



Perencanaan Pembelajaran PAUD: Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Menyenangkan Dan Edukatif

Jeane Siti Dwijantie*

Universitas Islam Bandung, Bandung, Indonesia

***Corresponding Author:**

jeane.dwijantie@unisba.ac.id

Article History:

Received 2024-07-07

Revised 2024-12-11

Accepted 2024-12-18

Keywords:

Early childhood education learning, education games, social skills

Abstract

Early Childhood Education (PAUD) has an important role in building the foundation of children's development, including physical, cognitive, social, emotional, and language aspects. This study aims to examine the concept of a fun and educational learning environment as an effort to improve the quality of PAUD management. The method used is a literature study by analyzing various sources such as journals, books, and other relevant references. The results of the study indicate that a fun learning environment supports the development of children's motor skills, creativity, and communication skills. The Montessori approach emphasizes the importance of accessibility, freedom of choice, personal responsibility, and beauty and harmony in the learning environment. In addition, educational games such as block games, puzzles, and congklak contribute to children's cognitive and social development. The role of teachers and parents is crucial in shaping a quality learning experience. In conclusion, fun and educational learning in PAUD must be designed by considering the environment, methods, and collaboration between schools and families to produce children who are active, creative, and have good social skills.

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam membangun dasar perkembangan anak, mencakup aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji konsep lingkungan belajar yang menyenangkan dan edukatif sebagai upaya meningkatkan kualitas pengelolaan PAUD. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan menganalisis berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan referensi lainnya yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan mendukung perkembangan motorik, kreativitas, serta keterampilan komunikasi anak. Pendekatan Montessori menekankan pentingnya aksesibilitas, kebebasan memilih, tanggung jawab pribadi, serta keindahan dan harmoni dalam lingkungan belajar. Selain itu, permainan edukatif seperti permainan balok, puzzle, dan congklak berkontribusi terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak. Peran guru dan orang tua sangat krusial dalam membentuk pengalaman belajar yang berkualitas. Kesimpulannya, pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif pada PAUD harus dirancang dengan mempertimbangkan lingkungan, metode, serta kolaborasi antara sekolah dan keluarga untuk menghasilkan anak yang aktif, kreatif, dan memiliki keterampilan sosial yang baik.

Kata Kunci:

Perencanaan pembelajaran PAUD, Permainan edukatif, keterampilan sosial

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat penting untuk diperhatikan, untuk mengembangkan dasar-dasar perkembangan yang dimiliki di usia tersebut. Pada umumnya usia anak usia dini dimulai dari usia 0-6 tahun, sehingga dalam usia ini anak-anak sedang mengalami perkembangan baik dari aspek fisik, kognitif, sosial, emosional sampai Bahasa (Yusuf, et.al, 2024). Oleh karenanya, proses pendidikan dalam konteks anak usia dini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 yang menitikberatkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Khairunnisa, Aprison & Pratama, 2024). Berdasarkan uraian diatas, dapat dikatakan bahwa substansi pendidikan bagi anak usia dini untuk membantu mereka menunjukan keingintahuan dan aktivitasnya melalui pengalaman langsung dan pengalaman nyata (Ariyanti, 2020).



Namun demikian, pendidikan anak usia dini saat ini diselenggarakan melalui berbagai jalur baik itu formal maupun informal. Oleh karenanya, jenis pendidikan anak usia dini formal diantaranya Taman Kanak-Kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA). Sementara jenis pendidikan non formal diantaranya Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain/Play Group (KB/PG), dan Pos PAUD. Mengacu terhadap hal tersebut, jenis pendidikan anak usia dini banyak muncul dimasyarakat yang semakin berkembang (Astriani & Alfahnum, 2020; Tanto et.al, 2024). Dengan kata lain, ini mengindikasikan bahwa semakin meningkatnya kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pendidikan anak usia dini, sehingga pentingnya pendidikan bagi anak usia dini juga ditopang melalui kebijakan yang sudah direncanakan oleh kebijakan-kebijakan pemerintah (Jaoza, 2024).

