dan harus dilakukan melalui pendekatan yang menyeluruh, sistematis, dan berkelanjutan. Pendidikan sejak usia dini memegang peranan besar dalam membentuk generasi yang memiliki kepedulian, kesadaran, dan rasa tanggung jawab terhadap lingkungan, karena anak-anak yang diperkenalkan pada konsep pengelolaan sampah dan pentingnya menjaga kebersihan sejak dini akan tumbuh menjadi individu yang

mampu menerapkan prinsip reduce, reuse, dan recycle dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hal demikian dengan pendidikan yang tepat, mereka tidak hanya memahami bahaya sampah bagi kesehatan dan lingkungan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk berpartisipasi aktif dalam upaya menjaga kelestarian dan keberlanjutan lingkungan hidup di masa depan.

B. Peran PAUD dalam Membentuk Karakter Peduli Lingkungan

Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter serta kebiasaan dasar anak sejak mereka berada pada tahap awal kehidupan. Pada rentang usia 0 sampai 6 tahun, anak berada dalam masa yang sering disebut sebagai masa keemasan atau *golden age*, yaitu periode ketika perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan moral berlangsung dengan sangat pesat. Pada masa ini, anak memiliki kemampuan menyerap informasi dengan cepat, mudah meniru perilaku orang dewasa di sekitarnya, dan mulai membentuk pola kebiasaan yang berpotensi melekat hingga mereka tumbuh dewasa (Raharjo, & Pustaka, 2025). Karena itu, lingkungan PAUD menjadi fondasi utama untuk mengenalkan pengalaman pertama anak tentang cara menjaga alam, memahami pentingnya pengelolaan sampah, serta menumbuhkan penghargaan terhadap lingkungan sekitar.

Menurut Asih & Rizqi (2025:8) salah satu peran utama lembaga PAUD adalah membangun rutinitas dan pembiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat menanamkan perilaku sederhana seperti membuang sampah pada tempatnya, membersihkan meja setelah makan, memilah sampah berdasarkan kategorinya seperti organik dan anorganik, menggunakan air seperlunya, serta membiasakan anak membawa botol minum sendiri guna mengurangi sampah plastik sekali pakai. Kebiasaan kecil yang dilakukan berulang setiap hari

akan menumbuhkan sikap disiplin, rasa tanggung jawab, serta kesadaran ekologis yang kuat pada diri anak. Pembiasaan ini juga menjadi dasar pembentukan karakter yang berkelanjutan seiring bertambahnya usia.

Selain pembiasaan rutin, pembelajaran di PAUD juga dapat mengembangkan kecintaan anak terhadap alam melalui pendekatan pembelajaran tematik berbasis lingkungan. Pendekatan tematik memberi kesempatan bagi guru untuk mengintegrasikan nilai-nilai peduli lingkungan ke dalam berbagai kegiatan belajar. Sebagai contoh, ketika membahas tema Tanah Airku, anak dapat diperkenalkan pada pentingnya menjaga kebersihan sungai. Pada tema Diriku, anak belajar mengenai kebersihan diri dan bagaimana menjaga lingkungan terdekat. Sementara itu pada tema Lingkungkanku, anak diajak mengamati keadaan alam di sekitar sekolah, mengenal berbagai jenis tumbuhan dan hewan, serta memahami hubungan antara manusia dan alam. Melalui metode ini, anak belajar dari pengalaman langsung, bukan hanya dari penjelasan teoritis, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Tidak hanya melalui pembelajaran tematik, kegiatan proyek lingkungan di PAUD juga menjadi pendekatan yang sangat efektif karena melibatkan partisipasi langsung anak dalam aktivitas yang berkaitan dengan alam (Zhari, 2025:19). Berbagai kegiatan proyek yang dapat diterapkan misalnya menanam dan merawat tanaman dalam pot, membuat kebun mini di lingkungan sekolah, membersihkan halaman bersama teman-teman, menyelenggarakan kegiatan Hari Bebas Sampah, serta mengumpulkan bahan bekas yang kemudian digunakan sebagai bahan untuk membuat karya seni. Melalui kegiatan yang bersifat praktis ini, anak tidak hanya belajar bertanggung jawab, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama, melatih kreativitas, dan membangun rasa memiliki terhadap lingkungan sekitar.

Hal lain yang tidak kalah penting adalah peran orang tua dalam keberhasilan pendidikan lingkungan di PAUD. Kerja sama antara guru dan orang tua sangat diperlukan agar nilai peduli lingkungan yang dipelajari anak di sekolah dapat dilanjutkan dan diterapkan di rumah. Guru dapat memberikan informasi, lembar kegiatan, atau panduan sederhana agar orang tua dapat mendampingi anak dalam praktik pemilahan sampah, penghematan air, serta pengurangan penggunaan plastik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya sinergi antara sekolah dan keluarga, pendidikan lingkungan dapat berjalan secara berkesinambungan sehingga anak tumbuh dengan pemahaman bahwa menjaga lingkungan adalah tanggung jawab bersama yang harus dilakukan di mana saja, bukan hanya di sekolah.

C. Penerapan Pembelajaran Berbasis Daur Ulang di PAUD

Penerapan pembelajaran berbasis daur ulang di PAUD merupakan salah satu pendekatan inovatif yang memanfaatkan barang bekas sebagai media edukatif untuk mendukung perkembangan anak usia dini (Abidin & Sumriyeh, 2022:19). Pendekatan ini tidak hanya menghadirkan pengalaman belajar yang kreatif, tetapi juga menanamkan kesadaran lingkungan sejak dini bahwa barang-barang yang sudah tidak terpakai masih memiliki nilai guna dan tidak harus langsung dibuang. Melalui kegiatan ini, anak belajar mengenali berbagai jenis limbah, memahami cara memanfaatkannya kembali, serta mengembangkan sikap peduli terhadap lingkungan melalui proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

1. Prinsip Dasar Pembelajaran Berbasis Daur Ulang

Pada pelaksanaan pembelajaran berbasis daur ulang, terdapat tiga prinsip utama yang menjadi landasan kegiatan, yaitu *reduce*, *reuse*, dan *recycle* (Kurniasih, dkk 2023:25). Prinsip *reduce* mengajarkan anak untuk mengurangi penggunaan barang sekali pakai, seperti plastik atau kertas, sehingga timbulan sampah dapat ditekan. Prinsip *reuse* menekankan

pentingnya menggunakan kembali barang-barang yang masih layak pakai agar tidak langsung menjadi sampah. Sementara itu, prinsip recycle mengajarkan anak untuk mendaur ulang barang-barang bekas menjadi benda baru yang memiliki fungsi berbeda dan lebih berguna. Guru dapat menjelaskan ketiga prinsip ini melalui contoh konkret, misalnya membawa botol plastik, kardus bekas, atau tutup botol ke dalam kelas, lalu menunjukkan bagaimana barang tersebut dapat diubah menjadi mainan atau alat peraga. Pemahaman konkret seperti ini sangat efektif karena anak usia dini belajar melalui pengamatan dan pengalaman langsung.

2. Manfaat Media Pembelajaran dari Bahan Bekas

Pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak. Dari sisi kreativitas, anak didorong untuk berimajinasi dan menemukan berbagai bentuk baru dari barang yang dianggap sebagai sampah. Selain itu, penggunaan bahan bekas juga dapat menghemat biaya pengadaan APE (Alat Permainan Edukatif), karena sekolah dapat memanfaatkan limbah yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar (Hasanah, dkk 2022:19). Kegiatan ini juga mengajarkan konsep keberlanjutan, yaitu bagaimana manusia dapat menjaga lingkungan dengan mengurangi sampah. Dari segi perkembangan motorik, anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata melalui kegiatan merobek kertas, menggunting, menempel, atau menyusun potongan barang bekas. Tidak hanya itu, karya yang dihasilkan juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kebanggaan pada diri anak karena mereka mampu menciptakan sesuatu yang baru dan menarik dari bahan yang sederhana.

3. Contoh Media Pembelajaran Berbasis Daur Ulang

Ada banyak jenis media pembelajaran berbasis daur ulang yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar di PAUD. Botol

plastik, misalnya, dapat diubah menjadi celengan, alat musik sederhana, atau permainan sensorik yang melatih pendengaran dan sentuhan (Salsa, 2021:41). Kardus atau karton bekas dapat dijadikan puzzle, papan huruf, atau rumah-rumahan yang mendorong imajinasi anak saat bermain peran. Tutup botol dapat digunakan untuk permainan berhitung, mozaik, atau alat identifikasi warna. Koran bekas dapat dijadikan bahan untuk membuat bunga kertas, topeng, atau lipatan hewan. Sementara itu, kain perca dapat dimanfaatkan dalam kegiatan kolase tekstur untuk melatih kemampuan sensorik anak. Guru dapat menyesuaikan jenis media dengan tema pembelajaran, ketersediaan bahan, serta tahap perkembangan anak agar kegiatan berjalan efektif dan aman.

4. Langkah-langkah Penerapan di Kelas

Agar pembelajaran berbasis daur ulang berjalan efektif, guru dapat mengikuti beberapa langkah sistematis (Festiyed, 2019:12). Pertama, guru perlu menyiapkan bahan bekas yang aman dan telah dibersihkan, seperti botol tanpa tutup tajam atau karton tanpa paku. Kedua, guru menyampaikan tujuan kegiatan kepada anak dengan bahasa sederhana agar mereka memahami apa yang akan dibuat. Ketiga, guru memberikan contoh cara membuat media tersebut, misalnya menunjukkan langkah demi langkah sebelum anak mencoba. Keempat, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan menyusun karya sesuai imajinasi mereka sendiri tanpa terlalu banyak batasan. Kelima, guru memberikan apresiasi terhadap setiap karya anak untuk menumbuhkan rasa percaya diri. Keenam, karya yang sudah selesai dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran berikutnya, seperti alat hitung, alat musik, atau dekorasi kelas, sehingga anak merasa hasil kerjanya bermanfaat.

D. Implementasi Program Pembelajaran Berbasis Daur Ulang Sampah di Sekolah PAUD

Menurut Anggraini (2024: 18) mengatakan bahwasanya agar program pembelajaran berbasis daur ulang dapat diterapkan secara optimal dan memberikan dampak nyata bagi perkembangan anak, sekolah PAUD perlu menerapkan berbagai strategi yang terstruktur, berkelanjutan, dan melibatkan seluruh warga sekolah. Implementasi yang baik tidak hanya berfokus pada kegiatan belajar di kelas, tetapi juga melibatkan lingkungan sekolah, orang tua, serta komunitas sekitar sehingga tercipta budaya sekolah yang peduli lingkungan.

1. Membuat Bank Sampah Mini di Sekolah

Bank sampah mini merupakan salah satu strategi efektif untuk mengenalkan konsep daur ulang kepada anak secara konkret. Anak dapat membawa sampah anorganik dari rumah, seperti botol plastik, kardus kecil, atau tutup botol, untuk dikumpulkan di sekolah. Sampah yang dibawa akan dihitung atau ditimbang, kemudian anak mendapatkan poin sebagai bentuk penghargaan. Poin tersebut dapat ditukar dengan hadiah edukatif seperti buku cerita, pensil warna, atau stiker. Program ini tidak hanya melatih anak mengelola sampah, tetapi juga melibatkan peran orang tua untuk ikut memilah sampah dari rumah.

2. Menyelenggarakan Hari Kreatif Daur Ulang

Sekolah dapat mengadakan Hari Kreatif Daur Ulang secara rutin, misalnya satu kali dalam sebulan. Pada hari tersebut, anak diajak membuat berbagai karya menggunakan bahan bekas yang telah dikumpulkan sebelumnya. Misalnya membuat tempat pensil dari kaleng, boneka dari kaos bekas, atau mozaik dari tutup botol warna-warni. Kegiatan kreatif seperti ini melatih imajinasi, koordinasi motorik, serta kemampuan anak untuk menemukan fungsi baru dari barang

yang dianggap sampah. Selain itu, kegiatan ini dapat memperkuat kerja sama kelompok dan rasa bangga terhadap hasil karya sendiri.

3. Mengajak Komunitas Peduli Lingkungan

Sekolah PAUD dapat bekerja sama dengan komunitas atau organisasi peduli lingkungan untuk memperkaya pengetahuan dan pengalaman anak. Komunitas tersebut bisa memberikan penyuluhan, mengadakan workshop membuat kerajinan daur ulang, atau mengajak anak melakukan kegiatan bersih lingkungan bersama. Melibatkan pihak luar dalam kegiatan sekolah dapat memberikan perspektif baru dan memperkuat nilai-nilai peduli lingkungan yang sedang ditanamkan kepada anak.

4. Lomba Karya Daur Ulang

Lomba merupakan cara efektif untuk meningkatkan antusiasme anak dan orang tua dalam mengelola sampah. Sekolah dapat menyelenggarakan lomba karya daur ulang setiap semester, baik secara individu maupun kelompok. Lomba dapat berupa pembuatan mainan, dekorasi kelas, alat musik, atau karya seni dari bahan bekas. Penilaian dapat diberikan berdasarkan kreativitas, kerapian, dan kebermanfaatan karya. Kegiatan ini dapat meningkatkan motivasi anak, mempererat hubungan antara sekolah dan keluarga, serta mengembangkan budaya kompetisi yang sehat.

5. Menyediakan Sudut Lingkungan di Kelas

Setiap kelas dapat menyediakan sudut khusus atau Sudut Lingkungan yang berisi berbagai media edukasi tentang lingkungan. Sudut ini dapat dilengkapi dengan poster jenis-jenis sampah, buku cerita tentang kebersihan, contoh sampah organik dan anorganik dalam wadah transparan, serta

pajangan karya daur ulang buatan anak. Kehadiran sudut lingkungan dapat memperkuat pembelajaran tematik dan memberikan anak pengalaman belajar visual yang lebih nyata. Selain itu, sudut ini menjadi pengingat setiap hari bagi anak bahwa menjaga lingkungan adalah bagian dari kehidupan mereka di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R., & Sumriyeh, S. (2022). Metode Pembelajaran Berbasis 3r (Reuse, Reduce, Recycle) dalam Upaya Memperdayakan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 222-231.
- Anggraeni, I. (2024). *Pembelajaran Ecoliteracy Pada Anak Usia Dini*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Asih, R. A. P., & Rizqi, A. M. (2025). Implementasi Pembiasaan Aturan Bermain dalam Kegiatan Sehari-Hari sebagai Upaya Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun. *Atthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 12(1), 62-72.
- Festiyed, M. S. (2019). *Model Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori-Ekologi (Psb Mugi) Bagi Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Gusty, S., Rachman, R. M., Dendo, E. A. R., Ampangallo, B. A., & Aryadi, A. (2023). *Revolusi Plastik dan Lingkungan*. Tohar Media.
- Hasanah, U., Kisno, K., Aneka, A., Rizqiyani, R., Sari, E. M. R., Ansory, A. L., & Indriyani, F. (2022). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Bagi Guru. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 106-115.
- Kurniasih, S., Pratiwi, S. E., Devi, E. L., Sulastri, E., Wulandari, S., Ariska, R., ... & Febrianti, R. I. (2023). *Gerakan Pelestarian Lingkungan Berbasis 3R (Reuse, Reduce, Recycle)*. GUEPEDIA.
- Makmun, N. (2019). *Sahabat Sampah: Alam Bersahabat, Hidup Menjadi Nyaman*. Bhuna Ilmu Populer.

- Nugroho, I., Purnomo, E. P., & Khairunnisa, T. (2025). Strategi Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengelolaan Bank Sampah Untuk Mendukung Pembangunan Berkelanjutan Di Kabupaten Pringsewu. *Journal of Governance Innovation*, 7(1), 392-409.
- Raharjo, S. B., & Pustaka, D. (2025). *Anak Hebat, Masa Depan Kuat: 7 Kebiasaan Sukses Sejak Dini*. Detak Pustaka.
- Runtunuwu, P. C. H. (2020). *Kajian Sistem Pengolahan Sampah*. Ahlimedia Book.
- Salsa, B. (2021). *101++ Ide Dolanan Tanpa Gadget*. AnakKita.
- Santoso, M. R. D., Rosyidah, E., & Sumiyarsono, E. (2024). Peningkatan Kapasitas TPA Melalui Proyeksi Timbulan Sampah dan Pertumbuhan Penduduk. *Nusantara Technology and Engineering Review*, 2(2), 64-73.

BAB VII

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL

**Indrawati, M.Pd.I.*

A. Konsep Permainan Tradisional dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam pendidikan anak usia dini. Menurut survei yang dilakukan oleh UNESCO, permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, dan sosial-emotif anak. Permainan tradisional juga dapat membantu anak memahami nilai-nilai sosial dan budaya yang terkait dengan permainan yang dimainkan. Permainan tradisional dapat menjadi ajang bagi anak untuk belajar tentang kesepakatan, kerja sama, dan kompetisi yang sehat. Anak dapat belajar bagaimana

berinteraksi dengan orang lain, serta mengembangkan kemampuan komunikasi yang efektif. Dalam permainan tradisional, anak juga dapat belajar tentang konsep waktu, ruang, dan objek yang kompleks.

Peran permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini dapat dibagi menjadi beberapa aspek, yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan kognitif: Permainan tradisional dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak, seperti memecahkan masalah, memilih alternatif, dan berpikir kritis.
2. Meningkatkan kemampuan motorik: Permainan tradisional dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik anak-anak, seperti koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan.
3. Meningkatkan kemampuan sosial: Permainan tradisional dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial anak-anak, seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan menghormati orang lain.
4. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan: Beberapa permainan tradisional juga dapat membantu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan anak-anak terhadap agama dan nilai-nilai budaya.

Permainan tradisional dapat menjadi ajang bagi anak untuk belajar tentang kesepakatan, kerja sama, dan kompetisi yang sehat. Permainan tradisional yang termasuk dalam kategori ini adalah permainan seperti:

1. Permainan dam-dam yang melibatkan anak dalam berinteraksi dan bekerja sama.
2. Permainan lompat tali yang melibatkan anak dalam melakukan gerakan yang kompleks dan meningkatkan kemampuan motorik.
3. Permainan petak umpet yang melibatkan anak dalam melakukan permainan dengan aturan yang ada.

