Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 8 No 8. Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

KURANGNYA PENGGUNAAN MEDIA BERMAIN YANG MENARIK DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI PAUD AL-AMIN

Elya Siska Anggraini, Ida Romian Br. Pasaribu[2] ,Elisa Rohali Hasibuan[3],Zahra Ainunnisa Harahap[4],Raihan Luthfi[5]
elyasiskaanggraini@unimed.ac.id [1], idaromian3@gmail.com [2], rohalielisa06@gmail.com [3], zahrainunnisa@gmail.com [4], raihanluthfi818@gmail.com [5]

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan
Jalan Willem Iskandar, Pasar V Medan Estate, Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara

Abstrak :
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengatasi kurangnya penggunaan media bermain yang menarik dalam pembelajaran anak usia dini. Studi ini menggunakan metode literatur yang merujuk pada sepuluh sumber utama terkait pendidikan anak usia dini dan media bermain. Temuan menunjukkan bahwa kurangnya variasi media bermain dapat menghambat perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak. Rekomendasi berupa integrasi media inovatif dan teknologi diusulkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini memberikan wawasan kepada pendidik dan orang tua untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. **Kata Kunci** : Media Bermain, Anak Usia Dini, Pendidikan Inovatif, Pembelajaran Holistic

Abstract:
This study aims to analyze and address the lack of engaging play media in early childhood education. The research utilizes a literature review method, referencing ten primary sources related to early childhood education and play media. The findings indicate that a lack of media play variety can hinder children's physical, cognitive, social, and emotional development. Recommendations include integrating innovative media and technology to enhance the quality of learning. This study provides insights for educators and parents to create an interactive and enjoyable learning environment.
Keywords: Play media, early childhood, innovative education, holistic learning

Article History
Received: Desember 2024
Reviewed: Desember 2024
Published: Desember 2024
Plagirism Checker No 234
Prefix DOI: Prefix DOI: 10.8734/CAUSA.v1i2.365
Copyright: Author
Publish by: SINDORO

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu tahap pendidikan yang sangat penting, karena pada masa ini anak mengalami perkembangan fisik, kognitif, emosional, dan sosial yang pesat. Anak usia dini memiliki pola belajar yang unik dan berbeda dari orang dewasa, di mana mereka cenderung belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Menurut Susanto (2017), bermain bukan hanya sarana hiburan bagi anak, tetapi juga merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Melalui bermain, anak-anak dapat mengeksplorasi lingkungan, membangun keterampilan sosial, dan memperkuat kemampuan berpikir kritis mereka. Namun, dalam praktiknya, banyak pendidik yang belum sepenuhnya

Vol. 8 No 8. Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

memahami pentingnya media bermain sebagai alat pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kurangnya penggunaan media bermain yang menarik dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada minat belajar anak.

Media bermain yang menarik memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Sebagaimana dijelaskan oleh Akbar (2020), media bermain yang inovatif, seperti permainan edukatif atau alat peraga interaktif, dapat membantu anak memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman konkret. Misalnya, puzzle dapat melatih logika anak, sementara permainan fisik seperti susun balok dapat membantu mengembangkan koordinasi motorik mereka. Namun, banyak lembaga PAUD yang masih menggunakan metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah atau hafalan, yang tidak sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Akibatnya, anak-anak cenderung kehilangan minat dalam belajar, merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam buku Lestariningrum (2021) menegaskan bahwa pendidik perlu berinovasi dengan mengintegrasikan berbagai media bermain yang relevan dan menarik untuk mendukung perkembangan anak secara holistik. Teknologi modern juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, seperti melalui aplikasi edukasi atau perangkat multimedia. Media berbasis teknologi ini tidak hanya membantu anak belajar, tetapi juga
memberikan stimulasi visual dan auditori yang memperkaya pengalaman mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami kebutuhan anak usia dini dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan optimal anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak dari kurangnya penggunaan media bermain yang menarik dalam pembelajaran anak usia dini serta memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (library research) untuk menganalisis kurangnya penggunaan media bermain yang menarik dalam pembelajaran anak usia dini. Metode ini dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber sekunder yang relevan, seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, dan laporan penelitian terkait pendidikan anak usia dini. Sumber-sumber tersebut diperoleh melalui pencarian di database akademik, katalog perpustakaan, dan literatur terpercaya lainnya. Analisis data dilakukan secara kualitatif untuk mengidentifikasi teori, temuan, dan tren yang berkaitan dengan peran media bermain dalam mendukung proses pembelajaran anak. Studi ini berfokus pada bagaimana media bermain dapat memengaruhi perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini, serta kendala yang dihadapi pendidik dalam menggunakan media tersebut. Selain itu, penelitian ini mengevaluasi potensi inovasi seperti integrasi teknologi dan alat peraga interaktif sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena memberikan gambaran yang komprehensif tentang peran media bermain berdasarkan bukti empiris yang telah ada, tanpa melakukan pengumpulan data primer. Temuan dari analisis literatur ini diharapkan dapat menjadi acuan praktis bagi pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan holistik anak usia dini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