Peningkatan kualitas pengelolaan PAUD dapat dicapai melalui penerapan konsep sekolah ramah anak yang akan berdampak positif terhadap pengelolaan satuan pendidikan yang unggul dan berkualitas serta terciptanya lingkungan belajar yang mendukung dan memiliki nilai tambah yang perlu dikembangkan. Hal ini akan menghasilkan model pengelolaan baru yang lebih inovatif dan kreatif di tingkat PAUD untuk mendorong lahirnya generasi emas progresif di Indonesia (Margiyanto, 2022). Orang tua juga mempunyai sikap positif terhadap kebijakan sekolah ramah anak, percaya bahwa kebijakan tersebut menarik bagi mereka dan memerlukan upaya bersama dan kolaborasi semua pihak untuk mencapainya (Umami & Suryono, 2020). Oleh karena itu, peningkatan kualitas pengelolaan PAUD melalui konsep sekolah ramah anak akan menjadi landasan bagi orang tua untuk memandang positif kebijakan tersebut dan mendorong upaya bersama untuk mencapainya.

Lingkungan belajar yang menyenangkan menciptakan suasana bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai aktivitas yang mengembangkan motorik halus dan kasar, kreativitas, serta kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Pembelajaran yang menyenangkan juga dapat meningkatkan motivasi anak karena mereka akan merasa lebih tertarik dan terlibat dalam setiap aktivitas yang dilakukannya (Siswanto et.al, 2019). Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran tidak lagi sekedar kewajiban melainkan menjadi kegiatan yang dinanti-nantikan. Selain itu, kegiatan pendidikan yang menekankan aspek edukatif setiap kegiatan memiliki tujuan dan manfaat yang jelas untuk mendukung perkembangan anak (Nurdin, 2021). Misalnya, terlibat dalam permainan menggunakan teknologi interaktif atau permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak sekaligus meningkatkan keterampilan sosial mereka. Perencanaan pembelajaran yang menggabungkan banyak media dan latihan kreatif juga mendorong anak-anak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mempelajari keterampilan kerja bersama guru mereka.

Berkaitan dengan uraian diatas, penting bagi guru untuk mampu memahami kebutuhan anak-anak usia dini dalam proses pembelajaran, sehingga bentuk pemahaman tersebut tercermin sebagai upaya melayani mereka dengan menciptakan pembelajaran inovatif dan edukatif di sekolah (Ikha & Ariyati, 2024). Oleh karenanya, metode mengajar yang dilakukan harus tepat dan sesuai dengan pertumbuhan anak usia dini. Dengan kata lain, untuk mengembangkan kompetensi sebagai pendidik atau pengajar, metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat diperlukan (Sunarti, 2021). Berdasarkan hal tersebut, guru sebagai fasilitator anak, harus mampu memotivasi agar mereka menjadi aktif dan kreatif untuk berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur (library research) dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Studi literatur merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengkaji teori, konsep, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang diteliti. Menurut Fink (2019), studi literatur harus dilakukan secara sistematis, kritis, jelas, dan menyeluruh untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai suatu permasalahan.

Dalam penelitian ini, sumber data yang dikaji meliputi 30 artikel jurnal nasional dan internasional yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2015–2024, serta 10 buku akademik yang relevan dengan pendidikan anak usia dini (PAUD). Pemilihan sumber dilakukan berdasarkan beberapa kriteria, yaitu: (1) relevansi dengan topik

penelitian, (2) kredibilitas sumber (terbit di jurnal bereputasi atau diterbitkan oleh penerbit akademik), dan (3) keterbaruan data untuk memastikan bahwa informasi yang digunakan masih relevan dengan perkembangan penelitian terkini.