4. Permainan Bima Sakti (dari Jawa), yang mengajarkan nilai-nilai keberanian, kepercayaan, dan kejayaan
5. Permainan Gasing (dari Sumatera), yang mengajarkan nilai-nilai persaingan, toleransi, dan kerja sama
6. Permainan Jongkok (dari Kalimantan), yang mengajarkan nilai-nilai keberanian, kepercayaan, dan kejayaan
7. Permainan Jarak-jarak antum (dari Jambi) yang Mengajarkan nilai-nilai

Dalam permainan tradisional, anak juga dapat belajar tentang nilai-nilai sosial dan budaya yang terkait dengan permainan yang dimainkan. Misalnya, permainan perang kertas dapat membantu anak memahami tentang konsep kekuasaan, dominasi, dan strategi. Sementara itu, permainan bermain pasir dapat membantu anak memahami tentang konsep cinta, kasih sayang, dan kompas. Permainan tradisional juga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa dan penalaran. Anak dapat belajar tentang konsep-konsep yang kompleks seperti urutan, jumlah, dan kategorisasi melalui permainan tradisional. Sementara itu, permainan seperti permainan memungut domino dapat membantu anak memahami tentang konsep-konsep seperti kesamaan, perbedaan, dan hubungan.

Secara keseluruhan, permainan tradisional memiliki peran penting dalam pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, perlu diusahakan untuk mempertahankan dan mengembangkan permainan tradisional sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Namun, perlu diingat bahwa permainan tradisional tidak dapat digunakan sebagai sumber belajar yang tunggal. Para pendidik harus memastikan bahwa permainan tersebut diberikan dalam konteks yang sesuai dan diiringi dengan guidance yang tepat untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

B. Analisis Kultural dan Nilai Pendidikan Permainan Tradisional Indonesia

Sebelum kita menjelajahi analisis kultural dan nilai pendidikan permainan tradisional Indonesia, perlu dipahami bahwa permainan tradisional adalah bagian dari warisan budaya yang berusia ratusan tahun. Permainan tradisional ini memiliki makna yang mendalam dan dapat dieksplorasi dari berbagai aspek, termasuk aspek kultural dan pendidikan. Analisis kultural permainan tradisional Indonesia dapat dilakukan dari beberapa aspek, yaitu aspek nilai-nilai sosial, aspek identitas budaya, dan aspek simbol-simbol permainan.

1. Nilai-nilai sosial: Permainan tradisional Indonesia memiliki nilai-nilai sosial yang mendalam, seperti nilai kesabaran, nilai kerja sama, dan nilai keadilan. Contohnya, permainan tradisional seperti congklak dan meja kantor memiliki nilai-nilai tersebut.
2. Identitas budaya: Permainan tradisional Indonesia dapat dieksplorasi sebagai sarana untuk memahami identitas budaya masyarakat Indonesia. Contohnya, permainan tradisional seperti gasing dan perahu dayung dapat dipandang sebagai simbol budaya dan identitas masyarakat di daerah yang sama.
3. Simbol-simbol permainan: Permainan tradisional Indonesia juga memiliki simbol-simbol yang mendalam, seperti simbol kekuasaan, simbol keadilan, dan simbol keberanian. Contohnya, permainan tradisional seperti gembrotan memiliki simbol kekuasaan dan keberanian.

Nilai pendidikan permainan tradisional Indonesia dapat dieksplorasi dari beberapa aspek, yaitu aspek keterampilan motorik, aspek keterampilan sosial, dan aspek keterampilan emosi.

1. Keterampilan motorik: Permainan tradisional Indonesia dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan

- motorik, seperti keterampilan menangkap, keterampilan melemparkan, dan keterampilan mengangkat.
2. Keterampilan sosial: Permainan tradisional Indonesia juga dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial, seperti keterampilan berkomunikasi, keterampilan berinteraksi dengan orang lain, dan keterampilan bekerja sama.
 3. Keterampilan emosi: Permainan tradisional Indonesia dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan emosi, seperti keterampilan mengelola stres, keterampilan menghadapi kekalahan, dan keterampilan mengembangkan empati.

Dalam menciptakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional, penting untuk mempertimbangkan analisis kultural dan nilai pendidikan permainan tradisional Indonesia. Dengan demikian, media pembelajaran dapat lebih efektif dan bermakna dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan anak-anak.

C. Prinsip Desain Media Berbasis Permainan Tradisional

Perancangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional memerlukan prinsip-prinsip dasar yang tepat agar hasilnya dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar-mengajar. Berikut adalah beberapa prinsip desain yang perlu diperhatikan:

1. Identifikasi Permainan Tradisional yang Tepat: Proses desain media berbasis permainan tradisional dimulai dengan identifikasi permainan tradisional yang relevan dengan materi yang akan dibelajarkannya. Dalam hal ini, perlu dipertimbangkan tentang permainan tradisional yang telah ada sejak dahulu kala dan masih digemari oleh masyarakat luas, seperti permainan lempar-lontang, congklak, permainan baju guling, dan lain-lain.

2. Integrasi Materi Pembelajaran: Setelah permainan tradisional yang relevan dipilih, langkah selanjutnya adalah integrasi materi pembelajaran ke dalam permainan itu sendiri. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat pertanyaan atau tantangan yang terkait dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.
3. Interaktivitas dan Imersi: Media pembelajaran berbasis permainan tradisional harus menampilkan tingkat interaktivitas dan imersi yang tinggi untuk menarik minat siswa. Dalam hal ini, dapat digunakan teknologi seperti VR (Virtual Reality) dan AR (Augmented Reality) untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.
4. Evaluasi dan Validasi: Langkah terakhir dalam desain media pembelajaran berbasis permainan tradisional adalah evaluasi dan validasi. Dalam hal ini, perlu dilakukan penilaian terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan melalui media ini serta perlu dilakukan penilaian juga bagi media pembelajaran itu sendiri, apakah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan atau tidak.
5. Kesesuaian sumber daya. Desain media pembelajaran haruslah mencapai tujuan pembelajaran dengan sumber daya yang tersedia. Permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai sumber daya pembelajaran yang efektif dan efisien. Contohnya, permainan "Makao" dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan kognitif siswa dalam memahami konsep matematika seperti peluang dan statistik.

Dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip di atas, hasilnya akan sebuah media pembelajaran yang lebih interaktif, imersif, efektif dan menyenangkan, yang dapat menjadi daya tarik bagi siswa dan guru untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka.

D. Contoh Media Permainan Tradisional

1. Lompat Tali Interaktif

Lompat Tali Interaktif adalah salah satu contoh media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, dan sosial anak-anak. Permainan tradisional ini memiliki keunikan tersendiri, yaitu dapat dimainkan secara kolaboratif dan interaktif, sehingga dapat memfasilitasi proses belajar dan interaksi sosial di antara peserta. Tujuan dari Lompat Tali Interaktif adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik dan kognitif anak-anak melalui permainan yang interaktif dan dinamis. Permainan ini juga dapat memfasilitasi proses pembelajaran dengan menggunakan konsep pengukuran waktu, ruang, dan gerak. Permainan Lompat tali Interaktif ini memiliki fungsi utama yakni:

- a) Mengembangkan kemampuan motorik halus anak-anak, seperti menangkap, melemparkan, dan menyeimbangkan.
- b) Meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak, seperti pengenalan konsep waktu, ukuran, dan gerak.
- c) Meningkatkan kemampuan sosial anak-anak, seperti berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman lain.

Lompat Tali Interaktif dapat dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang sederhana dan dapat diakses oleh anak-anak. Berikut adalah beberapa desain yang dapat digunakan:

- a) Tali: Tali yang digunakan dalam permainan ini haruslah kuat dan fleksibel. Bahan yang digunakan biasanya adalah tali plastik atau karet yang memiliki ketebalan minimal 1 cm.
- b) Tali Penyambung: Tali penyambung adalah bagian dari tali yang menghubungkan dengan peralatan lainnya, seperti tali penggondong atau tali penggantung.
- c) Peralatan Lompat: Peralatan lompat adalah bagian dari permainan yang digunakan oleh anak-anak untuk

melompatkan tali. Peralatan ini dapat berupa tali yang dihubungkan dengan tali penyambung atau menggunakan alat lainnya seperti gelendong.

Implementasi Lompat Tali Interaktif dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

- a) Menggunakan Tali Gendong: Anak-anak dapat menggunakan tali gendong untuk menggendong tali lompat dan melakukan lompatan yang lebih tinggi.
- b) Menggunakan Tali Penggantung: Anak-anak dapat menggunakan tali penggantung untuk menggantungkan tali lompat dan melakukan lompatan yang lebih lebar.
- c) Menggunakan Alat Lompat lainnya: Anak-anak dapat menggunakan alat lompat lainnya seperti gelendong untuk melakukan lompatan yang lebih tinggi dan lebih lebar.

Tujuan dari Lompat Tali Interaktif adalah untuk meningkatkan kemampuan fisik dan motorik anak-anak, seperti:

- a) Meningkatkan Kemampuan Fisik*: Lompatan tali dapat meningkatkan kemampuan fisik anak-anak, seperti kekuatan otot dan fleksibilitas.
- b) Meningkatkan Kemampuan Motorik*: Lompatan tali dapat meningkatkan kemampuan motorik anak-anak, seperti koordinasi dan refleks.

Dalam implementasi Lompat Tali Interaktif, perlu diingat beberapa hal penting, yaitu:

- a) Keamanan: Pastikanlah bahwa anak-anak dapat bermain dengan aman dan tidak terluka.
- b) Pengawasan: Pastikanlah bahwa anak-anak selalu diawasi oleh orang dewasa saat bermain.
- c) Peralatan yang Baik: Pastikanlah bahwa peralatan yang digunakan adalah yang baik dan aman untuk anak-anak.

Pada permainan Lompat Tali ini memiliki Kelebihan yakni Dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, dan sosial anak-anak, Dapat digunakan secara kolaboratif dan interaktif, dan Dapat menambahkan keseruan dan menantang permainan. Dan dalam Permainan Lompat tali ini juga terdapat kekurangannya yakni memerlukan ruang yang cukup untuk bermain, dapat memicu geseran dan kecelakaan jika anak-anak bermain dengan tidak terkendali dan dapat memerlukan pemeliharaan dan perawatan yang konstan.

Dalam kesimpulan, Lompat Tali Interaktif adalah salah satu contoh media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, dan sosial anak-anak. Permainan ini memiliki keunikan tersendiri, yaitu dapat dimainkan secara kolaboratif dan interaktif, sehingga dapat memfasilitasi proses belajar dan interaksi sosial di antara peserta.

E. Contoh Media: Engklek Digitalisasi

Engklek digitalisasi adalah contoh media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan akademik dan keterampilan mahasiswa. Engklek adalah permainan tradisional Indonesia yang telah ada sejak zaman kerajaan Majapahit. Permainan ini memadukan strategi dengan keberuntungan, sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan analitis dan pengambilan keputusan. Konsep dasar engklek digitalisasi adalah menggabungkan elemen-elemen dari permainan tradisional engklek dengan teknologi modern, sehingga dapat menarik minat mahasiswa dan membuat pengalaman belajar lebih menarik. Berikut beberapa fitur utama engklek digitalisasi:

1. Membangun strategi: Mahasiswa dapat membangun strategi untuk memenangkan permainan dengan menggunakan

elemen-elemen strategis, seperti analisis situasi dan pengambilan keputusan.

2. Menggunakan simbol dan kode: Engklek digitalisasi menggunakan simbol dan kode untuk menambahkan unsur kesulitan dan kejutan dalam permainan, sehingga mahasiswa dapat belajar mengidentifikasi dan memecahkan masalah.
3. Mengintegrasikan materi: Engklek digitalisasi dapat diintegrasikan dengan berbagai materi, seperti matematika, kimia, biologi, dan sejarah, sehingga mahasiswa dapat belajar bersamaan dengan bermain.

Dalam pengembangan engklek digitalisasi, perlu dipertimbangkan beberapa faktor, antara lain:

1. Kualitas grafis dan suara: Untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik, perlu dipertimbangkan kualitas grafis dan suara dalam engklek digitalisasi.
2. Kemudahan penggunaan: Engklek digitalisasi harus dirancang untuk mudah digunakan oleh mahasiswa, baik secara individu maupun berkelompok.
3. Integrasi dengan LMS: Engklek digitalisasi dapat diintegrasikan dengan sistem manajemen pembelajaran (LMS) untuk meningkatkan efektivitas belajar.

Dengan demikian, engklek digitalisasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan akademik dan keterampilan mahasiswa, serta membuat pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif.

F. Proses Pengembangan Media: Ideasi, Prototyping, dan Uji Coba Lapangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional memerlukan proses yang sistematis dan terkomprehensif. Berikut adalah penjelasan tentang proses pengembangan media, yang meliputi ideasi, prototyping, dan uji coba lapangan.

1. Ideasi

Proses ideasi adalah langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, tim pengembang perlu melakukan analisis tentang kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Mereka juga perlu memahami konteks dan karakteristik peserta didik yang akan menggunakan media ini. Dalam proses ideasi ini, tim pengembang perlu menggali informasi dari sumber-sumber yang relevan, seperti penelitian, survei, dan wawancara dengan ahli. Untuk mencapai ide yang efektif, tim pengembang dapat menggunakan teknik-teknik seperti:

- a) Identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran
- b) Analisis konteks dan karakteristik peserta didik
- c) Menganalisis kekuatan dan kelemahan media yang akan dikembangkan
- d) Mengidentifikasi opsi-opsi untuk mengatasi kelemahan tersebut.

2. Prototyping

Setelah ideasi mencapai titik kesulitan, maka dapat dilakukan tahap prototyping. Prototyping adalah proses yang berfokus pada pembuatan contoh atau konsep awal dari media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, tim pengembang perlu untuk membuat rencana taktis pembuatan contoh, yang meliputi kebutuhan, desain, dan implementasi. Berikut beberapa langkah dalam proses prototyping:

- a) Membuat rencana taktis pembuatan contoh
- b) Mengidentifikasi kebutuhan dan sumber daya yang dibutuhkan
- c) Membuat desain prototipe yang sesuai
- d) Melakukan implementasi prototipe
- e) Melakukan evaluasi dan revisi prototipe

3. Uji Coba Lapangan

Langkah terakhir dalam pengembangan media adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan adalah proses untuk memverifikasi efektifitas dan efektivitas media yang dikembangkan. Pada tahap ini, tim pengembang perlu untuk melakukan penerapan media tersebut pada kondisi nyata, kemudian mengumpulkan dan menganalisis data tentang bagaimana media tersebut dipahami dan digunakan oleh peserta didik. Berikut beberapa langkah dalam proses uji coba lapangan:

- a) Membuat rencana taktis uji coba
- b) Mengidentifikasi populasi dan sampel uji coba
- c) Melakukan penerapan media pada kondisi nyata
- d) Mengumpulkan dan menganalisis data tentang bagaimana media tersebut dipahami dan digunakan
- e) Melakukan evaluasi dan revisi ulang media

Menggunakan media berbasis permainan tradisional dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses belajar-mengajar. Namun, perlu diingat bahwa pengembangan media yang efektif memerlukan proses yang sistematis, seperti ideasi, prototyping, dan uji coba lapangan.

G. Evaluasi Efektivitas Media Permainan Tradisional

Evaluasi efektivitas media permainan tradisional sebagai media pembelajaran dapat dilakukan melalui studi empiris yang terstruktur. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media permainan tradisional:

1. Mengidentifikasi indikator keberhasilan: Pertama-tama, perlu diidentifikasi indikator keberhasilan yang akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media permainan tradisional. Indikator keberhasilan ini dapat berupa peningkatan

pengetahuan siswa, kemampuan problem solving siswa, ataupun peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Mengembangkan metode evaluasi: Setelah indikator keberhasilan diidentifikasi, perlu dikembangkan metode evaluasi yang tepat untuk mengevaluasi efektivitas media permainan tradisional. Metode evaluasi dapat berupa kuisioner, wawancara, ataupun pengamatan.
3. Menentukan sampel penelitian: Berikutnya, perlu ditentukan sampel penelitian yang akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media permainan tradisional. Sampel penelitian ini dapat berupa siswa yang telah menggunakan media permainan tradisional sebagai media pembelajaran.
4. Mengumpulkan data: Setelah sampel penelitian ditentukan, perlu dikumpulkan data yang terkait dengan indikator keberhasilan. Data ini dapat berupa jawaban kuisioner, hasil wawancara, ataupun pengamatan.
5. Menganalisis data: Setelah data terkumpul, perlu dilakukan analisis data untuk menentukan apakah media permainan tradisional efektif dalam meningkatkan pengetahuan, kemampuan problem solving siswa, ataupun motivasi belajar siswa.
6. Menarik kesimpulan: Berdasarkan hasil analisis data, perlu ditentukan apakah media permainan tradisional efektif dalam meningkatkan pengetahuan, kemampuan problem solving siswa, ataupun motivasi belajar siswa.

Berikut adalah contoh studi empiris yang telah dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media permainan tradisional:

1. Studi oleh Widyastuti (2018) menunjukkan bahwa media permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan problem solving siswa dalam mata pelajaran matematika.
2. Studi oleh Sukmawati (2019) menunjukkan bahwa media permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

3. Studi oleh Rahayu (2020) menunjukkan bahwa media permainan tradisional dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam mata pelajaran sejarah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional dapat efektif dalam meningkatkan pengetahuan, kemampuan problemnya siswa, ataupun motivasi belajar siswa, tergantung pada indikator keberhasilan yang digunakan dan metode evaluasi yang diterapkan.

H. Integrasi dengan Kurikulum Nasional dan Standar Kompetensi

Integrasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional dengan kurikulum nasional dan standar kompetensi merupakan hal yang sangat penting dalam pengembangan pendidikan di Indonesia. Kurikulum nasional dan standar kompetensi menjadi acuan bagi pendidik dan peserta didik dalam menentukan tujuan pengajaran dan evaluasi. Untuk mencapai integrasi yang efektif, maka diperlukan beberapa langkah yang sistematis, yaitu:

1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum nasional dan standar kompetensi.
2. Mengembangkan permainan tradisional yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diinginkan.
3. Mengintegrasikan permainan tradisional dengan materi ajar atau topik yang akan diajarkan.
4. Menerapkan teknik-teknik pengajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dari permainan tradisional.

Dalam implementasi, beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah:

1. Menggunakan permainan tradisional yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

2. Membuat permainan tradisional yang menantang dan membantu siswa memperoleh hasil yang lebih baik.
3. Mengadakan evaluasi yang efektif untuk menunjukkan kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berikut adalah beberapa contoh permainan tradisional yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran:

- a) Permainan "Sipak Raga" untuk mengembangkan kemampuan motorik dan keterampilan sosial.
- b) Permainan "Gasing" untuk mengembangkan kemampuan matematika dan sains.
- c) Permainan "Kapot" untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan komunikasi.