[2] Kurangnya penggunaan media bermain yang menarik dalam pembelajaran anak usia dini menjadi permasalahan mendasar yang berdampak langsung pada efektivitas proses belajar. Dalam masa usia dini, anak-anak memiliki karakteristik belajar yang berbeda dari usia lainnya, yaitu belajar melalui eksplorasi, pengalaman nyata, dan interaksi yang menyenangkan.

Vol. 8 No 8. Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Menurut Susanto
(2017), bermain bukan hanya sebuah aktivitas hiburan, tetapi juga sarana belajar utama bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional secara bersamaan. Namun, dalam kenyataan, banyak pendidik masih terpaku pada metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah atau hafalan, yang kurang relevan dengan kebutuhan perkembangan anak. Metode ini sering membuat anak merasa bosan dan kehilangan minat untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Minimnya penggunaan media bermain yang menarik menciptakan tantangan besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan, yang pada akhirnya menghambat perkembangan holistik anak.

Media bermain yang dirancang secara menarik memiliki potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendalam. Sebagaimana dijelaskan oleh Akbar (2020), media bermain yang inovatif, seperti permainan puzzle, susun balok, atau alat peraga edukatif lainnya, membantu anak memahami konsep abstrak dengan cara yang konkret dan sederhana. Misalnya, melalui permainan puzzle, anak-anak tidak hanya melatih keterampilan motorik halus tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis. Demikian pula, permainan susun balok memungkinkan anak mengeksplorasi konsep geometri dasar sekaligus melatih koordinasi mata dan tangan. Namun, di banyak lembaga PAUD, keterbatasan penggunaan media semacam ini menjadi masalah besar. Media yang digunakan cenderung monoton, tidak bervariasi, dan kurang mampu menarik perhatian anak. Akibatnya, anak cenderung pasif dalam pembelajaran, yang mengurangi efektivitas kegiatan belajar-mengajar secara keseluruhan.

Kendala besar yang dihadapi dalam optimalisasi penggunaan media bermain adalah kurangnya pelatihan bagi pendidik. Banyak guru PAUD yang tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang pentingnya media bermain dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. Menurut Lestariningrum (2021), pendidik memerlukan pelatihan khusus untuk mengembangkan kreativitas dalam menciptakan media bermain yang menarik dan relevan. Sebagian besar pendidik terbatas pada pengetahuan dasar tentang alat permainan edukatif (APE), sehingga mereka cenderung menggunakan metode yang lebih mudah tetapi kurang inovatif. Selain itu, kurangnya program pelatihan yang komprehensif dari institusi pendidikan atau pemerintah turut memperparah kondisi ini. Padahal, pelatihan yang berkelanjutan dapat membantu pendidik memahami kebutuhan anak usia dini dan mengintegrasikan media bermain yang lebih menarik ke dalam pembelajaran. Oleh
karena itu, dukungan dari pihak terkait sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang pendidikan anak usia dini.

Keterbatasan anggaran juga menjadi hambatan utama dalam penyediaan media bermain yang menarik dan berkualitas. Banyak lembaga PAUD, terutama di daerah dengan akses terbatas, menghadapi kendala finansial yang membuat mereka tidak mampu menyediakan alat permainan edukatif yang inovatif. Dalam situasi seperti ini, kreativitas pendidik sangat diperlukan. Pendekatan kreatif seperti memanfaatkan bahan-bahan sederhana, misalnya kardus bekas, botol plastik, atau kain, dapat menjadi solusi alternatif untuk menciptakan media bermain yang edukatif dan ekonomis. Sebagai contoh, kardus bekas dapat diubah menjadi balok susun atau rumah- rumahan, yang tidak hanya menarik tetapi juga mengajarkan anak tentang daur ulang dan pentingnya menjaga lingkungan. Dengan memanfaatkan sumber daya yang ada, pendidik dapat menciptakan media bermain yang tidak kalah menarik dan mendidik, meskipun tanpa anggaran besar.