Teknik analisis data dalam studi literatur ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan tematik, yaitu mengidentifikasi, menganalisis, dan menginterpretasikan pola atau tema yang muncul dari sumber-sumber yang dikaji. Analisis ini dilakukan dalam beberapa tahap: (1) pengumpulan dan seleksi literatur yang memenuhi kriteria, (2) kategorisasi informasi berdasarkan tema utama seperti lingkungan belajar menyenangkan, metode pembelajaran inovatif, dan peran guru serta orang tua, (3) sintesis dan interpretasi temuan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih dalam mengenai topik yang dibahas, serta (4) penyusunan kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lingkungan Belajar Menyenangkan

Pembelajaran bagi anak usia dini harus didasarkan untuk memberikan semangat dan nilai edukatif bagi diri anak tersebut. Oleh karenanya, upaya dalam menciptakan lingkungan belajar bagi anak usia dini, memiliki beberapa aspek untuk diperhatikan. Baik itu yang bersifat fisik maupun non fisik. Dengan kata lain, lingkungan tersebut yang akan menjadi pendukung pembelajaran yang baik bagi anak usia dini. Dengan demikian, lingkungan yang menyenangkan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar seseorang yang membuatnya senang, bahagia dan menimbulkan rasa senang, baik itu benda hidup maupun benda mati (Mulyati, 2019). Namun demikian, dalam konteks PAUD, lingkungan yang menyenangkan bagi proses pembelajaran anak usia dini. Montessori percaya bahwa lingkungan menjadi kunci pembelajaran spontan anak-anak, sehingga lingkungan hendaknya menyenangkan bagi anak dan memberikan kesempatan bagi pengembangan potensi setiap individu (Montessori, 2016)

Berkaitan dengan uraian diatas, anak usia dini merupakan partisipan aktif dalam lingkungannya dan guru menjadi fasilitator yang membantu anak-anak belajar dan berkembang. Dengan kata lain, lingkungan menyediakan lingkungan dasar bagi perkembangan manusia, sehingga pendidikan seorang anak memerlukan lingkungan yang dapat memunculkan kekuatan bawaannya (Putri, 2024). Oleh karenanya, pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah proses yang sesuai dengan kepribadian dan tahap perkembangan anak. Maka, informasi dan pengetahuan yang diperoleh anak dalam pembelajaran, kemudian masuk dan menjadi bagian dari jaringan diri, pengalaman dan konsep anak, yang mengarah pada penemuan-penemuan belajarnya.

Adapun karakteristik pembelajaran yang menyenangkan dalam perspektif Maria Montessori (2016) sebagai berikut

1. **Accessibilty and Availability** (mudah diakses dan tersedia). Kebanyakan anak usia dini menyukai area terbuka yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas individu maupun kelompok. Oleh karenanya, guru dan sekolah mempunyai pandangan bahwa taman atau area terbuka mempunyai area tertutup juga, sehingga itu memungkinkan untuk digunakan dalam berbagai cuaca. Dengan demikian, organisasi materi atau alat aktivitas dan kesibukan lain juga merupakan aspek lingkungan menyenangkan yang menawarkan ketersediaan dan kemudahan akses.
2. **Freedom of Movement and Choice** (ada kebebasan bergerak dan memilih). Mengenai hal ini, guru hendaknya memiliki rasa percaya dan hormat terhadap anak. Artinya anak akan bisa menentukan pilihan yang tepat, jika ia memiliki kesempatan untuk bergerak kemanapun yang disukainya, dan menemukan apa yang ia butuhkan untuk memuaskan dirinya.
3. **Personal Responsibility** (penuh tanggung jawab personal). Memberikan kebebasan perlu juga didukung dengan pelatihan sikap bertanggung jawab kepada anak. Oleh karenanya, sikap ini bisa dibentuk dengan melatih seorang anak untuk mengembalikan mainan atau sarana belajar ke tempatnya semula. Dengan demikian, anak juga harus dilatih untuk memilih kesadara social, dengan kemampuan untuk berbagi dengan sesama.