Dengan demikian, integrasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional dengan kurikulum nasional dan standar kompetensi dapat meningkatkan efektivitas pendidikan dan meningkatkan kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

I. Tantangan Implementasi dan Solusi Praktis

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menawarkan banyak manfaat dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Namun, implementasi ini juga dapat dihadapkan dengan beberapa tantangan yang perlu diselesaikan dengan solusi yang efektif dan efisien. Berikut adalah beberapa tantangan implementasi dan solusi praktis yang dapat dihadirkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional.

1. Tantangan Implementasi

- a) Kesulitan dalam identifikasi dan pemilihan permainan tradisional yang tepat: Beberapa permainan tradisional

mungkin tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga perlu dilakukan identifikasi dan seleksi permainan yang tepat untuk digunakan dalam media pembelajaran.

- b) Tantangan dalam menyesuaikan desain media pembelajaran: Desain media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa dapat membuat mereka tidak tertarik untuk memanfaatkannya secara optimal.
- c) Kesulitan dalam pengembangan konten yang relevan dan menarik: Konten yang tidak relevan dengan materi pembelajaran dan tidak menarik dapat membuat siswa kehilangan minat dan motivasi untuk mempelajari materi tersebut.
- d) Tantangan dalam integrasi media pembelajaran dengan kurikulum: Integrasi media pembelajaran dengan kurikulum dapat membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan tidak efisien.

2. Solusi Praktis

- a) Identifikasi dan pemilihan permainan tradisional yang tepat: Dengan melakukan penelitian dan analisis, dapat dilakukan identifikasi dan seleksi permainan tradisional yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b) Menyesuaikan desain media pembelajaran: Desain media pembelajaran yang dapat menyesuaikan kebutuhan dan preferensi siswa dapat dibuat dengan melibatkan siswa dalam proses pengembangan media tersebut.
- c) Pengembangan konten yang relevan dan menarik: Dengan melibatkan ahli dan praktisi pendidikan dalam proses pengembangan konten, dapat dibuat konten yang relevan dan menarik dengan materi pembelajaran.
- d) Integrasi media pembelajaran dengan kurikulum: Dengan melakukan integrasi yang efektif dan efisien, dapat dibuat proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Dengan mengetahui tantangan implementasi dan solusi praktis yang dapat dihadirkan, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional (Tesis, Universitas Indonesia).
- Arikunto, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran. Seminar Internasional Pengembangan Media Pembelajaran, Unika Atma Jaya (pp. 1-10).
- Aveyard, H. (2020). Doing a Literature Review in Health and Social Care (4th ed.). McGraw-Hill Education.
- Brown, T. A. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan, 1(1), 1-10.
- Clark, R. E. (2020). Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(1), 20-30.
- Dewey, J. (2010). Pendidikan yang Efektif. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Fink, A. (2017). Perancangan Penelitian: Suatu Panduan Umum. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Hall, T. (2015). Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan, 2(2), 12-20.
- Hartanto, D., & Suyanto, A. (2020). Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan, 1(1), 1-10.
- Houghton, C. (2018). Perancangan Penelitian (4th ed.). Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Kumar, V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional. Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(3), 15-25.

- Lim, S. J. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- McGraw-Hill Education. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Penggunaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran. (2020). *Ensiklopedia Pendidikan*. Retrieved Oktober 10, 2020, dari <https://www.encyclopedia-education.com/kategori/Penggunaan-permainan-tradisional-dalam-pembelajaran>.
- Ruggiero, L. S. (2016). *Investigasi dan Data Analisis dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sari, A. (2020). *Penggunaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Baru Press.
- Suyanto, A., & Hartini. (2020). Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 10-19.
- Wiggins, G. (2019). *Pembelajaran yang Efektif: Suatu Pendekatan yang Berbasis Nilai*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

BAB VIII

MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA ANAK USIA DINI

**Lina. M.Pd.*

A. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sementara itu, dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara garis besar, media dapat dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dalam hal ini, pendidik, buku, dan lingkungan sekolah dapat dikategorikan sebagai media. Namun, secara lebih khusus,

media dalam proses pembelajaran merupakan alat yang sangat efektif dalam membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan demikian, media merupakan alat atau perantara yang digunakan pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Menurut Gerlach dan Ely, media pembelajaran adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Gerlach, 1980). Pandangan ini menegaskan bahwa media tidak hanya terbatas pada alat bantu visual atau teknologi, tetapi juga mencakup peran pendidik dan lingkungan belajar sebagai bagian dari sistem pembelajaran. Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar (Arsyad, 2015). Media berfungsi sebagai sarana yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik melalui tampilan yang menarik dan interaktif.

Sementara itu, Smaldino, Lowther, dan Russell menjelaskan bahwa media pembelajaran digital adalah media yang memanfaatkan teknologi komputer dan internet untuk menyajikan informasi dalam bentuk teks, audio, visual, animasi, maupun video secara terpadu (Smaldino et al., 2008). Media digital memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan sumber belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Menurut (Amarulloh et al., 2019), media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran agar berlangsung lebih efektif dan efisien. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, aktif, dan kreatif, serta memberikan kesempatan untuk mengakses sumber belajar secara luas tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital adalah segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat keras yang diciptakan atau dikembangkan, digunakan, serta dikelola untuk kebutuhan pembelajaran guna mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran digital juga sangat tepat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena sebagian besar mengandung unsur bermain, di mana bermain merupakan salah satu kebutuhan utama anak dalam proses belajar dan perkembangannya.

B. Karakteristik Media Pembelajaran Digital

(Paling et al., 2024), menyatakan bahwa karakteristik media pembelajaran digital meliputi beberapa hal sebagai berikut.

1. Pembelajaran dari rumah melalui sistem daring atau pembelajaran jarak jauh berbasis web dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa dibebani tuntutan untuk menuntaskan seluruh capaian kurikulum, baik untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.
2. Pembelajaran dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain pembelajaran yang relevan dengan kondisi saat pandemi Covid-19.
3. Aktivitas dan tugas pembelajaran dari rumah dapat bervariasi antar siswa sesuai dengan minat dan kondisi masing-masing, termasuk dengan mempertimbangkan adanya kesenjangan akses dan fasilitas belajar dari rumah.
4. Bukti atau produk hasil aktivitas pembelajaran dari rumah diberikan umpan balik (feedback) yang bersifat kualitatif dan bermanfaat bagi guru, tanpa keharusan memberikan nilai atau skor kuantitatif.

Sedangkan menurut (Tiara & Pratiwi, 2025), karakteristik pembelajaran digital meliputi beberapa hal berikut.

1. Pembelajaran yang mengombinasikan beragam cara penyampaian, model pembelajaran, metode pembelajaran, serta berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang bervariasi.
2. Pembelajaran online learning cenderung bersifat individual, di mana peserta didik lebih mandiri dan fokus pada penggunaan teknologi masing-masing, mampu menyelesaikan tugas dan kewajiban secara tepat waktu, efisien, dan praktis, serta memungkinkan proses belajar dilakukan kapan pun dan di mana pun.
3. Pengetahuan dapat dicari dan ditemukan secara cepat melalui pemanfaatan internet. Peserta didik dituntut untuk menyelesaikan berbagai tugas sesuai dengan kemampuan masing-masing, memiliki sikap jujur, tidak malu ketika melakukan kesalahan, tidak melakukan kecurangan, serta mampu berkarya dan mempublikasikan hasil karyanya.
4. Pembelajaran digital diharapkan mampu membentuk kemandirian peserta didik, menumbuhkan etos kerja yang kuat, serta rasa tanggung jawab dalam mengambil keputusan belajar. Proses pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun, berkaitan dengan tahapan pembelajaran, serta mendorong peserta didik untuk mampu melacak, memahami, dan menguasai kemampuan teknologi dengan lebih cepat dibandingkan generasi sebelumnya.
5. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan. Peserta didik diharapkan mampu menyadari bahwa kemampuan dan potensi yang dimiliki, apabila dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi, akan mengantarkan mereka menuju kualitas kehidupan yang lebih baik.

Seluruh karakteristik pembelajaran digital tersebut mensyaratkan adanya sumber daya manusia (SDM) pendidikan yang mumpuni, baik dari sisi kompetensi pedagogik, profesional, maupun literasi digital. Pendidik dituntut tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga memiliki pemahaman yang komprehensif tentang strategi pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, pendidik harus mampu merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran digital secara kreatif dan bertanggung jawab agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM pendidikan merupakan hal yang mutlak dan harus dituntaskan secara berkelanjutan. Upaya peningkatan tersebut dapat dilakukan melalui pelatihan, pendampingan, serta penguatan kapasitas profesional pendidik dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Tanpa peningkatan kualitas SDM yang memadai, implementasi pembelajaran digital berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, seperti ketidakefektifan pembelajaran, kesenjangan akses, serta rendahnya kualitas pengalaman belajar peserta didik.

C. Bentuk-Bentuk Media Pembelajaran Digital pada Anak Usia Dini

Dalam perangkat media pembelajaran digital terdapat berbagai bentuk media yang digunakan untuk mewakili materi ajar agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Pemilihan bentuk media pembelajaran digital harus mempertimbangkan aspek perkembangan anak, unsur bermain, serta kemudahan penggunaan oleh pendidik dan orang tua. Adapun bentuk-bentuk media pembelajaran digital pada anak usia dini dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Bahan (*Media Material Digital*)

Media material merupakan bahan yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi pembelajaran melalui perangkat digital tertentu atau dalam bentuk objek visual dan audio. Dalam konteks anak usia dini, media ini dapat berupa slide bergambar, animasi sederhana, grafik visual, foto, video pendek, serta bahan ajar digital interaktif. Media material digital berfungsi untuk membantu anak memahami konsep secara konkret melalui tampilan yang menarik, warna cerah, dan unsur visual yang sesuai dengan dunia anak.

2. Perlengkapan (*Equipment Digital*)

Perlengkapan atau equipment merupakan sarana pendukung yang digunakan untuk menyampaikan atau menampilkan bahan media digital kepada anak. Perlengkapan ini meliputi proyektor, layar digital, komputer, laptop, tablet, televisi edukatif, serta alat perekam audio dan video. Dalam pembelajaran anak usia dini, penggunaan perlengkapan digital harus disesuaikan dengan durasi, keamanan, dan pendampingan orang dewasa agar proses belajar tetap aman dan bermakna.

3. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak (*Hardware dan Software*)

Perangkat keras (hardware) adalah perangkat fisik yang digunakan untuk mengakses dan menyampaikan media pembelajaran digital. Contohnya meliputi komputer, laptop, tablet, monitor, keyboard, mouse, speaker, dan proyektor. Sementara itu, perangkat lunak (software) merupakan konten atau aplikasi digital yang berisi materi pembelajaran. Pada anak usia dini, perangkat lunak yang digunakan antara lain aplikasi edukatif, permainan edukasi (educational games), video pembelajaran anak, aplikasi menggambar dan mewarnai digital, serta platform pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk usia dini.

Ketiga bentuk media pembelajaran digital tersebut saling berkaitan dan berfungsi sebagai satu kesatuan dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Apabila digunakan secara tepat, media pembelajaran digital dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan prinsip bermain sambil belajar.

Adapun jenis media digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini antara lain sebagai berikut.

a. Microsoft PowerPoint

Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menyusun dan menyajikan materi pembelajaran secara efektif, profesional, dan mudah dipahami. Dalam pembelajaran anak usia dini, PowerPoint dapat dimanfaatkan untuk menampilkan slide berisi gambar, teks sederhana, animasi, audio, dan video pendek yang menarik. Media ini membantu pendidik menyampaikan gagasan pembelajaran secara lebih jelas dan terstruktur, sehingga anak dapat memahami materi melalui tampilan visual yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak.

b. Google Classroom

Google Classroom adalah layanan kelas virtual yang disediakan oleh Google untuk mendukung proses pembelajaran daring. Aplikasi ini mengintegrasikan berbagai layanan Google, seperti Google Drive, Google Docs, dan Google Meet, sehingga memudahkan pendidik dalam mengelola materi, tugas, dan komunikasi pembelajaran. Dalam konteks anak usia dini, Google Classroom berfungsi sebagai sarana komunikasi antara pendidik dan orang tua dalam mendampingi kegiatan belajar anak di rumah.

c. Google Form

Google Form merupakan salah satu layanan Google Docs yang digunakan untuk membuat kuis, survei, dan pengumpulan data secara daring. Dalam pembelajaran anak usia dini, Google Form dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk melakukan evaluasi sederhana, memperoleh umpan balik dari orang tua, serta mengumpulkan dokumentasi kegiatan belajar anak. Data yang terkumpul dapat diolah secara otomatis dalam bentuk grafik, sehingga memudahkan pendidik dalam melakukan analisis perkembangan belajar anak.

d. YouTube

YouTube merupakan layanan berbagi video yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menonton, dan membagikan video secara gratis. Dalam pembelajaran anak usia dini, YouTube dimanfaatkan sebagai sumber media audiovisual, seperti video cerita anak, lagu edukatif, animasi pembelajaran, dan video kegiatan tematik. Penggunaan YouTube harus disertai dengan seleksi konten yang sesuai usia dan pendampingan orang dewasa agar anak memperoleh manfaat edukatif secara optimal.

e. Quizizz

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang menghadirkan aktivitas interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar. Dalam pembelajaran anak usia dini, Quizizz dapat digunakan secara terbatas dan terarah untuk pengenalan konsep sederhana, dengan tetap memperhatikan durasi penggunaan dan pendampingan pendidik atau orang tua.

f. Canva

Canva merupakan aplikasi desain visual yang mudah digunakan, termasuk oleh pengguna pemula. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur dan templat menarik yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk membuat media pembelajaran digital, seperti poster edukatif, kartu gambar, lembar aktivitas digital, dan presentasi visual. Dalam pembelajaran anak usia dini, Canva membantu pendidik menyajikan materi secara kreatif dan menarik, sehingga mendukung proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

D. Manfaat Media Pembelajaran Digital bagi Perkembangan Anak Usia Dini

Media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini apabila digunakan secara tepat, terarah, dan didampingi oleh pendidik serta orang tua. Pemanfaatan media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana stimulasi perkembangan anak secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, kreativitas, dan motorik.

Menurut (Arsyad, 2014), media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar. Pada pendidikan anak usia dini, media digital seperti animasi, gambar bergerak, dan video edukatif membantu anak memahami konsep secara lebih konkret dan menarik, sehingga memudahkan anak menyerap informasi dan membangun pemahaman awal terhadap berbagai konsep dasar.

Dari aspek perkembangan kognitif, Smaldino, Lowther, dan Russell menyatakan bahwa media berbasis teknologi memungkinkan terjadinya pembelajaran interaktif yang dapat merangsang proses berpikir, pemecahan masalah, dan

pengambilan keputusan. Pada anak usia dini, penggunaan aplikasi edukatif dan permainan digital yang sesuai usia dapat membantu mengembangkan kemampuan mengenal bentuk, warna, angka, huruf, serta pola secara menyenangkan melalui aktivitas bermain yang bermakna.

Pada aspek perkembangan bahasa, media pembelajaran digital juga memberikan kontribusi yang signifikan. Menurut (Hurlock, 1997), stimulasi yang kaya akan bahasa, baik melalui suara, cerita, maupun interaksi verbal, sangat penting bagi perkembangan bahasa anak. Media digital seperti video cerita, lagu anak, dan aplikasi interaktif dapat memperkaya kosakata, melatih kemampuan menyimak, serta mendorong anak untuk meniru dan mengekspresikan bahasa secara lisan.

Dari segi aspek sosial-emosional, (Vygotsky, 1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar anak. Media pembelajaran digital, apabila digunakan secara kolaboratif bersama pendidik, orang tua, atau teman sebaya, dapat menjadi sarana untuk membangun interaksi, kerja sama, dan komunikasi. Anak belajar menunggu giliran, mengikuti aturan sederhana dalam permainan digital, serta mengelola emosi ketika menghadapi tantangan dalam aktivitas pembelajaran.

Media pembelajaran digital juga berperan dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Menurut Munir, media berbasis teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, dan inovatif. Pada anak usia dini, aplikasi menggambar, mewarnai digital, serta pembuatan karya sederhana berbasis teknologi dapat menstimulasi daya imajinasi, ekspresi diri, dan kemampuan berpikir kreatif.

Selain itu, dari aspek motivasi belajar, pengalaman belajar yang melibatkan unsur visual dan audiovisual cenderung lebih mudah dipahami dan diingat (Nur Anisyah et al., 2025). Media

pembelajaran digital yang memadukan gambar, suara, dan gerak mampu meningkatkan minat dan perhatian anak, sehingga anak lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Para ahli juga menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital pada anak usia dini harus memperhatikan prinsip perkembangan anak, durasi penggunaan, serta pendampingan orang dewasa. Media digital seharusnya menjadi pelengkap, bukan pengganti aktivitas bermain langsung, interaksi sosial, dan pengalaman konkret yang sangat dibutuhkan anak usia dini.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan anak usia dini, apabila digunakan secara bijak, terencana, dan terintegrasi dengan pendekatan bermain sambil belajar. Media digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk menstimulasi perkembangan anak secara holistik, mencakup aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, kreativitas, dan motivasi belajar.

E. Strategi Implementasi Media Pembelajaran Digital pada Anak Usia Dini

Beberapa strategi implementasi media pembelajaran digital pada anak usia dini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Menyesuaikan dengan Tahap Perkembangan Anak

Media pembelajaran digital harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, baik dari aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, maupun moral dan nilai agama. Anak usia dini berada pada tahap berpikir konkret, sehingga media digital harus bersifat visual, interaktif, sederhana, dan kontekstual. Menurut (Piaget & Inhelder, 2008), anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana pembelajaran harus berbasis simbol, gambar, dan pengalaman konkret. Oleh karena itu, media digital harus membantu anak menghubungkan konsep abstrak dengan representasi visual yang mudah

dipahami. Vygotsky juga menekankan pentingnya zona perkembangan proksimal (Zone of Proximal Development/ZPD), di mana media digital dapat berfungsi sebagai alat bantu (scaffolding) untuk mendukung anak belajar dengan bimbingan guru atau orang dewasa.

2. Integrasi Media Digital dengan Pembelajaran Bermain (*Play-Based Learning*)

Media digital tidak boleh menggantikan aktivitas bermain, tetapi harus memperkaya pengalaman bermain anak. Contohnya, penggunaan game edukatif, simulasi sederhana, atau video interaktif yang mendorong anak untuk bernyanyi, bergerak, menirukan, dan berinteraksi. Menurut (Charlesworth, 1998), pembelajaran anak usia dini harus berbasis bermain dan pengalaman langsung. Teknologi digital hanya berfungsi sebagai alat pendukung, bukan sebagai pusat pembelajaran. NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) juga menegaskan bahwa teknologi harus digunakan secara aktif, bukan pasif, sehingga anak tetap terlibat secara fisik, sosial, dan emosional.