Di era digital, teknologi menjadi salah satu solusi paling relevan untuk mengatasi keterbatasan media bermain tradisional. Teknologi seperti aplikasi pendidikan berbasis layar sentuh, permainan interaktif digital, atau video edukatif dapat memperkaya pengalaman

Vol. 8 No 8. Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

belajar anak. Fadillah (2017) mencatat bahwa media berbasis teknologi memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang lebih visual, auditori, dan interaktif. Misalnya, aplikasi berbasis game dapat mengajarkan anak tentang angka, huruf, atau bentuk dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi. Namun, pendidik dan orang tua perlu memastikan bahwa teknologi ini digunakan secara seimbang, tidak menggantikan aktivitas fisik atau interaksi langsung dengan lingkungan. Penting untuk menciptakan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas tradisional agar perkembangan anak tetap holistik, mencakup aspek motorik, kognitif, sosial, dan emosional.

Selain manfaatnya dalam pembelajaran kognitif, media bermain yang menarik juga berperan besar dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak. Permainan kelompok, seperti permainan peran, membangun blok secara bersama-sama, atau bercerita, dapat membantu anak belajar berinteraksi, berbagi, dan menyelesaikan konflik dengan teman sebaya. Menurut Suryana (2021), media bermain yang melibatkan interaksi sosial sangat penting untuk membangun rasa empati, kepercayaan diri, dan kemampuan komunikasi anak. Aktivitas ini
memberikan anak pengalaman untuk memahami orang lain dan belajar menjadi bagian dari kelompok. Sebagai contoh, permainan peran seperti bermain dokter-pasien atau guru-murid tidak hanya mengajarkan anak tentang profesi tetapi juga memperkenalkan konsep kerja sama, pengertian, dan rasa tanggung jawab.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terlihat jelas bahwa media bermain yang menarik merupakan elemen penting dalam pembelajaran anak usia dini. Untuk mengatasi berbagai kendala, diperlukan langkah-langkah strategis seperti pelatihan pendidik, peningkatan anggaran pendidikan, dan pemanfaatan teknologi modern. Selain itu, kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan lembaga pendidikan sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kaya akan media bermain yang relevan, interaktif, dan menyenangkan. Dengan pendekatan yang terintegrasi, anak-anak tidak hanya belajar dengan lebih baik tetapi juga berkembang menjadi individu yang kreatif, percaya diri, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

KESIMPULAN

Kurangnya penggunaan media bermain yang menarik dalam pembelajaran anak usia dini berdampak signifikan pada perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak. Media bermain yang inovatif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif, sehingga membantu anak memahami konsep secara konkret dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Namun, berbagai kendala seperti kurangnya pelatihan bagi pendidik, keterbatasan anggaran, dan minimnya pemanfaatan teknologi menghambat optimalisasi media bermain. Untuk itu, diperlukan kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pihak terkait dalam menciptakan solusi kreatif, seperti memanfaatkan bahan sederhana, mengintegrasikan teknologi, dan menyediakan pelatihan yang berkelanjutan. Dengan langkah- langkah tersebut, pembelajaran anak usia dini dapat ditingkatkan untuk mendukung perkembangan mereka secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana.

Halim, F. (2017). Memaham Kesiapan Belajar Anak Melalui 7 Prinsip Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, 32-37.

Lestarininingrum, A. (2021). *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini.* Madiun: CV.Bayka Cendekia Indonesia.

M.Fadillah. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini .* Jakarta: Prenadamedia Group.

Vol. 8 No 8. Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Nita Apriyani,dkk. (2020). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 126-140.

Nur Azizah,dkk. (2024). Ragam Metode Pembelajaran Menarik Untuk Anak Usia Dini : Konsep Dan Praktek . *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 75-83 .

Siswanto,dkk. (2019). Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Generasi Unggul Dan Sukses.
Jurnal Paramurobi, 31-40.

Sudiria Hura,dkk. (2020). Diskursus Mengenai Prinsip, Pendekatan dan Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini . *Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini*, 12-26.

Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini .* Jakarta: Bumi Aksara.