4. Beauty and Harmony (indah dan selaras). Aspek keindahan bisa diperoleh melalui dekorasi ruangan yang sederhana. Artinya bahwa tidak berlebihan kiranya mengalihkan perhatian anak, sehingga kesan selaran harus didapatkan dari ketepatan pengorganisasian ruang belajar. Oleh karenanya, ruang kelas tidak terlalu sunyi, tetapi juga tidak ramai atau semrawut.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa upaya menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini, harus menjadi bagian dari ikhtiar guru dan sekolah membuat pembelajaran berhasil bagi anak. Oleh karenanya, ikhtiar tersebut harus dilihat dari berbagai aspek baik itu ruangan pembekajaran yang efektif dan menyenangkan, mudah diakses oleh anak, memberikan kebebasan dalam pembelajaran bagi anak, menunjukan sikap tanggung jawab personal terhadap anak, serta mengemas nilai-nilai keindahan yang selaras. Dengan demikian, upaya tersebut dapat dilakukan dari kreatifitas dan penguasaan materi dan lingkungan yang dimiliki oleh pendidik atau guru dalam proses pembelajaran di kelas bagi anak usia dini.

Lingkungan Belajar Edukatif

Lingkungan pembelajaran yang edukatif bagi anak usia dini, memang didesain untuk memberikan proses belajar yang menyenangkan bagi anak, akan tetapi melalui pembelajaran yang menyenangkan tersebut (Fadlillah, 2016). Pembelajaran edukatif ini, mempunyai seperangkat permainan-permainan yang diberikan terhadap anak, namun demikian dalam permainan tersebut mempunyai nilai-nilai pendidikan dan manfaatnya bagi perkembangan anak baik itu kognitif, afektif maupun psikomotoriknya (Fatimah et.al, 2023). Permainan edukatif merupakan suatu alat atau permainan yang mengandung nilai edukasi. Permainan merupakan serangkaian kegiatan atau kegiatan yang memungkinkan anak untuk bersenang-senang (Priatna, 2018). Apapun kegiatannya, asalkan mengandung unsur-unsur yang menarik atau menyenangkan bagi anak kecil maka dapat disebut permainan.

Menurut definisi tersebut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa kata "bermain" berasal dari kata dasar "utama" yang artinya melakukan kegiatan atau kegiatan yang menyenangkan hati orang. Dalam konteks ini, bermain harus dipahami sebagai upaya untuk menjadikan anak bahagia, nyaman, ceria, dan antusias. Permainannya sendiri bisa dimainkan dengan atau tanpa alat. Permainan merupakan sesuatu yang digunakan dan dijadikan sarana untuk melakukan aktivitas. Oleh karena itu permainan ini banyak sekali ragamnya, dari yang tradisional hingga yang modern.

Berkaitan dengan uraian diatas, terdapat banyak mengenai proses pembelajaran edukatif, dengan mengemas bentuk-bentuk permainan-permainan bagi anak usia dini diantaranya:

1. Permainan Edukatif Setatak Angka. Permainan ini dimana anak mencoba untuk melompati kotak-kotak yang berisi angka-angka objek dari permainan angka instruktif, sehingga bisa membantu anak-anak mengembangkan kemampuan penalaran simbolisnya. Oleh karenanya, alat permainan yang digunakan guru terbuat dari komponen yang aman bagi kegiatan pembelajaran anak-anak. Dengan demikian, permainan setatak ini telah disempurnakan agar lebih menarik dan menyenangkan, serta aktivitas permainan dapat dilakukan di dalam atau diluar ruangan (Suryana, 2022).
2. Permainan Edukatif Balok. Permainan ini dimana anak memainkan balok untuk meningkatkan keterampilan motoriknya, daya cipta, kreativitas, focus, pengetahuan tentang berbagai warna, serta pemahaman tentang bentuk geometris (Rakhmawati, 2022).
3. Permainan Edukatif Puzzle. Permainan ini dimana anak belajar untuk membongkar puzzle dengan menunjukan teka-tekinya. Teka teki inilah permainan potongan-potongan kecil disatukan untuk mmebentuk sebuah gambar atau potongan teks. Permainan ini mempunyai manfaat untuk menarik perhatian dalam belajar dan meningkatkan kapasitas mereka untuk terus belajar dengan baik (Wuladari & Mumtaz, 2023).
4. Permainan Edukatif Bak Pasir. Permainan ini dimana anak memiliki keuntungan karena dapat membantu menumbuhkan imajinasi dan daya cipta anak-anak. Selain itu, hal ini pula dapat mengembangkan