3. Peran Guru sebagai Fasilitator

Guru berperan dalam mengarahkan, memfasilitasi, dan mengontrol penggunaan media digital. Media digital tidak boleh digunakan tanpa pendampingan, karena anak usia dini belum mampu melakukan seleksi konten secara mandiri. Hattie (*Visible Learning*) menekankan bahwa kualitas interaksi guru jauh lebih berpengaruh terhadap hasil belajar dibandingkan teknologi itu sendiri. Teknologi hanya efektif jika digunakan dalam kerangka pedagogi yang tepat. Berbagai studi menunjukkan bahwa efektivitas media digital meningkat signifikan ketika guru berperan aktif sebagai fasilitator, bukan sekadar operator teknologi (Budiarti, 2025).

4. Keterlibatan Orang Tua dalam Penggunaan Media Digital

Implementasi media digital pada anak usia dini harus melibatkan orang tua, terutama dalam pengawasan penggunaan gawai di rumah. Sinergi antara lembaga PAUD dan keluarga penting agar penggunaan media digital tetap terkontrol dan sejalan dengan tujuan pendidikan. Orang tua perlu diberi edukasi tentang literasi digital, durasi layar (screen time), serta cara mendampingi anak saat menggunakan media digital. Menurut American Academy of Pediatrics, keterlibatan orang tua dalam penggunaan media digital sangat penting untuk mencegah dampak negatif seperti kecanduan gawai, gangguan perhatian, dan penurunan interaksi sosial.

5. Pengaturan Waktu

Strategi lainnya adalah pengaturan durasi penggunaan media digital. Media digital harus diimbangi dengan aktivitas fisik, bermain di luar ruangan, kegiatan seni, dan interaksi sosial langsung. Media digital tidak boleh mendominasi waktu belajar anak, tetapi menjadi salah satu variasi media pembelajaran. World Health Organization (WHO) merekomendasikan pembatasan waktu layar untuk anak usia dini dan menekankan pentingnya aktivitas fisik serta interaksi langsung dalam perkembangan anak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital secara berlebihan dapat berdampak pada perhatian, perkembangan sosial, dan kesehatan anak, sehingga perlu pengaturan yang terencana dan proporsional.

DAFTAR PUSTAKA

- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019). Refleksi peserta didik terhadap pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 13–23.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Raja Grafindo Persada.
- Budiarti, E. (2025). *Teknologi Digital dan Pembelajaran Desain, Implementasi, dan Evaluasi-Damera Press*. Damera Press.
- Charlesworth, R. (1998). Developmentally appropriate practice is for everyone. *Childhood Education*, 74(5), 274–282.
- Gerlach, V. S. (1980). Teaching and Media: A Systematic Approach. *Englewood Cliffs*.
- Hurlock, E. B. (1997). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*.
- Nur Anisyah, M. P. I., Siti Marwah, S. A. M. P. I., Latansa Hafizotun, M. P. I., Bahera, M. P. I., Dr. Suprihatin, M. P. I., Endang Dewi Susanti, S. P. I. M. P., Ayu Lika Rahmadani, M. P., Mardiah, S. P. M. P., Tamsir, M. P. I., & Abdul Somad, M. P. (2025). *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*. CV. RA-Media Publishing. https://books.google.co.id/books?id=Q_6kEQAAQBAJ
- Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. Tohar Media.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2008). *The psychology of the child*. Basic books.

- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). *Instructional technology and media for learning*.
- Tiara, D. R., & Pratiwi, E. (2025). *Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Digital: Integrasi Pembelajaran Dan Teknologi Pendidikan*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.

BAB IX

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI

**Dr. Alimni Dahlan, M.Pd.*

A. Pengertian Game Edukasi

Game edukasi dapat didefinisikan sebagai salah satu jenis permainan yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih seru, kreatif, serta digunakan untuk mengajar atau memperluas pengetahuan melalui media yang menarik. Game edukasi juga dapat diartikan sebagai game yang dirancang untuk merangsang pikiran dan termasuk salah satu metode untuk melatih penggunaanya dalam meningkatkan konsentrasi siswa (Sidiq & Simamora, 2022).

Pendapat serupa dikemukakan oleh (Supuwiningsih, 2025), yang menyatakan bahwa game edukasi merupakan permainan yang dirancang secara khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan memadukan unsur materi, tantangan, dan interaksi. Melalui game edukasi, peserta didik dapat belajar secara aktif karena dilibatkan langsung dalam proses pengambilan keputusan, pemecahan masalah, serta eksplorasi konsep pembelajaran. Hal ini menjadikan game edukasi sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Menurut (Prensky, 2010), game edukasi sangat relevan digunakan dalam dunia pendidikan modern karena mampu menjembatani gaya belajar generasi digital. Melalui game edukasi, peserta didik dapat belajar secara alami melalui pengalaman, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Game edukasi dipandang sebagai sarana pembelajaran yang mendorong keterlibatan kognitif, emosional, dan sosial peserta didik secara simultan.

Sementara itu, (Dondi & Moretti, 2007), menjelaskan bahwa game edukasi merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mencapai tujuan belajar tertentu melalui mekanisme permainan. Game edukasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui percobaan, kesalahan, dan umpan balik langsung. Proses ini membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam karena mereka terlibat langsung dalam alur pembelajaran.

Dalam perspektif pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar, game edukasi juga dipandang sebagai media yang mampu mengakomodasi karakteristik belajar peserta didik yang menyukai aktivitas bermain. Menurut Suyadi (Suyadi & Ulfah, 2013), pembelajaran berbasis permainan, termasuk game edukasi, selaras dengan prinsip belajar sambil bermain yang menjadi dasar pembelajaran pada anak. Game edukasi dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif,

bahasa, sosial-emosional, serta keterampilan berpikir kritis secara bertahap dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa game edukasi adalah permainan yang dirancang secara sistematis dengan tujuan pendidikan, yang mengintegrasikan unsur pembelajaran dan hiburan secara seimbang. Game edukasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan desain yang tepat dan penggunaan yang terarah, game edukasi berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

B. Jenis-jenis Game Edukasi

Game edukasi memiliki beragam jenis yang dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik pengguna, serta bentuk tantangan yang disajikan dalam permainan. Keberagaman jenis game edukasi ini menunjukkan bahwa game dapat dirancang tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan pendidikan. Setiap jenis game edukasi memiliki ciri dan keunggulan masing-masing yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif, sehingga pemilihan jenis game perlu disesuaikan dengan konteks pembelajaran, usia peserta didik, serta kompetensi yang ingin dicapai.

1. Action Games

Action game merupakan jenis permainan yang menekankan pada aktivitas aksi dan keterampilan, seperti berkelahi, menembak, berburu waktu, menghindari, menyerang, serta mengatur posisi. Permainan ini menuntut kecepatan reaksi dan koordinasi yang baik dengan tujuan untuk mengumpulkan

nilai sebanyak-banyaknya atau memenangkan pertandingan melalui keberhasilan mengalahkan lawan. Pada game ini, pemain dituntut untuk mampu mengoordinasikan gerakan tangan dan penglihatan secara tepat (*hand-eye coordination*), sekaligus merespons tantangan yang muncul dalam waktu yang relatif singkat. Tantangan yang bersifat cepat dan dinamis tersebut membuat pemain harus tetap fokus dan sigap selama permainan berlangsung. *Action games* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk melatih konsentrasi, ketangkasan, serta kemampuan motorik dan refleks peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

2. *Strategy Games*

Strategy games merupakan jenis permainan yang menekankan kemampuan berpikir taktis dan strategis pemain dalam menghadapi berbagai tantangan yang disajikan. Dalam game ini, pemain dituntut untuk merencanakan langkah, mengatur sumber daya, serta mempertimbangkan aspek logistik agar tujuan permainan dapat tercapai secara efektif. Selain itu, *strategy games* dilengkapi dengan tantangan ekonomi dan eksplorasi, sehingga pemain harus mampu mengambil keputusan yang tepat dalam situasi yang kompleks dan dinamis.

3. *Role-Playing Games*

Role-playing games merupakan jenis permainan yang mengajak pemain untuk berperan sebagai tokoh tertentu dan terlibat langsung dalam alur cerita permainan. Game ini menyajikan tantangan yang berkaitan dengan taktik, pengelolaan logistik, serta eksplorasi lingkungan permainan. Selain itu, pemain biasanya dituntut untuk mengumpulkan berbagai benda dan melakukan aktivitas memperjualbelikannya guna meningkatkan perlengkapan atau kemampuan karakter yang dimainkan. Melalui mekanisme tersebut, *role-playing games* mendorong pemain untuk berpikir terencana, mengambil

keputusan, serta memahami konsekuensi dari setiap pilihan yang diambil.

4. *Real-World Simulations*

Real-world simulations merupakan jenis game yang meniru atau mensimulasikan situasi dunia nyata. Melalui game jenis ini, pemain diajak untuk memahami aturan, strategi, serta cara kerja suatu aktivitas di dunia nyata dalam bentuk permainan digital. Dalam proses pembelajaran, *real-world simulations* dapat membantu anak mengenal berbagai aktivitas sehari-hari, seperti mengendarai kendaraan, bermain sepak bola, atau aktivitas profesi tertentu, secara aman dan menyenangkan. Bagi anak usia dini, game simulasi sederhana dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep dasar, seperti arah, kecepatan, giliran, serta sebab-akibat, dengan tetap memperhatikan kesesuaian usia dan pendampingan dari orang dewasa.

5. *Construction and management games*

Construction and management games merupakan jenis permainan yang berfokus pada kegiatan membangun, mengatur, dan mengelola suatu sistem atau lingkungan tertentu. Game jenis ini dapat membantu melatih kemampuan berpikir logis, perencanaan, dan pemecahan masalah. Bagi anak usia dini, bentuk *construction and management games* yang sederhana, misalnya permainan membangun kota, taman, atau rumah dalam versi digital, dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep dasar seperti mengelompokkan, mengurutkan, serta memahami hubungan sebab-akibat. Dengan pendampingan yang tepat, game ini juga dapat menstimulasi rasa tanggung jawab dan kemampuan mengambil keputusan secara sederhana sesuai dengan tahap perkembangan anak.

6. *Adventure Games*

Game jenis ini biasanya menyajikan alur cerita tertentu yang mendorong pemain untuk menjelajahi lingkungan virtual, menemukan petunjuk, serta menyelesaikan tantangan konseptual atau puzzle untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Dalam pembelajaran, *adventure games* dapat membantu menstimulasi rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan memecahkan masalah. Bagi anak usia dini, bentuk *adventure games* yang sederhana dan ramah anak dapat digunakan untuk melatih kemampuan mengikuti alur, mengenali sebab-akibat, serta mengembangkan imajinasi melalui kegiatan yang menyenangkan.

7. *Puzzle games*

Puzzle games merupakan jenis permainan yang secara khusus menekankan pada tantangan logis dan konseptual. Permainan ini menuntut pemain untuk berpikir, mencocokkan pola, mengelompokkan, mengurutkan, atau menemukan solusi dari suatu permasalahan. *Puzzle games* dapat digunakan untuk melatih konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan kognitif dasar, seperti mengenal bentuk, warna, angka, dan pola. *Puzzle games* dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang bagi anak.

C. Karakteristik Game Edukasi dalam Pembelajaran

Berikut beberapa karakteristik game edukasi dalam pembelajaran anak usia dini:

1. Menggabungkan Unsur Bermain Dan Tujuan Belajar

Game edukasi dirancang tidak hanya untuk menghibur anak, tetapi juga untuk membantu anak belajar. Di dalamnya, aktivitas bermain dipadukan dengan tujuan pembelajaran tertentu, sehingga anak memperoleh pengalaman belajar secara

alami. (Suyadi & Ulfah, 2013), menjelaskan bahwa pada anak usia dini, bermain merupakan sarana utama belajar. Oleh karena itu, game edukasi yang baik harus tetap menempatkan bermain sebagai aktivitas utama, namun diarahkan untuk menstimulasi perkembangan kognitif, bahasa, motorik, dan sosial-emosional anak. Dengan cara ini, anak belajar tanpa merasa tertekan, karena proses belajar berlangsung dalam suasana yang menyenangkan.

2. Memiliki Tujuan Pembelajaran yang Jelas dan Terarah

Setiap game edukasi seharusnya dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran yang spesifik. Artinya, permainan tidak dibuat secara acak, tetapi disesuaikan dengan kompetensi atau aspek perkembangan yang ingin dicapai. Menurut (Smaldino et al., 2008), media pembelajaran yang efektif harus selaras dengan tujuan pembelajaran agar benar-benar mendukung pencapaian hasil belajar. Pada anak usia dini, tujuan tersebut dapat berupa pengenalan huruf, angka, warna, bentuk, atau pengembangan kemampuan berpikir sederhana.

3. Bersifat Interaktif dan Memberikan Umpan Balik Langsung

Anak tidak hanya melihat atau mendengar, tetapi juga terlibat secara aktif melalui sentuhan, pilihan, dan respons. Game edukasi biasanya memberikan umpan balik langsung, seperti suara pujian, animasi, atau koreksi sederhana ketika anak melakukan kesalahan. Umpan balik dalam media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting karena membantu peserta didik memahami hasil tindakannya secara langsung. Bagi anak usia dini, *feedback* yang positif dapat meningkatkan motivasi, membantu anak belajar dari kesalahan, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam mencoba kembali.

4. Menggunakan Tampilan Visual dan Audio yang Ramah Anak

Game edukasi untuk anak usia dini, umumnya dirancang dengan tampilan yang menarik, penuh warna, disertai gambar, animasi, dan suara yang sesuai dengan dunia anak. Tampilan ini bukan sekadar untuk memperindah, tetapi berfungsi membantu anak memahami informasi secara lebih mudah. Menurut (Marisson, 2012), media visual dapat membantu peserta didik, terutama anak-anak, dalam memahami konsep yang masih bersifat abstrak. Dalam game edukasi, penggunaan visual yang konkret, tokoh yang familiar, serta suara yang menyenangkan membuat anak lebih fokus dan betah mengikuti kegiatan belajar.

5. Fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kemampuan anak

Karakteristik lainnya adalah fleksibilitas. Game edukasi dapat digunakan secara individual maupun kelompok, serta dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan anak. Guru dapat memilih game sebagai kegiatan inti, kegiatan penguatan, atau selingan.

D. Tantangan Penggunaan Game Edukasi

Meskipun game edukasi memiliki banyak potensi dalam mendukung proses pembelajaran, penggunaan pada anak usia dini juga memiliki beberapa tantangan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Durasi Penggunaan

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat membutuhkan aktivitas fisik, interaksi sosial secara langsung, serta pengalaman belajar yang bersifat nyata dan konkret. Pada usia ini, anak belajar paling efektif melalui bergerak, bermain bersama teman, dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penggunaan

game edukasi perlu dibatasi dan diatur secara bijak agar tidak menggantikan aktivitas-aktivitas penting tersebut.

Jika game edukasi digunakan secara berlebihan, anak berisiko mengalami kelelahan, berkurangnya kesempatan untuk bergerak, serta kecenderungan bergantung pada layar (*screen dependency*). Kondisi ini dapat berdampak pada perkembangan motorik, sosial-emosional, dan kebiasaan belajar anak. (Hill et al., 2016), merekomendasikan pembatasan waktu layar pada anak usia dini dan menekankan pentingnya keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas bermain langsung. Game edukasi sebaiknya digunakan sebagai pelengkap, bukan sebagai aktivitas utama yang mendominasi. Guru dan orang tua perlu mengatur durasi penggunaan secara proporsional, misalnya dengan mengombinasikan game edukasi dengan kegiatan bermain fisik, bercerita, bernyanyi, dan eksplorasi lingkungan.

2. Kesiapan Pendidik Dan Orang Tua Dalam Mendampingi Anak

Tantangan berikutnya adalah kesiapan pendidik dan orang tua dalam mendampingi anak saat menggunakan game edukasi. Game edukasi tidak dapat dilepaskan begitu saja kepada anak tanpa arahan dan pendampingan. Guru dan orang tua perlu memahami tujuan, isi, serta cara penggunaan game agar dapat mengarahkan anak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kurangnya literasi digital pada pendidik dan orang tua dapat menyebabkan game digunakan semata-mata sebagai hiburan, bukan sebagai sarana belajar yang terarah dan bermakna.

3. Tidak Semua Game Sesuai Dengan Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Tantangan berikutnya adalah tidak semua game yang berlabel “edukatif” benar-benar sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini. Sebagian game lebih menekankan aspek visual dan hiburan, tetapi kurang memperhatikan

kesesuaian dengan tahap perkembangan anak, tujuan pembelajaran, serta nilai-nilai yang ingin ditanamkan. Hal ini menuntut guru untuk lebih selektif dan kritis dalam memilih game edukasi. (Andari, 2021), menegaskan bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks pembelajaran.

4. Keterbatasan Sarana Dan Prasarana

Keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi tantangan dalam pemanfaatan game edukasi di lembaga PAUD. Tidak semua satuan PAUD memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi, seperti tablet, komputer, atau jaringan internet yang stabil. Kondisi ini dapat menyebabkan ketimpangan dalam pemanfaatan game edukasi antar lembaga. Selain itu, perawatan perangkat, biaya operasional, serta kebutuhan peningkatan kompetensi pendidik dalam penggunaan teknologi juga menjadi pertimbangan tersendiri, terutama bagi lembaga PAUD yang memiliki keterbatasan anggaran. Menurut (Rupnidah & Suryana, 2022) keberhasilan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur dan sumber daya manusia. Oleh karena itu, dukungan dari pengelola lembaga dan pemangku kebijakan sangat diperlukan agar pemanfaatan game edukasi dapat dilakukan secara lebih merata dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, D. A. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Guepedia.
- Dondi, C., & Moretti, M. (2007). A methodological proposal for learning games selection and quality assessment. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 502–512.
- Hill, D., Ameenuddin, N., Reid Chassiakos, Y. L., Cross, C., Hutchinson, J., Levine, A., Boyd, R., Mendelson, R., Moreno, M., & Swanson, W. S. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5).
- Marisson, G. S. (2012). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Edisi Ke Lima, Jakarta Barat: PT Indeks*.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin press.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58.
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). *Instructional technology and media for learning*.
- Supuwiningsih, N. N. (2025). *EDUGAME: Rahasia Sukses Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan dengan Game Based Learning*. PT. Media Penerbit Indonesia.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.

BAB X

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

**Dr. Replianis, M.Pd.I.*

A. Konsep Dasar Media *Augmented Reality*

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) merupakan salah satu bentuk inovasi teknologi dalam bidang pendidikan yang memanfaatkan kemampuan perangkat digital untuk mengintegrasikan objek virtual ke dalam lingkungan nyata. Melalui teknologi ini, pengguna dapat melihat dunia nyata yang diperkaya dengan tampilan objek virtual yang dihasilkan oleh sistem komputer, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual (Permana et al., 2023).

Dalam proses pembelajaran, media berbasis AR dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Penyajian objek dalam bentuk tiga dimensi, animasi, dan visual interaktif mampu merangsang imajinasi anak serta meningkatkan motivasi belajar. Hal ini menjadikan AR sebagai media yang potensial dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna (Harahap et al., 2025).

Adapun kelebihan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* antara lain meliputi tingkat interaktivitas yang tinggi, efektivitas dalam menyampaikan materi, kemampuan dalam memodelkan objek secara sederhana namun representatif, efisiensi biaya dalam jangka panjang, serta kemudahan penggunaan bagi pendidik dan peserta didik. Interaktivitas yang ditawarkan AR memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya melihat, tetapi juga berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan partisipatif.

Namun, media AR juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Di antaranya adalah sensitivitas yang tinggi terhadap perubahan sudut pandang pengguna, yang dapat memengaruhi kestabilan tampilan objek virtual. Selain itu, jumlah pengembang media AR yang masih terbatas menjadi kendala dalam penyediaan konten pembelajaran yang bervariasi. Media AR juga membutuhkan kapasitas memori yang cukup besar untuk mendukung pengoperasiannya, sehingga menuntut spesifikasi perangkat yang memadai.

Augmented Reality (AR) sebagai teknologi interaktif mengintegrasikan dunia nyata dengan elemen virtual secara langsung melalui perangkat tertentu, seperti smartphone atau tablet (Aditia, 2024). Dalam bidang pendidikan, AR dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu mengubah visualisasi objek-objek abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. AR berperan penting

dalam membantu peserta didik membangun pemahaman konseptual melalui pengalaman visual dan interaktif.

Pengembangan media pembelajaran berbasis AR umumnya menggunakan *platform Unity* sebagai mesin pengembang (*game engine*). Platform ini memungkinkan pengembang untuk mengintegrasikan objek tiga dimensi, animasi, serta sistem interaksi pengguna ke dalam satu aplikasi pembelajaran. Melalui Unity, media AR dapat dirancang agar mampu menampilkan objek virtual secara real-time, merespons gerakan pengguna, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menarik.

Dengan memanfaatkan platform pengembangan tersebut, media pembelajaran AR dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang diajarkan. Hal ini menjadikan AR tidak hanya sebagai media visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mendukung tercapainya proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

B. Media *Augmented Reality* dalam Pembelajaran PAUD

Media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran PAUD merupakan media pembelajaran digital yang mengintegrasikan objek virtual ke dalam lingkungan nyata melalui perangkat seperti smartphone atau tablet. Menurut (Piaget & Inhelder, 2008), anak usia dini belajar lebih efektif melalui benda-benda yang dapat diamati secara langsung. Media AR membantu menghadirkan objek yang sulit ditemui secara nyata, seperti hewan langka, organ tubuh manusia, atau fenomena alam, dalam bentuk visual yang dapat diamati dan dieksplorasi oleh anak.

(Arsyad, 2014) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi visual-interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menyajikan informasi melalui

berbagai indera. Pada anak usia dini, penggunaan AR dapat menstimulasi indera penglihatan dan pendengaran anak secara bersamaan, sehingga anak lebih fokus, tertarik, dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan multisensori ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan eksplorasi.

Media AR dapat dimanfaatkan untuk memperkaya kegiatan pembelajaran pada berbagai tema, seperti tema binatang, tumbuhan, lingkungan sekitar, alat transportasi, dan tubuh manusia. Melalui AR, anak dapat melihat bentuk, warna, dan bagian-bagian objek secara lebih jelas, sehingga membantu anak membangun pemahaman yang lebih baik dan bermakna (Setiawan et al., 2025).

Secara pedagogis, media Augmented Reality dalam pembelajaran PAUD tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran pendidik atau aktivitas bermain nyata, tetapi sebagai media pendukung yang memperkaya pengalaman belajar anak. Munir menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran harus diarahkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, bukan sekadar penggunaan teknologi itu sendiri. Oleh karena itu, penggunaan AR dalam PAUD perlu disertai dengan pendampingan pendidik, pengaturan waktu penggunaan layar, serta pengintegrasian dengan aktivitas bermain dan interaksi sosial agar perkembangan anak tetap seimbang.

C. Prinsip Pengembangan Media *Augmented Reality* untuk Anak Usia Dini

Pengembangan media AR untuk PAUD harus memperhatikan prinsip-prinsip perkembangan anak. Menurut (Hafifah et al., 2025), anak usia dini berada pada tahap praoperasional, sehingga cara berpikir mereka masih bersifat konkret dan simbolik. Oleh karena itu, media AR yang dikembangkan harus menampilkan objek yang sederhana, nyata, dan mudah dikenali agar sesuai dengan cara berpikir anak.

Berikut beberapa prinsip pengembangan Media Augmented Reality untuk Anak Usia Dini:

1. Kesesuaian dengan Tujuan, Karakteristik Anak, dan Lingkungan Belajar

Menurut Arsyad, media pembelajaran yang baik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi lingkungan belajar. Media *Augmented Reality* (AR) yang digunakan harus benar-benar mendukung tujuan pembelajaran, baik dalam pengembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, maupun aspek perkembangan lainnya. Media harus dirancang dengan tampilan visual yang ramah anak, warna yang menarik, serta objek yang sederhana dan mudah dikenali. Bahasa yang digunakan juga perlu disesuaikan dengan kemampuan berbahasa anak, yaitu menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, durasi penggunaan media AR harus dibatasi agar anak tidak mengalami kelelahan visual dan tidak bergantung secara berlebihan pada layar.

2. Prinsip Keamanan, Kenyamanan, dan Pengawasan dalam Penggunaan Media AR

Selain kesesuaian dengan karakteristik anak, prinsip keamanan dan kenyamanan juga harus menjadi perhatian utama. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran harus diarahkan untuk mendukung proses belajar secara sehat, aman, dan terkontrol. Hal ini berarti bahwa penggunaan media AR tidak boleh membahayakan kesehatan fisik maupun psikologis anak. Dalam praktiknya, media AR perlu digunakan dengan pendampingan dari pendidik dan dukungan dari orang tua. Pendampingan ini sangat penting agar anak dapat menggunakan media secara benar, memahami materi yang disajikan, serta tidak mengakses konten yang tidak sesuai. Selain itu, penggunaan AR harus dikombinasikan dengan aktivitas fisik, bermain peran, dan interaksi sosial agar perkembangan anak

tetap seimbang dan tidak terfokus hanya pada aktivitas berbasis layar.

3. Integrasi Media AR dengan Pembelajaran Bermain

Media *Augmented Reality* dalam PAUD sebaiknya tidak digunakan secara terpisah dari kegiatan bermain dan aktivitas nyata anak. Sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD, media AR perlu diintegrasikan dengan kegiatan bermain, eksplorasi lingkungan, dan pengalaman langsung. Hal ini bertujuan agar anak tidak hanya belajar melalui layar, tetapi juga melalui interaksi dengan benda nyata, teman sebaya, dan lingkungan sekitar.

(Vygotsky, 1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar anak. Oleh karena itu, penggunaan media AR perlu dirancang sebagai bagian dari kegiatan kelompok, diskusi sederhana, atau permainan bersama. Dengan cara ini, AR berfungsi sebagai alat bantu yang memperkaya pengalaman belajar, bukan menggantikan aktivitas bermain dan interaksi sosial. Integrasi ini akan membantu anak membangun pemahaman yang lebih utuh, sekaligus mengembangkan kemampuan sosial, komunikasi, dan kerja sama dalam suasana belajar yang menyenangkan.

D. Tahapan Pengembangan Media *Augmented Reality* untuk PAUD

Berikut beberapa tahapan pengembangan media *augmented reality* Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD):

1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Tahapan pengembangan media *Augmented Reality* (AR) pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, pendidik atau pengembang media mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang

akan dicapai, tema pembelajaran yang digunakan, serta aspek perkembangan anak yang ingin distimulasi. Analisis ini penting agar media AR yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan kurikulum dan benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAUD (Anggreani, 2021). Selain itu, analisis kebutuhan juga mencakup pemahaman terhadap karakteristik anak, seperti usia, tingkat perkembangan kognitif, kemampuan bahasa, serta minat dan pengalaman belajar anak. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang berbeda, sehingga media AR harus disesuaikan dengan cara belajar mereka yang bersifat konkret, bermain, dan eksploratif. Dengan memahami karakteristik ini, pengembang media dapat merancang konten AR yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan tidak menimbulkan kebingungan atau beban kognitif yang berlebihan.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan kelanjutan dari analisis kebutuhan dan menjadi tahap penting dalam menentukan bentuk serta alur media *Augmented Reality* (AR) yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, pendidik atau pengembang media menyusun rancangan pembelajaran dalam bentuk *storyboard* yang menggambarkan urutan penyajian materi, tampilan visual, serta aktivitas yang akan dilakukan anak saat berinteraksi dengan media (Pratama et al., 2025). Tahap perancangan juga mencakup pemilihan objek tiga dimensi yang sesuai dengan tema dan materi pembelajaran. Objek-objek tersebut harus dirancang dengan bentuk yang sederhana, warna yang menarik, dan ukuran yang proporsional agar mudah dikenali oleh anak usia dini. Desain tampilan visual juga perlu memperhatikan prinsip keterbacaan, kesederhanaan, serta daya tarik visual, sehingga anak merasa tertarik untuk berinteraksi dengan media tanpa mengalami kebingungan atau kelelahan visual. Tahap perancangan biasanya dilanjutkan dengan perencanaan teknis penggunaan platform pengembangan, seperti *Unity*, untuk mengintegrasikan objek virtual, animasi, dan sistem

interaksi pengguna. Pada tahap ini, pengembang juga merancang alur interaksi anak dengan media, seperti cara memindai marker, menyentuh layar, atau memilih menu sederhana.

3. Tahap Uji Coba (*Try Out*)

Setelah media *Augmented Reality* (AR) dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba (*try out*) pada anak usia dini dalam skala terbatas. Uji coba bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan dengan mudah oleh anak serta apakah materi yang disajikan dapat dipahami sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Pada tahap ini, pendidik mengamati secara langsung bagaimana anak berinteraksi dengan media AR, termasuk cara mereka menggunakan perangkat, merespons tampilan visual, dan mengikuti alur pembelajaran yang telah dirancang. Tahap uji coba juga digunakan untuk menilai aspek teknis dan pedagogis media. Aspek teknis meliputi kelancaran aplikasi, kejelasan tampilan objek tiga dimensi, serta respons sistem terhadap interaksi anak. Sementara itu, aspek pedagogis mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, daya tarik media, serta kemampuan media dalam memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan umpan balik pendidik menjadi bahan penting dalam proses evaluasi media.

E. Implementasi Media *Augmented Reality* dalam Pembelajaran PAUD

Implementasi media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran PAUD dapat dilakukan melalui kegiatan tematik yang terintegrasi dalam kegiatan inti pembelajaran. Pada tema-tema tertentu, seperti binatang, tumbuhan, lingkungan, atau tubuh manusia, anak dapat melihat model objek dalam bentuk tiga dimensi melalui AR. Anak tidak hanya mengamati bentuk dan warna, tetapi juga dapat mengenali bagian-bagian objek serta karakteristiknya. Kegiatan ini membantu anak mengaitkan

materi pembelajaran dengan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan prinsip pembelajaran kontekstual.

Penggunaan AR juga dapat dipadukan dengan aktivitas bermain dan eksplorasi langsung. Setelah anak melihat objek melalui AR, pendidik dapat mengajak anak untuk menirukan suara hewan, mengelompokkan gambar, atau melakukan permainan peran yang berkaitan dengan tema. Media AR tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi bagian dari rangkaian kegiatan bermain sambil belajar. Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran PAUD yang menempatkan bermain sebagai sarana utama dalam proses belajar anak.

Menurut (Tiara & Pratiwi, 2025), pembelajaran akan lebih efektif apabila terjadi interaksi sosial dan pendampingan dari orang dewasa atau teman sebaya. Oleh karena itu, penggunaan AR dalam PAUD sebaiknya tidak dilakukan secara individual semata, tetapi didampingi oleh pendidik. Pendidik dapat mengarahkan anak melalui kegiatan tanya jawab, diskusi sederhana, serta pemberian contoh, sehingga anak dapat memahami materi dengan lebih baik.

Dalam kerangka Kurikulum PAUD, pemanfaatan media AR dapat mendukung pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta nilai-nilai karakter. Melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif, AR dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong anak untuk bertanya dan mengeksplorasi lebih lanjut. Selain itu, kegiatan belajar berbasis AR juga dapat melatih anak untuk bekerja sama, bergiliran, dan menghargai teman, sehingga mendukung perkembangan sosial-emosional. Implementasi media *Augmented Reality* dalam pembelajaran PAUD perlu dirancang secara terencana dan terintegrasi dengan tujuan pembelajaran, kegiatan bermain, serta pendampingan pendidik. Dengan pengelolaan yang tepat, AR dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang

membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. (2024). Peran dan tantangan teknologi augmented reality dalam meningkatkan pengalaman pengguna media. *Amerta Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Anggreani, C. (2021). *Pengembangan flashcard berbasis augmented reality untuk anak usia dini*.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hafifah, S., Marlina, S., Zulminiati, Z., & Saridewi, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 717–725.
- Harahap, R. D., Judijanto, L., Hasibuan, L. R., & Sutrisno, S. (2025). *Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality: Inovasi untuk Mendukung Pendekatan Deep Learning*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Permana, R., Mandala, E. P. W., Putri, D. E., & Yanto, M. (2023). Augmented Reality dengan Model Generate Target dalam Visualisasi Objek Digital pada Media Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Upi Yptk*, 7–13.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2008). *The psychology of the child*. Basic books.
- Pratama, F. A., Siahaan, J., & Listantia, N. (2025). Development of Augmented Reality (AR)-Based Learning Media Assisted By The Assemblr Edu Application For Molecular Shape Materials. *Chemistry Education Practice*, 8(2), 407–419.
- Setiawan, B., Winarno, A., Iasha, V., & Barokah, A. (2025). *Virtual Reality dalam Pembelajaran Sains*. PT. Pena Persada Kerta Utama.

Tiara, D. R., & Pratiwi, E. (2025). *Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Digital: Integrasi Pembelajaran Dan Teknologi Pendidikan*. Bayfa Cendekia Indonesia.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.

BAB XI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART BOARD*

**Noviana, M.Pd.*

A. Pengertian Media *Smartboard*

Secara bahasa, kata *smartboard* berasal dari dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu *smart* yang berarti cerdas atau pintar, dan *board* yang berarti papan. Dengan demikian, *smartboard* secara harfiah dapat diartikan sebagai papan pintar, yaitu papan yang dirancang untuk membantu proses penyampaian informasi secara lebih efektif, menarik, dan interaktif. Dalam dunia pendidikan, *smartboard* dapat dimaknai sebagai papan pembelajaran yang dilengkapi dengan fitur, tampilan, atau desain tertentu sehingga dapat digunakan sebagai sarana untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

(Sulasminah et al., n.d.) menyatakan bahwa efektivitas media visual *smartboard* terletak pada kemampuannya dalam menyajikan informasi yang tepat sasaran. Media papan merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang berbahan dasar papan dan dapat dibentuk sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sedangkan menurut (Kustiawan, 2016), media board adalah perangkat yang dirancang sedemikian rupa dalam bentuk papan yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta merangsang pikiran dan minat belajar peserta didik. Media ini dapat berupa papan flanel, papan magnet, dan jenis papan lainnya yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

(Maghfi & Suyadi, 2020) mengemukakan bahwa media *smartboard* yang ditampilkan melalui gambar, simbol, atau frasa dapat dengan cepat disusun ulang untuk merepresentasikan informasi secara visual. Media ini memungkinkan pendidik menyajikan materi seperti huruf hijaiyah, angka, gambar, serta benda-benda simbolik lainnya sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *smartboard* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dirancang dan disesuaikan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara visual melalui panel atau kotak-kotak tertentu. Media ini membantu peserta didik dalam mengenali simbol, huruf, dan konsep secara lebih konkret, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

B. Kelebihan dan Kekurangan Media *Smartboard*

Media *smartboard* sebagai salah satu bentuk pengembangan dari media papan, seperti papan flanel dan papan magnet, memiliki berbagai kelebihan yang mendukung efektivitas proses pembelajaran. (Ali et al., 2024) mengemukakan bahwa media papan flanel memiliki sejumlah manfaat penting dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu kelebihannya adalah

guru dapat merancang dan membuat sendiri media smartboard sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga media menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan karakteristik peserta didik.

Selain itu, media smartboard dapat dipersiapkan dengan lebih matang dan terencana. Guru dapat menata gambar, simbol, huruf, atau kartu-kartu pembelajaran sejak sebelum kegiatan berlangsung. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran berjalan lebih terstruktur dan efisien. Media yang telah disiapkan sebelumnya juga dapat langsung digunakan di kelas tanpa memerlukan waktu tambahan untuk persiapan, sehingga waktu belajar dapat dimanfaatkan secara optimal.

Kelebihan lainnya adalah kemampuan media smartboard dalam menarik perhatian peserta didik. Tampilan visual yang berwarna, penggunaan gambar dan simbol, serta aktivitas menempel dan menyusun kartu pada papan dapat meningkatkan minat dan fokus belajar anak. Hal ini sangat penting terutama dalam pembelajaran anak usia dini, di mana perhatian anak masih relatif singkat dan membutuhkan rangsangan visual serta aktivitas yang melibatkan gerak dan interaksi langsung.

Di samping kelebihan tersebut, media smartboard juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu kekurangannya adalah kekuatan rekat pada kain flanel yang tidak selalu menjamin benda atau kartu yang relatif berat dapat menempel dengan baik. Kondisi ini dapat menyebabkan media mudah lepas atau jatuh, sehingga mengganggu kelancaran kegiatan pembelajaran dan mengurangi kenyamanan anak dalam berinteraksi dengan media (Fatwa, 2023).

Selain itu, media smartboard yang menggunakan bahan ringan, seperti kertas atau kain flanel, juga rentan terhadap gangguan lingkungan, misalnya hembusan angin yang dapat menyebabkan kartu atau potongan media beterbangan dan jatuh. Keterbatasan ini menuntut guru untuk lebih cermat dalam memilih bahan, ukuran, dan teknik perekat agar media tetap

aman, rapi, dan nyaman digunakan dalam proses pembelajaran (Sulasminah et al., n.d.).