kemampuan motoric anak dan membuat mereka lebih tanggap terhadap lingkungannya (Miranda & Ramadhani, 2024)

5. Permainan Edukatif Congklak. Permainan ini memiliki tujuan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan berfikir tajam, mentalitas berdagang dan kapasitas penalaran anak (Magfiroh et.al, 2024).
6. Permainan Edukatif Plastisin. Permainan ini mencoba untuk menumbuhkan imajinasi, karena plastisin dapat digunakan untuk membentuk berbagai bentuk termasuk hewan, tumbuhan, dan objek lainnya (Fadllurrohman & Firdaus, 2024).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa membentuk lingkungan belajar yang edukatif bisa dilakukan dengan berbagai bentuk permainan-permainan bagi anak, akan tetapi perencanaan dan persiapan permainan tersebut yang harus dianalisis dan disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini. Oleh karenanya, permainan tersebut dapat menjadi mediasi untuk menciptakan permainan edukatif bagi anak. Selain itu, pembelajaran edukatif tidak hanya sekedar mengenai bentuk-bentuk permainan yang diberikan dan ditampilkan terhadap anak, akan tetapi berbagai bentuk permainan edukatif ini harus sampai pada memberikan manfaat dan nilai yang mampu dijadikan sebagai pembentukan dan perkembangan anak dikemudian hari untuk mengembangkan aspek-aspek yang melekat dalam dirinya.

Peran Guru dan Orangtua

Penerapan pendidikan sepanjang hayat mencakup pendidikan anak sebagai salah satu komponennya. Pendidikan ini berfungsi sebagai pintu gerbang utama menuju jenjang pendidikan berikutnya. Dampaknya dapat berkepanjangan jika tidak dikawal dengan baik. Selain menggunakan metode perencanaan, pengorganisasian, dan pengevaluasian pengajaran yang efektif, guru PAUD juga gagal mempertimbangkan lingkungan sebagai lingkungan belajar (Hidayatulloh, 2014). Hewi & Asnawati (2020) menyatakan dalam sebuah artikel penelitian bahwa, menurut Pendidikan anak usia dini tahun 2014 sebagai pendahuluan pendidikan dasar, memberikan layanan kepada anak sejak lahir hingga dewasa dengan memberikan rangsangan yang berfungsi sebagai pedoman pendidikan sehingga mendorong pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak, sehingga memberi mereka kemampuan untuk melanjutkan ke fase pendidikan berikutnya, yaitu sekolah dasar. Menurut temuan penelitian lain, guru harus membuat rencana yang akan membuat siswa tidak menjadi bingung. Akan lebih sulit nantinya jika guru juga mengajarkan materi dengan metode mengajar interaktif. Pendidikan Berbasis Peminatan Setiap siswa memiliki keterampilan, kemampuan, dan bakat yang unik. Perbedaan tersebut merupakan sunnatullah dan tidak perlu dibicarakan. Keberagaman ini merupakan jenis kekayaan yang belum sepenuhnya dipahami (Mulyati, 2019). Menurut penelitian Dini (2021), seorang guru yang profesional seharusnya mampu menjelaskan konsep secara jelas dan ringkas kepada siswa sehingga mereka tidak menjadi frustrasi ketika tidak dapat memahami apa yang disampaikan guru. Dengan begitu, pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Sebuah pembelajaran idealnya menyenangkan dan penuh makna.

Selain itu, orangtua juga harus mempunyai tanggung jawab untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki anak-anaknya. Oleh karenanya, pembelajaran dan pendidikan anak usia dini, tidak hanya menjadi kewajiban guru di kelas dan di sekolah saja (Solahudin, Fauzi & Putra, 2023) Namun demikian, orangtua juga mempunyai andil besar dalam mengembangkan anak-anaknya. Artinya bahwa tugas guru terbatas dalam ruang dan waktu yang telah ditentukan (Nugroho, 2024). Akan tetapi orangtua mempunyai waktu berlebih yang harus dioptimalkan dan digunakan untuk turut serta membina dan membentuk anak-anaknya menjadi pribadi yang baik, cakap dan berkarakter sesuai yang diharapkan.

Terbentuknya Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Keterampilan social merupakan salah satu yang menjadi tujuan dari pembelajaran menyenangkan dan edukatif bagi anak usia dini. Karena hal tersebut menitikberatkan terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, dapat memberikan pengaruh bagi keterampilan social anak baik itu disekolah maupun lingkungan lainnya. Keterampilan sosial adalah perilaku, tindakan, dan sikap yang ditampilkan seseorang ketika berinteraksi secara verbal dan nonverbal dengan orang lain. Libet dan Lewinsohn (Cartledge dan Milburn, 1995) mengemukakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan kompleks yang dapat menunjukkan perilaku

baik dan dinilai positif atau negatif oleh lingkungan. Michelson dkk. (Istiani, 2018) menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan yang diperoleh individu melalui proses pembelajaran dan melibatkan cara-cara menangani atau melakukan hubungan sosial secara tepat dan baik. Namun demikian, keterampilan sosial ini terwujud dalam berbagai jenis perilaku: pertama, perilaku intrapersonal yang melibatkan pengelolaan emosi, menangani masalah sosial secara efektif, memproses informasi, dan berempati dengan orang lain; kedua, perilaku interpersonal yang mencakup memulai percakapan dan terlibat dengan orang lain; dan ketiga, perilaku akademis, yang melibatkan mengikuti pedoman dan mematuhi permintaan guru.

Perkembangan perilaku sosial memegang peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, yang secara signifikan memengaruhi kemajuan mereka secara keseluruhan. Khususnya pada anak usia dini, pembinaan perilaku sosial sangat penting untuk meningkatkan perkembangan sosial. Individu yang terlibat secara efektif dalam perilaku sosial adalah mereka yang melakukan tindakan yang sejalan dengan norma-norma masyarakat dan memperoleh penerimaan (Rachman & Cahyani, 2019). Sebaliknya, perilaku sosial yang menyimpang terjadi ketika tindakan gagal memenuhi harapan mayoritas dalam suatu komunitas. Seseorang yang unggul dalam perilaku sosial cenderung memupuk sikap sosial yang positif, termasuk kesiapan untuk membantu orang lain. Standar mengenai perilaku yang dapat diterima terkait dengan harapan setiap kelompok sosial, dan belajar untuk bertindak dengan cara yang dapat diterima secara sosial sangatlah penting. Agar anak-anak dapat berkembang dalam masyarakat, mereka tidak hanya harus memahami apa yang merupakan perilaku yang dapat diterima tetapi juga menyesuaikan tindakan mereka untuk memenuhi standar-standar ini (Setiawan, 2016).