C. Langkah-langkah Menggunakan Media *Smartboard* dalam Pembelajaran PAUD

Penggunaan media *smartboard* dalam pembelajaran PAUD perlu disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain, pengalaman langsung, dan pengulangan. (Afrilliany, 2025) menjelaskan bahwa prosedur pengenalan karakter melalui *smartboard* sebaiknya diawali dengan kegiatan bermain yang terencana. Guru merancang aktivitas yang menyenangkan agar anak merasa nyaman dan termotivasi, sehingga proses belajar tidak terasa sebagai beban, tetapi sebagai bagian dari kegiatan bermain yang bermakna.

Pada tahap awal, guru dapat menyiapkan kartu alfabet atau simbol yang terbuat dari karton atau bahan lain yang aman bagi anak. Kartu-kartu tersebut kemudian ditempelkan atau disusun pada *smartboard* sesuai kebutuhan pembelajaran. Kegiatan ini dapat dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dapat saling melihat, meniru, dan belajar bersama. Pembelajaran kelompok kecil juga mendukung perkembangan sosial-emosional anak, seperti belajar menunggu giliran dan bekerja sama.

Selanjutnya, guru memperkenalkan huruf atau simbol secara bertahap, misalnya dimulai dari empat huruf pertama. Hal ini penting karena kemampuan memori anak usia dini masih berkembang dan membutuhkan waktu untuk menyimpan serta mengolah informasi. Pengenalan yang terlalu banyak dalam satu waktu dapat membuat anak cepat lelah dan kesulitan mengingat (Haryanti & Tejaningrum, 2020). Oleh karena itu, pengenalan huruf melalui *smartboard* perlu dilakukan secara bertahap dan berulang. Guru tidak perlu langsung menyusun ulang huruf ketika anak lupa, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba kembali. Pendekatan ini membantu anak

membangun kepercayaan diri, melatih daya ingat, serta menumbuhkan sikap pantang menyerah dalam belajar.

Pada tahap selanjutnya, setelah anak mulai mengenal dan menghafal huruf, guru dapat meningkatkan tingkat kesulitan dengan mengacak kartu huruf dan meminta anak untuk menyebutkan namanya. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih fleksibilitas berpikir dan memperkuat penguasaan konsep. Proses ini diulang secara bertahap hingga anak semakin terbiasa dan mampu mengenali seluruh huruf. Dengan demikian, media smartboard tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana stimulasi kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak secara terpadu.

D. Pengembangan Media *Smartboard* untuk PAUD

Pengembangan media *smartboard* dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, prinsip belajar melalui bermain, serta kebutuhan stimulasi perkembangan secara holistik (Ritonga et al., 2022). *Smartboard* tidak hanya dikembangkan sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai media interaktif yang memungkinkan anak berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan menempel, memindahkan, dan menyusun simbol atau gambar pada papan. Media papan yang dirancang secara tepat dapat merangsang minat belajar anak dan membantu anak memahami konsep melalui representasi visual yang konkret. Untuk itu, pengembangan *smartboard* harus berorientasi pada pengalaman belajar anak, bukan sekadar pada tampilan media.

Dalam tahap analisis kebutuhan, pengembangan *smartboard* dimulai dengan mengidentifikasi aspek perkembangan yang akan distimulasi, seperti bahasa, kognitif, motorik halus, sosial-emosional, serta nilai agama dan moral. Misalnya, jika tujuan pembelajaran adalah pengenalan huruf hijaiyah, maka konten smartboard dirancang dalam bentuk kartu

huruf yang disertai gambar dan warna yang menarik. Contoh konkret di kelas adalah guru menyiapkan smartboard bertema “Masjid dan Ibadah”, di mana anak diminta menempel huruf hijaiyah yang sesuai dengan gambar benda di masjid, seperti alif untuk “Al-Qur’an” atau mim untuk “Masjid”. Ilustrasi ini menunjukkan bagaimana smartboard tidak hanya menyajikan simbol, tetapi juga mengaitkannya dengan konteks yang bermakna bagi anak. Hal ini sejalan dengan (Rahayu & Makmur, 2024) yang menyatakan bahwa smartboard efektif dalam membantu anak memahami simbol melalui penyajian visual yang fleksibel dan mudah disusun ulang.

Pengembangan desain visual smartboard juga menekankan pada pemilihan warna, ukuran simbol, dan tata letak yang ramah anak. Simbol yang terlalu kecil atau desain yang terlalu padat dapat menghambat fokus dan pemahaman anak. Sebagai contoh, pada kegiatan pengenalan angka, *smartboard* dapat dirancang dengan panel-panel besar yang memuat angka dan gambar benda dengan jumlah yang sesuai. Anak kemudian diminta mencocokkan angka dengan jumlah gambar, misalnya angka “3” dengan tiga gambar apel. Ilustrasi ini membantu anak menghubungkan simbol angka dengan konsep kuantitas secara konkret, sehingga memperkuat pemahaman kognitif anak melalui pengalaman visual dan manipulatif (Wibawanto, 2024).

Selain aspek visual, pengembangan smartboard juga mencakup perancangan interaksi pedagogis antara anak, guru, dan media. Smartboard dikembangkan agar mendorong komunikasi, kerja sama, dan interaksi sosial dalam kelompok kecil. Misalnya, guru membagi anak ke dalam kelompok dan memberikan tugas untuk menyusun urutan huruf atau mencocokkan gambar dengan kata sederhana. Dalam proses ini, anak belajar berdiskusi, menunggu giliran, dan saling membantu. Ilustrasi ini menunjukkan bahwa smartboard tidak hanya berfungsi sebagai alat individual, tetapi sebagai media yang

mendukung perkembangan sosial-emosional anak melalui aktivitas kolaboratif.

Pengembangan media *smartboard* juga harus mempertimbangkan aspek fleksibilitas dan keberlanjutan penggunaan. Media yang baik adalah media yang dapat digunakan untuk berbagai tema dan tujuan pembelajaran, seperti tema diri sendiri, lingkungan, binatang, atau alat transportasi. Sebagai ilustrasi, satu papan *smartboard* dapat digunakan ulang dengan mengganti kartu sesuai tema, sehingga guru tidak perlu membuat media baru setiap kali. Fleksibilitas ini menjadikan *smartboard* sebagai media yang ekonomis sekaligus adaptif terhadap kurikulum PAUD yang bersifat tematik. Media flanel dan media papan yang dirancang secara fleksibel dapat digunakan berulang kali dan dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat dipahami bahwa, pengembangan media *smartboard* pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan proses pedagogis yang mengintegrasikan tujuan perkembangan anak, desain visual yang ramah anak, interaksi sosial, serta pembelajaran yang bermakna. *Smartboard* yang dikembangkan secara tepat tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak, tetapi juga memperkuat proses internalisasi konsep melalui pengalaman konkret dan simbolik secara bersamaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilliany, A. (2025). Pengembangan Media Smart Little Board (Hijmalib) Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 170–188.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fatwa, C. Y. (2023). *Pengembangan Media Flanel Edukasi untuk Mengenalkan Huruf pada Usia Dini*. UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan awal anak usia dini*. Penerbit NEM.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Maghfi, U. N., & Suyadi, S. (2020). Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (smart board). *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 157–170.
- Rahayu, M. A., & Makmur, A. (2024). The effectiveness of using smartboard interactive toward learning innovation in schools. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 19(1), 23–31.
- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Sari, I. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran smart board berbasis augmented reality untuk pengenalan hewan pada anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 40–46.

Sulasminah, D., Hadis, A., & Wulandari, D. (n.d.). *Pengembangan Media Smartboard untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Cerebral Palsy di SLB Negeri Lutang.*

Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi.* Nas Media Pustaka.

BAB XII

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS HOLISTIK INTEGRATIF

**Prengki Ade Candra, S.Pd.I., M.Pd.I.*

A. Konsep Media Pembelajaran Holistik Integratif

Media pembelajaran berbasis holistik integratif merupakan sarana pembelajaran yang dirancang untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara terpadu dan berkesinambungan. Media dalam pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi sebagai wahana yang memungkinkan anak belajar melalui pengalaman yang utuh, bermakna, dan kontekstual. Dalam pendidikan anak usia dini, media pembelajaran holistik integratif dipahami sebagai media yang mampu mengembangkan aspek kognitif, fisik-motorik, bahasa,

sosial-emosional, moral, serta nilai-nilai agama secara simultan, tanpa memisahkan satu aspek dengan aspek lainnya (Ali et al., 2024).

Secara filosofis, konsep media pembelajaran holistik integratif berpijak pada pandangan bahwa anak merupakan makhluk utuh yang berkembang secara menyeluruh. Pendidikan tidak boleh memusatkan perhatian hanya pada aspek intelektual, tetapi harus memperhatikan keseimbangan antara jasmani, rohani, dan sosial anak. Pandangan ini sejalan dengan filosofi pendidikan humanistik yang menempatkan anak sebagai subjek pembelajaran, bukan objek semata. Media pembelajaran dalam perspektif holistik integratif harus menghargai potensi unik setiap anak dan memberikan ruang bagi anak untuk tumbuh secara alami melalui aktivitas bermain dan eksplorasi (Widodo, 2021).

Dari sisi psikologis, media pembelajaran holistik integratif didasarkan pada teori perkembangan anak yang menekankan pentingnya stimulasi multisensori dan pengalaman belajar langsung. Piaget menegaskan bahwa anak usia dini belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungannya, sementara Vygotsky menekankan peran interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak. Sedangkan landasan pedagogis media pembelajaran berbasis holistik integratif tercermin dalam prinsip pembelajaran PAUD yang berorientasi pada anak, bermain sambil belajar, dan pembelajaran yang kontekstual. Media tidak digunakan secara terpisah dari aktivitas pembelajaran, tetapi diintegrasikan dengan kegiatan bermain, bernyanyi, bercerita, bergerak, dan beribadah sesuai dengan tahap perkembangan anak (Arsyad, 2015).

Media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara layanan pendidikan, kesehatan, gizi, pengasuhan, dan perlindungan anak. Media dapat dimanfaatkan untuk menanamkan kebiasaan hidup sehat, nilai-nilai sosial, serta perilaku religius sejak dini. Misalnya, media permainan edukatif tentang kebersihan, media cerita digital bermuatan nilai agama,

atau media interaktif yang melibatkan peran orang tua. Hal ini sejalan dengan kebijakan PAUD Holistik Integratif yang menekankan pemenuhan kebutuhan esensial anak secara terpadu dan berkelanjutan (Ingsih et al., 2018).

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis holistik integratif dirancang secara sadar dan terencana untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini secara terpadu. Media berbasis holistik integratif tidak hanya mendukung pencapaian tujuan akademik, tetapi juga membentuk karakter, nilai moral, dan spiritual anak sejak dini. Oleh karena itu, pendidik PAUD dituntut untuk memiliki pemahaman yang komprehensif dan kreatif dalam mengembangkan serta memanfaatkan media pembelajaran agar sejalan dengan prinsip PAUD Holistik Integratif dan kebutuhan perkembangan anak.

B. Prinsip Model Pembelajaran Holistik Integratif

Pendidikan anak usia dini dalam pelaksanaannya tidak dapat disamakan dengan pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran seperti pendidikan di sekolah dasar dan sekolah lanjutan. Dikatakan demikian karena pendidikan anak usia dini harus dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsipnya. Pertama kali yang perlu diingat dan menjadi pertimbangan dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini adalah dunia anak adalah dunia bermain, dan taraf perkembangan berpikir anak sensomotorik dan preoperasional konkrit. Tidak saatnya anak disuruh duduk manis kemudian mendengar penjelasan dari guru, melaksanakan perintah atau mengikuti contoh yang diberikan guru atau dengan kata lain aktifitas pembelajaran lebih dominan ada pada guru. Secara lebih terperinci prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Berpusat Pada Anak

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menstimulasi tumbuh kembang anak dengan mengoptimalkan perkembangan anak. Optimalisasi perkembangan anak terjadi bila anak sendiri yang melakukan kegiatan pembelajaran, atau dengan kata lain dalam proses pembelajaran atau kegiatan main anak yang berproses berangkat dari idenya, pengetahuannya dan melakukannya untuk mencapai kepuasan dalam bermain. Sementara guru berperan merancang kegiatan main, memfasilitasi anak dalam bermain dan menilai capaian perkembangan anak (Suarta & Rahayu, 2018).

2. Berorientasi Pada Kebutuhan Anak

Kegiatan pembelajaran harus selalu ditujukan pada pemenuhan kebutuhan perkembangan anak secara individu. Asesmen perkembangan atau penilaian capaian perkembangan anak yang harus dilakukan guru/pendidik PAUD adalah asesmen harian sebagai dasar menyusun rancangan pembelajaran selanjutnya. Hasil asesmen perkembangan yang diperoleh guru/pendidik selanjutnya dijadikan dasar penentuan kegiatan main atau rencana pembelajaran. Guru dalam proses pembelajaran bertugas menyiapkan sarana dan kondisi, kemudian mendampingi sambil melakukan stimulasi tumbuh kembang anak secara individual.

3. Kegiatan Belajar Dilakukan Melalui Bermain

Melalui bermain anak melakukan kegiatan belajar, dalam bermain diupayakan menerapkan metode, strategi pembelajaran dengan menggunakan sarana dan media permainan baik yang bersumber dari lingkungan sekitar anak ataupun yang dibuat khusus untuk tujuan tersebut (Wahyuni & Azizah, 2020). Kegiatan bermain yang dilakukan anak diupayakan memberikan makna bagi kehidupan anak. Sekaligus anak didik mengenal dan

memahami konsep-konsep sederhana yang berkait dengan kehidupan dan kebutuhannya.

4. Holistik (Menyeluruh) dan Terpadu

Pembelajaran melalui kegiatan bermain diarahkan untuk mengembangkan segenap aspek pertumbuhan dan perkembangan anak (holistik). Satu kegiatan bermain yang dilakukan anak diupayakan secara terintegrasi (terpadu) mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Kegiatan main ini akan dapat menstimulasi aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, NAM dan seni secara simultan.

5. Merangsang Munculnya Kreativitas dan Inovatif

Kreativitas dan inovatif pada anak akan bisa muncul, bila dalam kegiatan bermain atau pembelajaran diawali dengan cerita dan atau pembahasan yang menarik tentang hal yang akan dilakukan (sesuai dengan tema/sub tema). Bila anak tertarik kemudian anak diberikan kesempatan untuk bereksplorasi atau melakukan pengembangan sendiri, guru bertugas mendampingi dan memberikan penguatan dan dorongan pada anak. Anak belajar mengungkapkan atau menuangkan idenya, pikirannya dan atau apa yang pernah dilihatnya atau dialaminya. Cirinya muncul kreativitas dan inovasi pada anak adalah anak tertarik, serius dan fokus mengerjakan sesuatu (Irmade, 2022).

6. Menyediakan Lingkungan yang Mendukung Proses Belajar

Lingkungan yang diupayakan untuk diciptakan adalah lingkungan yang menarik, menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Lingkungan yang menarik dan nyaman bagi anak mencakup lingkungan sosial dan lingkungan fisik. Lingkungan sosial mencakup keramahan dan kelembutan guru dan personil yang lainnya termasuk temantemannya menerima anak dan memfasilitasi anak dalam bermain. Prinsip ini mulai diterapkan pada pagi hari saat penyambutan anak yang

baru datang ke PAUD/TK, sampai mengajar anak bermain bersama. Dalam bermain bersama terjadi interaksi anak dengan guru serta anak dengan anak secara intensif, sehingga terstimulasi aspek perkembangan sosial emosional anak dan latihan mandiri dan percaya diri. Kondisi ini akan menciptakan rasa aman dan membangun simpati dan empati pada anak didik. Mengancam, menakut-nakuti, apalagi memarahi anak merupakan ciri lingkungan sosial yang tidak nyaman bagi anak. Sementara lingkungan fisik yang menarik dan nyaman bagi anak adalah penataan lingkungan main atau kegiatan bermain yang tidak monoton. Misalnya diupayakan mengganti pajangan dengan hasil karya anak terbaru, kegiatan bermain bervariasi (banyak macamnya), walaupun sesungguhnya konsep/materi yang diperkenalkan pada anak masih konsep/materi yang sama.

7. Mengembangkan Kecakapan Hidup Anak

Kecakapan hidup yang dimaksudkan adalah membantu anak agar menjadi mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi, dan memiliki keterampilan dasar (kecakapan dasar) yang berguna bagi kehidupannya. Contoh yang dapat dilakukan adalah anak memutuskan sendiri kegiatan main yang akan dilakukannya dari kegiatan-kegiatan yang telah disiapkan oleh guru. Tetapi keputusan yang diambil tidak melanggar kesepakatan dan aturan yang disepakati dan dipahami bersama antara anakanak dengan gurunya. Anak akan dapat mengambil keputusan bila diawal pembelajaran (sebelum kegiatan inti) guru mampu membangun wawasan dan pemahaman anak tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan tema/sub tema dan kegiatan yang akan dilakukan.

8. Berbasis Keilmuan

Praktek pendidikan anak usia dini perlu dikembangkan berdasarkan temuan-temuan mutakhir dalam bidang pendidikan anak usia dini dan ilmu yang berkaitan dengan anak usia dini. Prinsip ini akan dapat terlaksana bila dilandasi dengan sikap

terbuka dan siap menerima perubahan, tidak merasa diri sudah mapan dan peduli dengan perkembangan yang terjadi. Berani berbuat sesuatu yang berbeda sesuai dengan perkembangan keilmuan yang terjadi tetapi tidak melanggar prinsip pendidikan anak usia dini. Model pembelajaran ini mengadopsi perkembangan ilmu neurosains tentang perkembangan kecerdasan dan potensi dasar pada anak usia dini (Rantina & Hasmalena, 2023).

9. Berorientasi Masyarakat

Anak adalah bagian dari masyarakat dan sekaligus sebagai generasi penerus dari masyarakat bersangkutan. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini hendaknya berlandaskan dan sekaligus turut mengembangkan nilai-nilai sosiokultural yang berkembang pada masyarakat bersangkutan. Dalam pelaksanaan pendidikan diupayakan juga memanfaatkan lingkungan sebagai media dan sumber belajar bagi anak didik, sehingga anak didik tidak tercabut dari masyarakatnya sendiri atau anak sendiri merasa asing di masyarakatnya sendiri bila dia sudah besar.

C. Karakteristik Media Pembelajaran Holistik Integratif

Media pembelajaran holistik integratif memiliki karakteristik yang membedakannya dengan media pembelajaran konvensional. Adapun karakteristik media pembelajaran holistik integratif antara lain sebagai berikut.