Dariyo (2005:114) menyoroti bahwa sifat perilaku sosial anak-anak dicirikan oleh "proses identifikasi." Seorang anak dapat menumbuhkan perilaku sosial yang positif, yang tercermin dalam kapasitas mereka untuk membentuk hubungan emosional, yang memungkinkan mereka untuk menginternalisasi nilai-nilai, norma-norma, dan etika dari lingkungan budaya mereka, khususnya dari orang tua dan guru. Lingkungan memegang peranan penting dalam perkembangan moral anak usia dini. Melalui proses ini, anak justru meniru atau meneladani sikap dan perilaku tokoh panutan agar dapat terlibat dalam proses identifikasi dengan orang tua. Proses identifikasi yang berhasil ditandai dengan kesadaran batin bahwa seseorang melakukan perilaku yang sesuai dengan nilai, moral, atau norma sosial budaya, bukan karena perilaku tersebut dipaksakan atau dipaksakan, namun karena anak menyadari bahwa apa yang dilakukannya adalah benar (Nurhayati et.al, 2020).

Buhler (dalam Makmun, 2003) mengemukakan tahapan perkembangan keterampilan sosial individu. Adapun ciri-cirinya dapat dilihat dari tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Perkembangan Keterampilan Sosial

Tahapan	Ciri-cirinya
Kanak-kanak (0-3) tahun Subjektif	Segala sesuatu dilihat berdasarkan pandangan sendiri
Kritis (3-4) tahun Trotz Alter	Pembantah dan keras kepala
Kanak-kanak Akhir (4-6) tahun masa subyektif menuju objektif	Mulai bisa menyesuaikan diri dengan aturan
Anak sekolah (6-12) tahun masa objektif	Membandingkan dengan aturan-aturan
Kritis II (12-13) tahun masa pre puber	Perilaku coba-coba, serba salah dan ingin diuji
Remaja awal (13-16) tahun masa subjektif menuju objektif	Mulai menyadari adanya kenyataan yang berbeda dengan sudut pandangnya
Remaja akhir (16-18) tahun masa objektif	Berperilaku sesuai dengan tuntutan masyarakat dan kemampuan dirinya

Berdasarkan tabel 1, keterampilan social seorang individu akan sangat diperoleh dari proses pengalaman belajarnya. Oleh karenanya, pengembangan nilai-nilai dan keterampilan social bisa dicapai melalui pendidikan di anak usia dini. Dengan kata lain, perkembangan keterampilan sosial anak bergantung pada berbagai faktor, yaitu kondisi anak sendiri dan pengalaman interaksinya, baik dengan orang tua, guru dan teman sebayanya. Dengan demikian, keterampilan sosial penting dikembangkan guru di kelas dan orangtua di rumah, karena mereka mempunyai kontribusi terhadap tanggung jawab sosial anak.

KESIMPULAN

Perencanaan pembelajaran PAUD yang mengutamakan lingkungan yang menyenangkan dan edukatif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan membantu perkembangan mereka secara menyeluruh. Dengan penggunaan metode yang variatif, kolaborasi antara guru dan orang tua, serta fokus pada pengembangan keterampilan sosial, anak dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan. Pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pengetahuan akademis, tetapi juga pada perkembangan sosial dan emosional anak, akan menciptakan generasi yang lebih percaya diri dan siap menghadapi tantangan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astriani, M. M., & Alfahnum, M. A. (2020). Peningkatan kompetensi guru PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. *Jurnal PKM (Pengabdian kepada masyarakat)*, 3(4), 366-371.
- Cartledge, G., & Milburn, J. F. (1995). Teaching social skills to children and youth: Innovative approaches. (No Title).
- Fadlillah, M. (2016, May). Penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini melalui permainan-permainan edukatif. In *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper ke-2 "Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN"*. Unmuh Ponorogo.
- Fadllurrohman, F., & Firdaus, R. (2024). Analisis Swot Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Permainan Edukatif. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1416-1426.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44-56.
- Fink, A. (2019). *Conducting research literature reviews: From the internet to paper*. Sage publications.
- Hewi, L., & Asnawati, L. (2020). Strategi pendidik anak usia dini era covid-19 dalam menumbuhkan kemampuan berfikir logis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 158-167.
- Hidayatulloh, M. A. (2014). Lingkungan Menyenangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Pemikiran Montessori. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 139-154.
- Ikha, T., & Ariyati, T. (2024). Strategi Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 611-624.
- Istianti, T. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Jaoza, S. N. (2024). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Global Leadership Organizational Research in Management*, 2(2), 01-09.
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103-113.
- Khairunnisa, K., Aprison, W., & Pratama, A. R. (2024). Mengintegrasikan Pembiayaan Pendidikan Islam dengan Kebijakan Nasional dalam Mewujudkan SDGs No. 4: Kajian QS. Al-Mujadallah Ayat 12-13, UU No. 20 Tahun 2003, dan Teori Human Capital. *Jurnal Visi Manajemen*, 10(1), 01-15.
- Komara, H. W., & Rohmalina, R. (2023). Media Pembelajaran Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(5), 491-498.