1. Berorientasi pada Anak (*Child-Centered*)

Media pembelajaran holistik integratif berorientasi pada anak, artinya media dirancang dengan menempatkan anak sebagai pusat dari seluruh aktivitas pembelajaran. Isi, bentuk, dan penggunaan media disesuaikan dengan tahap perkembangan, kebutuhan, minat, serta karakteristik anak usia dini. Media tidak memaksakan anak untuk mengikuti pola

belajar orang dewasa, melainkan menghadirkan pengalaman belajar yang dekat dengan dunia anak dan memungkinkan anak belajar melalui bermain. Karakteristik berorientasi pada anak juga tercermin dari keterlibatan aktif anak dalam penggunaan media. Anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi, mencoba, bertanya, dan mengekspresikan ide-idenya melalui media pembelajaran.

2. Berbasis Lingkungan

Media pembelajaran holistik integratif dikembangkan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar anak sebagai sumber belajar. Lingkungan alam, sosial, budaya, dan spiritual dijadikan bagian yang tidak terpisahkan dari media pembelajaran holistik integratif. Media yang berbasis lingkungan membantu anak mengenal realitas kehidupan sehari-hari secara nyata dan kontekstual. Melalui media berbasis lingkungan, anak dapat belajar tentang nilai-nilai sosial, kepedulian terhadap alam, serta kebiasaan hidup bermasyarakat sejak dini. Media semacam ini juga mendorong anak untuk lebih peka terhadap lingkungannya.

3. Fleksibel terhadap Kebutuhan Anak

Media pembelajaran holistik integratif memiliki karakteristik yang fleksibel terhadap kebutuhan anak. Fleksibilitas ini terlihat dari kemampuan media untuk digunakan dalam berbagai situasi, kondisi, dan perbedaan kemampuan anak. Media tidak bersifat kaku, tetapi dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan, gaya belajar, serta minat anak yang beragam. Selain itu, media dapat dimodifikasi, dikombinasikan, atau digunakan secara individual maupun kelompok sesuai kebutuhan.

D. Implementasi Media Pembelajaran Holistik Integratif dalam Pembelajaran PAUD

1. Tahap Perencanaan Media Pembelajaran Holistik Integratif

Perencanaan merupakan tahap awal yang sangat menentukan keberhasilan implementasi media pembelajaran holistik integratif. Pada tahap ini, pendidik merancang media pembelajaran dengan mengacu pada kurikulum PAUD, capaian perkembangan anak, serta prinsip PAUD Holistik Integratif. Media dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu, meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Dalam perencanaan, pendidik perlu mempertimbangkan karakteristik anak, latar belakang keluarga, budaya lokal, serta lingkungan sekitar satuan PAUD. Media yang dirancang harus kontekstual, aman, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut (Suryani, 2025), perencanaan pembelajaran PAUD berbasis holistik integratif menekankan pada pemetaan kebutuhan anak dan pemanfaatan sumber daya yang ada, sehingga media yang digunakan benar-benar mendukung tumbuh kembang anak secara optimal dan berkelanjutan.

2. Tahap Pelaksanaan Media Pembelajaran Holistik Integratif

Pelaksanaan media pembelajaran holistik integratif dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Media digunakan secara fleksibel dalam berbagai aktivitas pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, dengan pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendorong anak untuk aktif mengeksplorasi media, berinteraksi dengan teman, serta mengekspresikan ide dan perasaannya. Dalam pelaksanaan, media pembelajaran tidak hanya diarahkan pada pencapaian

aspek kognitif, tetapi juga mengintegrasikan pembiasaan hidup sehat, penguatan karakter, nilai sosial, serta nilai-nilai agama. Misalnya, penggunaan media permainan peran yang mengajarkan sikap tolong-menolong, atau media berbasis lingkungan yang menumbuhkan kepedulian terhadap alam. (Suyanto, 2005), menyatakan bahwa pembelajaran PAUD yang holistik harus mengaitkan pengalaman belajar anak dengan kehidupan nyata agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3. Tahap Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Holistik Integratif

Evaluasi merupakan tahap penting untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran holistik integratif dalam mendukung perkembangan anak. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan melalui observasi, catatan anekdot, portofolio, dan dokumentasi hasil karya anak. Fokus evaluasi tidak hanya pada hasil akhir, tetapi juga pada proses anak saat berinteraksi dengan media pembelajaran (Affandi, 2023).

Melalui evaluasi, pendidik dapat menilai sejauh mana media mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan, pengembangan, atau modifikasi media agar lebih sesuai dengan kebutuhan anak. Evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai alat refleksi bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara berkesinambungan.

4. Peran Pendidik dalam Implementasi Media Holistik Integratif

Pendidik berperan penting dalam implementasi media pembelajaran holistik integratif. Pendidik tidak hanya bertugas menggunakan media, tetapi juga merancang, mengembangkan, dan menyesuaikan media sesuai dengan kebutuhan anak. Selain itu, pendidik berperan sebagai pembimbing yang menciptakan

lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidik juga dituntut memiliki pemahaman yang baik tentang konsep PAUD Holistik Integratif agar mampu mengintegrasikan aspek pendidikan, kesehatan, gizi, pengasuhan, dan perlindungan anak dalam penggunaan media. Kompetensi pendidik dalam memilih dan memanfaatkan media sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran PAUD.

5. Keterlibatan Orang Tua dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Keterlibatan orang tua merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari implementasi media pembelajaran holistik integratif. Orang tua berperan sebagai mitra satuan PAUD dalam melanjutkan stimulasi perkembangan anak di lingkungan keluarga. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah dapat disinergikan dengan aktivitas belajar di rumah melalui kegiatan parenting, pembelajaran bersama orang tua, atau tugas bermain yang melibatkan keluarga. Melalui keterlibatan orang tua, penggunaan media pembelajaran menjadi lebih konsisten dan berkesinambungan. (Haryono et al., 2024), menyatakan bahwa kolaborasi antara satuan pendidikan dan keluarga sangat penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini, terutama dalam pendekatan holistik yang memandang anak sebagai individu yang berkembang dalam berbagai lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. I. (2023). Asesmen Dan Evaluasi Pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 156–164.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Raja Grafindo Persada.
- Haryono, P., Judijanto, L., Maidartati, M., Heriani, D., & Aryanti, N. (2024). *Dasar-Dasar Pendidikan Usia Dini: Konsep, Teori & Perkembangan*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, S. D. (2018). *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Deepublish.
- Irmade, O. (2022). *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Pradina Pustaka.
- Rantina, M., & Hasmalena, M. P. (2023). *Buku Ajar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Bening Media Publishing.
- Suarta, I. N., & Rahayu, D. I. (2018). Model pembelajaran holistik integratif di paud untuk mengembangkan potensi dasar anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1).
- Suryani, Y. (2025). *Model Pembelajaran PAUD*. Goresan Pena.
- Suyanto. (2005). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada

anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159–176.

Widodo, H. (2021). *Pendidikan holistik berbasis budaya sekolah*. Uad Press.

BAB XIII

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PAUD DI ERA DIGITAL

**Hermansyah, M.Pd.I.*

A. Konsep Media Pembelajaran PAUD di Era Digital

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan anak usia dini (PAUD). Pada tahap usia emas (golden age), anak belajar terutama melalui pengalaman konkret, eksplorasi, dan interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, media pembelajaran dalam PAUD tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana stimulasi perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, fisik-motorik, dan seni anak secara menyeluruh.

Secara konseptual, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak dalam kegiatan belajar. Dalam konteks PAUD, media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak yang masih berpikir konkret, memiliki rentang konsentrasi pendek, serta belajar melalui bermain dan meniru (Panggabean et al., 2024). Media yang digunakan hendaknya sederhana, aman, menarik, dan mampu melibatkan anak secara aktif.

Memasuki era digital, konsep media pembelajaran PAUD mengalami pergeseran dan pengembangan. Era digital ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, seperti penggunaan perangkat digital, internet, aplikasi edukatif, serta berbagai platform multimedia. Media pembelajaran tidak lagi terbatas pada alat peraga konvensional seperti gambar, kartu huruf, atau balok, tetapi juga mencakup media digital interaktif yang menggabungkan unsur visual, audio, animasi, dan permainan edukatif. Kehadiran media digital membuka peluang baru bagi pendidik PAUD untuk menyajikan pembelajaran yang lebih variatif, kontekstual, dan menyenangkan bagi anak (Dini, 2025).

Namun, media pembelajaran digital dalam PAUD tidak dapat dipahami secara sempit sebagai penggunaan gawai semata. Konsep media pembelajaran PAUD di era digital harus berpijak pada prinsip perkembangan anak dan nilai-nilai pedagogis. Media digital diposisikan sebagai alat bantu yang mendukung proses belajar melalui bermain (*learning through play*), bukan sebagai tujuan utama pembelajaran. Dengan kata lain, teknologi harus melayani kebutuhan belajar anak, bukan sebaliknya.

Karakteristik media pembelajaran PAUD di era digital adalah interaktif, multisensori, dan adaptif. Melalui media digital, anak dapat berinteraksi langsung melalui sentuhan, suara, dan gerakan, sehingga mampu merangsang lebih dari satu

indera sekaligus. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan (Piaget, 2013). Media digital yang dirancang dengan baik dapat membantu anak mengenal konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, dan huruf secara lebih menarik dan bermakna.

Selain itu, konsep media pembelajaran PAUD di era digital juga menekankan aspek keseimbangan. Penggunaan media digital harus diimbangi dengan aktivitas fisik, interaksi sosial, serta pengalaman belajar berbasis lingkungan nyata. Anak usia dini tetap membutuhkan sentuhan emosional dari pendidik, permainan tradisional, dan eksplorasi langsung terhadap alam sekitar. Oleh karena itu, media digital sebaiknya dipadukan dengan media konkret dan kegiatan bermain aktif agar perkembangan anak berlangsung secara holistik dan integratif.

Dari sisi pendidik, pemahaman terhadap konsep media pembelajaran digital menuntut peningkatan literasi digital dan kreativitas guru PAUD. Guru tidak hanya berperan sebagai pengguna media, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang bermakna. Guru perlu mampu memilih, memodifikasi, atau bahkan menciptakan media digital sederhana yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, nilai budaya, serta kebutuhan dan konteks anak didik. Dengan demikian, media pembelajaran di era digital menjadi sarana inovatif yang memperkaya proses pembelajaran PAUD tanpa mengabaikan esensi pendidikan anak usia dini itu sendiri.

B. Jenis dan Bentuk Inovasi Media Pembelajaran Digital untuk PAUD

1. Aplikasi Edukatif Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*)

Aplikasi edukatif berbasis permainan merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran digital yang paling dekat dengan dunia anak usia dini. Media ini mengintegrasikan unsur bermain dan belajar sehingga anak dapat mengenal konsep dasar seperti huruf, angka, warna, bentuk, dan pola secara menyenangkan. Melalui permainan interaktif, anak dilibatkan secara aktif tanpa merasa sedang belajar secara formal. Selain itu, aplikasi edukatif yang dirancang dengan baik dapat melatih konsentrasi, kemampuan memecahkan masalah sederhana, serta kemandirian anak. Namun, penggunaan aplikasi ini tetap memerlukan pendampingan guru atau orang tua agar tujuan pembelajaran tercapai dan anak tidak terpapar penggunaan gawai secara berlebihan (Destiwati & Dhika, 2024).

2. Media Video dan Animasi Interaktif

Video dan animasi interaktif menjadi media digital yang efektif dalam pembelajaran PAUD karena mampu menyajikan materi secara visual dan auditori sekaligus. Media ini dapat berupa cerita bergambar, lagu anak, atau simulasi kegiatan sehari-hari yang dekat dengan kehidupan anak. Melalui animasi yang menarik dan alur cerita sederhana, anak lebih mudah memahami pesan pembelajaran. Video interaktif yang disertai ajakan bernyanyi, bergerak, atau menjawab pertanyaan sederhana juga dapat meningkatkan keterlibatan anak secara aktif. Media ini sangat membantu guru dalam menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Arsyad, 2015).

3. Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) Sederhana

Augmented Reality (AR) merupakan inovasi media digital yang menggabungkan dunia nyata dengan objek virtual. Dalam konteks PAUD, media AR dapat digunakan secara sederhana, misalnya untuk menampilkan gambar hewan, tumbuhan, atau alat transportasi yang tampak hidup ketika dipindai menggunakan perangkat digital. Media ini memberikan pengalaman belajar yang unik dan menarik, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak (Tiara & Pratiwi, 2025).

4. Media Interaktif Berbasis Multimedia Sederhana

Media interaktif berbasis multimedia sederhana mencakup penggunaan slide bergambar, audio cerita, dan buku digital interaktif yang dirancang oleh guru. Media ini relatif mudah dibuat dan disesuaikan dengan tema pembelajaran, konteks budaya lokal, serta kebutuhan anak. Keunggulan media multimedia sederhana terletak pada fleksibilitas dan kreativitas guru dalam mengemas materi pembelajaran. Dengan media ini, guru dapat menyajikan pembelajaran yang lebih variatif tanpa harus bergantung pada aplikasi yang kompleks atau mahal (Sujiono, 2009).

5. Media Digital Berbasis Lingkungan dan Budaya Lokal

Inovasi media pembelajaran digital dalam PAUD juga dapat dikembangkan dengan memanfaatkan lingkungan dan budaya lokal sebagai sumber belajar. Guru dapat menggunakan foto, video, atau rekaman suara dari aktivitas sehari-hari anak, seperti kegiatan di rumah, lingkungan sekolah, tempat ibadah, atau pasar tradisional. Media digital berbasis lingkungan membantu anak mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata, sekaligus menanamkan nilai-nilai sosial, budaya, dan keagamaan sejak dini. Pendekatan ini mendukung pembelajaran

yang kontekstual dan bermakna bagi anak (Guslinda & Kurnia, 2018).

C. Strategi Pengembangan dan Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran PAUD

1. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Anak Usia Dini

Strategi awal dalam pengembangan media digital untuk PAUD adalah melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Guru perlu memahami tahap perkembangan anak, minat, gaya belajar, serta latar belakang sosial dan budaya peserta didik. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang unik, seperti belajar melalui bermain, bergerak, dan meniru. Oleh karena itu, media digital yang dikembangkan harus sederhana, menarik, dan sesuai dengan kemampuan anak. Analisis kebutuhan ini membantu guru menentukan jenis media, konten, serta cara penyajian yang tepat agar media benar-benar mendukung proses belajar anak (Lutfi, 2023).

2. Perencanaan Media Sesuai Tujuan dan Kurikulum PAUD

Media digital yang digunakan dalam pembelajaran PAUD harus dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku. Guru perlu memastikan bahwa penggunaan media digital tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang jelas. Media harus mendukung pencapaian aspek perkembangan anak, seperti nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik, dan seni. Dengan perencanaan yang matang, media digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang terarah dan tidak menyimpang dari tujuan pendidikan PAUD (Zahra & Djamas, 2019).

3. Pengembangan Media Digital yang Kreatif dan Kontekstual

Pengembangan media digital dalam PAUD menuntut kreativitas guru dalam mengemas materi pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan berbagai perangkat lunak sederhana untuk membuat media berupa gambar interaktif, video pendek, atau audio cerita. Media yang dikembangkan sebaiknya bersifat kontekstual, yaitu dekat dengan kehidupan sehari-hari anak dan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, anak lebih mudah memahami materi dan merasa pembelajaran memiliki makna. Kreativitas guru dalam mengembangkan media digital juga menjadi wujud inovasi pembelajaran di era digital (Arsyad, 2019).

4. Implementasi Media Digital Secara Seimbang dan Terintegrasi

Dalam pelaksanaannya, penggunaan media digital harus dilakukan secara seimbang dan terintegrasi dengan aktivitas belajar lainnya. Media digital tidak menggantikan peran guru atau permainan langsung, melainkan melengkapinya. Guru perlu mengombinasikan media digital dengan kegiatan bermain, bernyanyi, bercerita, bergerak, dan eksplorasi lingkungan nyata. Pendekatan ini penting agar anak tetap mendapatkan pengalaman belajar yang holistik dan tidak bergantung sepenuhnya pada perangkat digital.

5. Pendampingan dan Pengawasan dalam Penggunaan Media Digital

Pendampingan dan pengawasan merupakan strategi penting dalam implementasi media digital di PAUD. Anak usia dini belum mampu menggunakan media digital secara mandiri dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu memberikan arahan, membatasi durasi penggunaan, serta memastikan konten yang diakses aman dan sesuai usia.

Pendampingan yang baik tidak hanya melindungi anak dari dampak negatif teknologi, tetapi juga memperkuat interaksi sosial dan emosional antara anak dengan pendidik maupun orang tua.

6. Evaluasi dan Refleksi Penggunaan Media Digital

Strategi terakhir dalam pengembangan dan implementasi media digital adalah melakukan evaluasi dan refleksi secara berkelanjutan. Guru perlu menilai sejauh mana media digital yang digunakan mampu mencapai tujuan pembelajaran dan mendukung perkembangan anak. Evaluasi dapat dilakukan melalui observasi perilaku anak, keterlibatan dalam kegiatan, serta respons anak terhadap media yang digunakan. Hasil evaluasi menjadi dasar untuk memperbaiki, menyesuaikan, atau mengembangkan media digital yang lebih efektif di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Raja Grafindo Persada.
- Destiawati, F., & Dhika, H. (2024). Inovasi Pembelajaran Digital: Peningkatan Literasi dan Numerasi di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Insan Peduli Sosial Masyarakat (JIPEMAS)*, 2(2), 39–47.
- Dini, K. D. P. A. U. (2025). C. Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini Metode pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini sangat. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Lutfi, L. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di Ra Hasanussholihat Tangerang. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288–299.
- Panggabean, J. Z. Z., Januaripin, M., Husnita, L., Wulandari, T., Pureka, M. N. Y., Arsyati, A. M., Mardawati, M., Kmurawak, R. M. B., Supriatna, A., & Dharmayanti, P. A. (2024). *Teknologi media pembelajaran: Penerapan teknologi media pembelajaran di era digital*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Piaget, J. (2013). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Tiara, D. R., & Pratiwi, E. (2025). *Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Digital: Integrasi Pembelajaran Dan Teknologi*

Pendidikan. Bayfa Cendekia Indonesia.

Zahra, S., & Djamal, N. (2019). Penerapan kebijakan kurikulum PAUD dalam pembelajaran nilai agama moral. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 106–115.

BIOGRAFI PENULIS



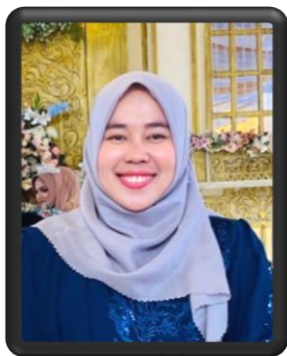
Lora Wahyuni, M.Pd., lahir di Punai Merindu, Kab Kerinci, 04 Juni 1993. Jenjang Pendidikan S1 PGPAUD ditempuh di Universitas Negeri Padang, lulus tahun 2014. Pendidikan S2 PAUD, lulus tahun 2018 di Universitas Negeri Jakarta. Penulis Pernah Bekerja Sebagai Dosen di STKIP Dinniyah Al Azhar Jambi Tahun 2018-2022. Saat ini bekerja sebagai Dosen Tetap di Universitas Merangin Tahun 2022-Sekarang di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru

Pendidikan Anak Usia Dini. CP: 0822 8297 4080. Email: Lorawahyuni678@gmail.com.



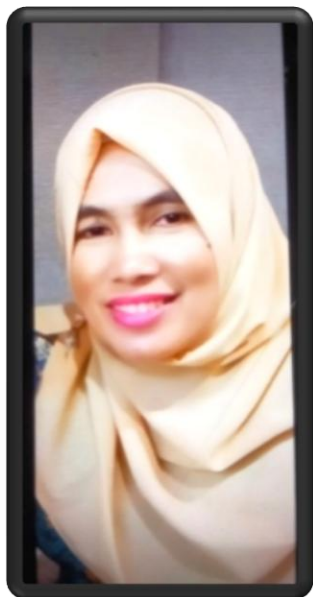
Atika Wirdasari, M.Pd., seorang perempuan yang lahir di Jambi pada tanggal 08 April 1995 adalah anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak A. Somad, S.Pd. dan Ibu Azmiyah. Ia lulus sebagai Sarjana Pendidikan (S1) di Universitas Jambi (UNJA) Program Studi PG-PAUD pada tahun 2017. Ia kemudian melanjutkan pendidikan Magister Pendidikan (S2) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di Universitas Islam Negeri (UIN) Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Pada tahun yang sama, ia menikah dengan Sdr. Erlangga, S.T. dan saat ini

memiliki dua orang putra bernama Muhammad Hafizhul Afkar dan Muhammad Aqlan Muzaffar. Ia menyandang gelar Magister Pendidikan pada tahun 2019. Saat ini, penulis tercatat sebagai dosen tetap program studi PIAUD di Universitas Islam Negeri (UIN) Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Alamat rumah: Jl. KH. M. Thoyib RT 09, Kelurahan Olak Kemang, Kecamatan Danau Teluk, Kota Jambi, Kode Pos: 36262. Nomor HP/WA: 085381608032. Akun media sosialnya termasuk Facebook, Instagram, TikTok, dengan nama pengguna Atika Wirda Sari. Email: atikawirdasari@uinjambi.ac.id.

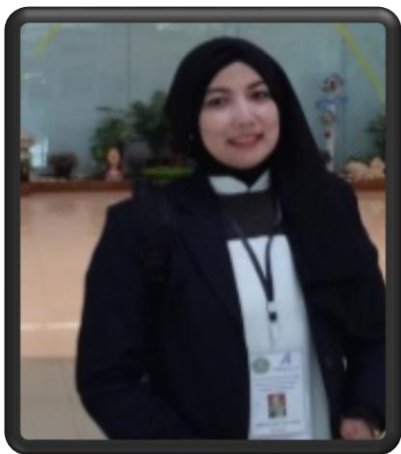


Afnan, S.Pd.I., M.Pd.I., lahir dari pasangan Bapak Kh. Abdul Satar Saleh dan Ibu Hj. Hapazah yang merupakan anak Ketiga dari 9 bersaudara. Penulis dilahirkan di Desa Durian Betakuk pada 29 November 1988. Penulis beralamat di Desa Sungai Ulak Perumahan Puri Kencana II Kecamatan Nalo Tantan Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. penulis memulai pendidikan formal di SD Negeri Dua Bangko, MTsS Pondok Pesantren Syekh Maulana Qori, MAS

Pondok Pesantren Syekh Maulana Qori (2011-2014). Setelah selesai menempuh pendidikan menengah atas, penulis melanjutkan Pendidikan Strata (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di STAI Syekh Maulana Qori Bangko (2007-2011) Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar Penulis berhasil menyelesaikan Pascasarjana (S2) di Universitas Islam Negeri Sulthan thaha Saipudin Jambi mulai dari tahun (2019-2021), pada Program Strudi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) .saat ini Penulis Menjadi Dosen Tetap pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD serta menjabat Kepala Bagian Akademik, Kemahasiswaan dan Kerjasama di Insitut Agama Islam Syekh Maulana Qori (IAI SMQ) Bangko Kabupaten Merangin Provinsi Jambi, disamping itu penulis juga memiliki Pendidikan sendiri dibawah Yayasan Pendidikan Islam Ahmadi Afnan bergerak pada Pendidikan Anak Usia Dini Al Quran (PAUDQ) dibawah binaan Kementerian Agama berdiri sejak tahun 2020 serta lembaga pendidikan yang bergerak disore hari Madrasah Diniyah Ahmadi Afnan (MDT) berdiri pada tahun 2018. Semoga penulis ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan dan menambah khazanah ilmu pengetahuan serta bermanfaat dan berguna bagi sesama. Penulis dapat dihubungi melalui email ahmadiafnan10@gmail.com.



Anisah, S.Pt., M.Pd., lahir di Sungai Manau pada tanggal 27 Juli 1982. Saat ini berdomisili di Jelutung, Jambi. Sejak kecil, penulis menempuh pendidikan di kampung halaman, dimulai dari SD Negeri II Sungai Manau, kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 1 Sungai Manau, dan meneruskan ke jenjang SMK Negeri 2 Muaro Bungo. Kecintaannya terhadap dunia pendidikan membawanya menempuh studi lanjut hingga berhasil meraih gelar Sarjana Peternakan (S.Pt.) dan Magister Pendidikan (M.Pd.). Dedikasi dan pengabdianannya dalam bidang akademik terus berkembang hingga akhirnya beliau berkarier sebagai dosen di Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin (UIN STS) Jambi. Selain menjalankan perannya sebagai pendidik, penulis juga aktif dalam berbagai kegiatan akademik yang berfokus pada pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan. Komitmen dan semangatnya dalam membimbing generasi muda menjadi salah satu kontribusinya nyata yang diberikan bagi dunia pendidikan, khususnya di Jambi. Untuk keperluan komunikasi dan kolaborasi akademik, penulis dapat dihubungi melalui alamat email: nisaanis1108@gmail.com



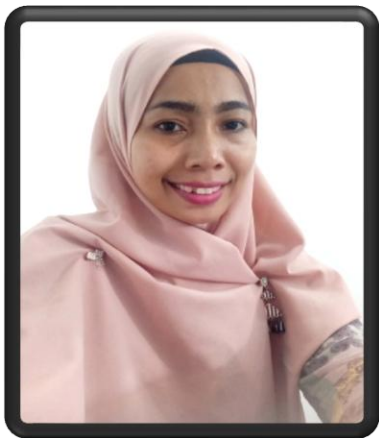
Nurlinda, M.Pd. lahir di Kedemangan pada tanggal 02 Januari 1985. Jenjang pendidikannya meliputi Diploma 1 PPKJ Jambi, Diploma 2 STAI Ma'Arif, dan S1 yang ditempuh di Institut Agama Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi (IAIN) lulus tahun 2014. Ia kemudian menyelesaikan pendidikan S2 pada Jurusan Manajemen Pendidikan Islam (Konsentrasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini) lulus tahun 2019 di Universitas Islam Negeri Sulthan

Thaha Saifuddin Jambi. Saat ini, penulis tercatat sebagai Dosen Tetap Pendidikan Anak Usia Dini Islam. Selain aktif menulis jurnal, ia juga mengelola pendidikan anak usia dini sejak tahun 2013 hingga sekarang. Ia juga menjadi peserta musabaqah tilawatil qur'an cabang tilawah dan berzanji dari tahun 2000 hingga sekarang, menjadi dewan hakim berzanji pada musabaqah tilawatil qur'an tahun 2017, dan menjadi dewan hakim festival anak sholeh tahun 2012. Alamat rumah di Jl. Lintas Timur Desa Kedemangan, Kec. Jambi Luar Kota, Kab. Muaro Jambi. Nomor HP/WA: 089527231980. Email: lindawanda21@gmail.com.



Novi Susanti, M.Pd., lahir di Kerinci pada 04 November 1978. Saya menyelesaikan pendidikan Magister Pendidikan dengan konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), sebuah bidang yang telah menjadi fokus utama dalam perjalanan akademik dan profesional saya. Saat ini saya berkiprah sebagai Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus Kepala Program Studi, dengan komitmen untuk terus mengembangkan kualitas pembelajaran, melakukan penelitian, dan membimbing mahasiswa agar

mampu menjadi pendidik yang kompeten dan berkarakter. Dedikasi saya terhadap dunia PAUD juga saya wujudkan melalui pendirian sebuah yayasan yang bergerak di bidang layanan pendidikan Anak Usia Dini. Melalui yayasan ini, saya berupaya menghadirkan program-program yang mendukung perkembangan holistik serta pembentukan karakter anak sejak usia dini. Selain berkecimpung di dunia akademik dan sosial, saya juga aktif mengelola beberapa unit bisnis di bidang fesyen, yang menjadi ruang bagi saya untuk berkarya secara kreatif dan tetap beririsan dengan kebutuhan dunia anak usia dini. Dengan pengalaman di bidang pendidikan, pengelolaan lembaga, dan kewirausahaan, saya terus berkomitmen memberikan kontribusi terbaik bagi peningkatan mutu pendidikan anak usia dini di Indonesia. Saya percaya bahwa masa depan bangsa dibangun melalui fondasi kuat yang ditanamkan sejak usia dini.



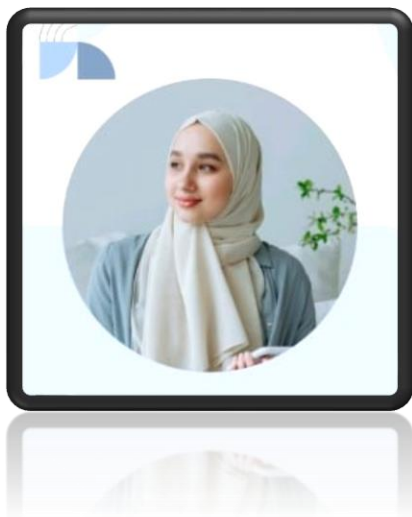
Indrawati, S.Pd.I., M.Pd.I., lahir di Mendahara pada tanggal 22 Agustus 1988. Ia menempuh pendidikan dasar di SDMI Nurul Hidayah dan lulus pada tahun 1999, kemudian melanjutkan pendidikan di Mts dan Aliyah di Pondok Pesantren As'ad, Kota Jambi. Penulis meraih gelar Sarjana (S1) dari IAIN STS Jambi, Fakultas Tarbiyah, pada tahun 2009, dan gelar Magister (S2) di Universitas Islam Negeri STS Jambi, lulus pada tahun 2013. Sejak lulus sarjana, ia telah menjadi guru Pendidikan Islam

Anak Usia Dini di Kabupaten Tanjung Jabung Timur, sambil melanjutkan pendidikan dengan konsentrasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Pada tahun 2015, setelah menyelesaikan magisternya, penulis beralih ke perguruan tinggi sebagai dosen tetap pada Prodi PIAUD. Dalam perjalanan karirnya, ia menjabat sebagai Sekretaris Prodi PIAUD STAI Ma'arif Jambi pada tahun 2018-2019, kemudian menjadi Ketua Prodi PIAUD STAI Ma'arif Jambi pada tahun 2020, dan Ketua Prodi BKPI STAI Ma'arif Jambi dari tahun 2021 hingga 2023. Saat ini, ia menjabat sebagai Wakil Rektor di Institut Islam Ma'arif Jambi dan merupakan mahasiswa aktif program doktor Manajemen Pendidikan Islam.



Lina, M.Pd., lahir di Seleman, Kab Kerinci, 21 Oktober 1995, Jenjang Pendidikan S1 ditempuh di Universitas Jambi lulus tahun 2017. Pendidikan S2 PAUD, lulus tahun 2020 di Universitas Negeri Padang. Penulis pernah bekerja sebagai dosen di IAI Yasni Bungo Tahun 2020-2022. Saat ini bekerja Sebagai Dosen Tetap di Universitas Merangin sejak Tahun 2022- Sekarang di Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. **nomor HP/WA 085279381378. Email:**

Lina.nce2017@gmail.com



Dr. Alimni Dahlan, M.Pd., lahir di Terusan Dalam, Kab Musi Banyu Asin, Sumatera Selatan 10 April 1975. Jenjang Pendidikan S1 ditempuh di IAIN Raden Fatah Palembang, Kota Palembang lulus tahun 2003. Pendidikan S2 Pascasarjana UIN FAS Bengkulu, lulus tahun 2016 dan S3 PAI di UIN FAS Bengkulu 2020. Saat ini menjabat sebagai Sekretaris prodi PIAUD di UIN FAS Bengkulu. Beberapa buku yang sudah di terbitkan adalah

“pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam”, Pengalaman Pembelajaran masa Covid dan pola hidup sehat dan lain-lain.
alimni@mail.uinfasbengkulu.ac.id WA: +62 813-6765-4131



Dr. Replianis, S.Pd., M.Pd.I., Menyelesaikan Pendidikan terakhir pada program Doktorat UIN STS Jambi. Penulis merupakan pendiri SLB Islam Terpadu (IT) Muaro Jambi dan SLB AL-MUIZ Kerinci. Ia juga merupakan salah satu guru berprestasi di SLBN Prof. Dr. Sri Soedewi MS Jambi. Beberapa karya yang pernah terbit diantaranya adalah sebagai berikut: 1) Buku Manajemen peserta Didik, 2) Manajemen Kepala Sekolah dalam pengembangan karir Guru, 3) Model Pembelajaran Picture and Picture untuk anak Tunarungu, 4) Manajemen Sarpras, 5) Manajemen Perpustakaan, 6) Buku Manajemen Pusat Sumber Belajar (2023), 7) Buku Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan (2024). Alamat rumah: Puri Madurai 02 jl.

Jambi bulian, kec Jaluko Desa. Desa Mandalo Darat Muaro Jambi. Nomor HP/WA: 0822-8682-6335. Email: replianiss@gmail.com. Website: slbalmuiz.blogspot.com.



Noviana, M.Pd. lahir di Jakarta pada tanggal 19 November 1990. Penulis memulai perjalanan akademiknya pada jenjang Sarjana (S1) dengan menempuh pendidikan pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Universitas Negeri Makassar (UNM), lulus pada tahun 2014. Pada tahun berikutnya, penulis memperoleh Beasiswa Unggulan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dan melanjutkan studi Magister (S2) pada bidang PAUD di Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Pendidikan magister tersebut diselesaikan pada tahun 2017. Dalam perjalanan karier profesionalnya, penulis mengabdikan diri sebagai Asesor pada Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah (BAN-PDM) Jakarta. Peran ini mengharuskan penulis untuk melakukan evaluasi dan penjaminan mutu satuan pendidikan, sehingga turut berkontribusi dalam peningkatan standar dan kualitas pendidikan di berbagai lembaga. Selain itu, penulis juga aktif sebagai Tutor bidang PAUD di Universitas Terbuka (UT) Jakarta, dengan tugas utama mendampingi mahasiswa dalam memahami konsep, prinsip, serta praktik terbaik dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Tidak hanya bergerak dalam ranah akademik dan akreditasi, penulis juga berpartisipasi dalam pengembangan literasi anak melalui keterlibatannya di Kelas Jurnalis Cilik. Melalui kegiatan tersebut, penulis berupaya mendorong tumbuhnya kemampuan literasi, rasa ingin tahu, serta kepercayaan diri anak-anak dalam menyampaikan ide dan pendapat secara kreatif. Saat ini, penulis berdomisili di Jakarta. Untuk keperluan komunikasi profesional, penulis dapat dihubungi melalui nomor HP/WhatsApp 0812-1174-7540.



Prengki Ade Candra, S.Pd.I, M.Pd.I lahir di Muara Bungo pada 10 Januari 1988. Penulis menempuh pendidikan Sarjana (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, lulus pada tahun 2010. Pendidikan Magister (S2) dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini di UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi pada tahun 2014. Saat ini, penulis berprofesi sebagai dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di IAI YASNI Bungo-Jambi.

Sebagai akademisi, penulis telah menulis berbagai artikel ilmiah di jurnal. Saat ini penulis berdomisili di Mulya Bakti-Pelepat, Bungo-Jambi, dan dapat dihubungi melalui nomor HP/WA 085266015505. Informasi lebih lanjut mengenai aktivitas akademiknya dapat diakses melalui google scholar Prengki Ade Candra.



Hermansyah, M.Pd.I., lahir di Desa Babeko Kabupaten Bungo pada 12 Agustus 1983. Bekerja sebagai dosen tetap pada Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Islam Institut Agama Islam (IAI) Yasni Bungo. Latar belakang pendidikan, lulusan S1 jurusan Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Yasni Bungo pada tahun 2010. Melanjutkan studi ke program Pascasarjana S2 di UIN STS Jambi pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini lulus pada tahun 2015.

Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran pada Anak Usia Dini menuntut proses yang kreatif, menyenangkan, dan bermakna. Buku Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini hadir sebagai panduan bagi pendidik, mahasiswa PAUD, dan pemerhati pendidikan untuk memahami cara merancang, memilih, dan mengoptimalkan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Isi buku ini menjelaskan berbagai konsep media pembelajaran mulai dari yang sederhana hingga berbasis teknologi, perpaduan permainan edukatif, bahan alam, sensorik, visual, audio, hingga multimedia interaktif. Tidak hanya menyajikan teori, buku ini juga dilengkapi contoh praktik, langkah pembuatan media, strategi penggunaan di kelas, serta tips evaluasi efektivitas media dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar anak.

Dengan gaya bahasa yang mudah dipahami dan berorientasi pada kebutuhan praktis di lapangan, buku ini diharapkan mampu menjadi rujukan dalam mendukung kreativitas guru dan mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menggembirakan untuk anak usia dini.

DITERBITKAN OLEH CV. RA-MEDIA PUBLISHING
Citra Raya Jambi, Cluster Bukit Hijau A. 11., Nomor : 05., Desa Pematang Gajah,
Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi



<https://www.rikaariyani.com/>

ramediapublishing3@gmail.com

085266475145 / 085271893933

ISBN 978-634-04-7839-6



9

786340

478396