- Maghfiroh, Q. A., Aliffaturrohman, D., Aisyiah, L. N., Lestari, H. P., Yuliati, N., & Khoiriah, A. (2024). Dampak Ketidaksesuaian Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Literasi Anak Usia 4-5 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 13-24.
- Miranda, D., & Ramadhani, A. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 69-80.
- Montessori, M. (2016). *The Montessori Method-Scientific Pedagogy as Applied to Child Education*. anboco.
- Montessori, Maria, Metode Montessori: Panduan Wajib untuk Guru dan Orang Tua Didik PAUD, editor: Gerald Lee Gutex, terj. Ahmad Lintang Lazuardi, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).
- Mulyati, M. (2019). Alim| Journal of Islamic Education. *Alim Journal of Islamic*, 1 (2), 389-400.
- Nugroho, A. D., Gemilang, A. V., Surwanti, D., Lestari, T., & Sari, R. E. (2024). Upaya Peningkatan Kesadaran Masyarakat terhadap Pendidikan Berbasis Ajaran Tamansiswa. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 7(2), 139-146.
- Nurdin, N. (2021). Penerapan Konsep Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 56-67.
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan interaksi sosial dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui permainan congklak pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125-137.
- Nurussakinah, T., Mulyadi, S., & Gandana, G. (2024). Menyongsong Masa Depan: Survei Implementasi Pendidikan Inklusi Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 389-403.
- Priatna, D. (2018). Meningkatkan kapasitas belajar anak usia dini melalui pembelajaran interaktif kreatif dan edukatif. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Putri, H. A. (2024). Menciptakan Lingkungan Belajar Aman dan Nyaman di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 754-767.
- Rachman, S. P. D., & Cahyani, I. (2019). Perkembangan keterampilan sosial anak usia dini. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), 52-65.
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381-387.
- Setiawan, M. H. Y. (2016). Melatih keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1-8.
- Siswanto, S., Zaelansyah, Z., Susanti, E., & Fransiska, J. (2019). Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Generasi Unggul Dan Sukses. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 35-44.
- Solahudin, M. N., Putra, Y. P., & Fauzi, R. A. (2023). Pendidikan Keluarga: Sebuah Upaya Membangun Kesadaran Orangtua dalam Mendidik Anak Dewasa Ini. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 7(2), 222-233.
- Suryana, D. (2022). Permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790-1798.
- Tanto, O. D., Saputri, S. W. D., Hapsari, S. M., Tittandi, N. A., & Zulaikhah, S. (2024). Interpretasi Fungsi Pendidikan Informal sebagai Dasar Penyelenggaraan Pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1525-1538.
- Umami, Y. S., & Suryono, Y. (2020). Parents Perceptions Regarding The Implementation of Child Friendly School Policy in Early Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 10(1), 73-82.
- Wulandari, H., & Mumtaz, N. A. (2023). Kreatifitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15), 447-454.
- Yusuf, O. Y. H., Devi, W. O., Silfana, I., Sunarni, S., Lisnawati, L., Marwah, W. O. Z., ... & Helni, W. O. (2024). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(1), 228-234.