

MODUL AJAR ISU-ISU PENDIDIKAN AUD

Disusun Oleh:
Humaidah Br. Hasibuan
NIP. 197411112007102002

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
2026**

DAFTAR ISI

BAB I: PENGENALAN ISU-ISU KONTEMPORER PIAUD

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK) & Indikator Keberhasilan

1. Pendahuluan
 2. Pembahasan
 - 2.1 Dilema "Calistung" Dini vs. Belajar Berbasis Bermain (*Play-Based Learning*)
 - 2.2 Dampak Era Digital: Dilema *Screen Time* dan Perkembangan Anak
 - 2.3 Implementasi Pendidikan Inklusif di PAUD: Harapan vs. Realitas
 - 2.4 Kemitraan Sekolah dan Keluarga (*Family-School Partnership*)
 3. Aspek Praktis dan Evaluasi
 - 3.1 Studi Kasus: "Tekanan Akademis di TK Harapan Bangsa"
 - 3.2 Aktivitas Diskusi Kelas
 - 3.3 Latihan Mandiri & Tugas Kelompok
 - 3.4 Evaluasi Pembelajaran (Pilihan Ganda)
 - 3.5 Soal Esai
 4. Ringkasan dan Refleksi
- Daftar Pustaka Bab I

BAB II: PERKEMBANGAN DAN LANDASAN HISTORIS PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK) & Indikator Keberhasilan

1. Pendahuluan
 2. Pembahasan
 - 2.1 Dekonstruksi Historis: Dari Miniatur Orang Dewasa ke Masa Emas (*Golden Age*)
 - 2.2 Pilar Pemikiran Tokoh Pelopor PAUD Dunia (Froebel, Montessori, Dewey, dan Ki Hajar Dewantara)
 - 2.3 Komparasi Landasan Historis Tokoh PAUD
 3. Aspek Praktis dan Evaluasi
 - 3.1 Studi Kasus: "Museum Bermain vs. Kelas Kertas"
 - 3.2 Aktivitas Diskusi Kelas
 - 3.3 Evaluasi Pembelajaran (Pilihan Ganda)
 - 3.4 Soal Esai
 4. Ringkasan dan Refleksi
- Daftar Pustaka Bab II

BAB III: ISU STANDARISASI DAN KOMERSIALISASI AKADEMIS PAUD

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK) & Indikator Keberhasilan

1. Pendahuluan
2. Pembahasan Mendalam
 - 2.1 Komersialisasi PAUD dan "Sindrom Anak yang Terburu-buru" (*Hurried Child Syndrome*)
 - 2.2 Dominasi Lembar Kerja Anak (LKA) vs. Pembelajaran Autentik

- 2.3 Dampak Standarisasi Terhadap Hilangnya Hak Bermain
- 3. Aspek Praktis dan Evaluasi
 - 3.1 Studi Kasus: "Metamorfosis KB Cerdas Ceria"
 - 3.2 Aktivitas Diskusi Kelas
 - 3.3 Evaluasi Pembelajaran (Pilihan Ganda)
 - 3.4 Soal Esai
- 4. Ringkasan dan Refleksi
- Daftar Pustaka Bab III

BAB IV: ISU TEKNOLOGI DAN MEDIA DIGITAL DI KELAS PAUD

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK) & Indikator Keberhasilan

- 1. Pendahuluan
- 2. Pembahasan Mendalam
 - 2.1 Pemanfaatan Teknologi: Konsumsi Pasif vs. Interaksi Aktif-Kolaboratif
 - 2.2 Parameter Memilih Teknologi yang Tepat Perkembangan (*Developmentally Appropriate Technology* - DAT)
 - 2.3 Isu *Cyber-Safety*, Etika Digital, dan Literasi Digital Sejak Dini
- 3. Aspek Praktis dan Evaluasi
 - 3.1 Studi Kasus: "Kelas Robotik vs. Kamar Sunyi di TK Permata"
 - 3.2 Aktivitas Diskusi Kelas
 - 3.3 Evaluasi Pembelajaran (Pilihan Ganda)
 - 3.4 Soal Esai
- 4. Ringkasan dan Refleksi
- Daftar Pustaka Bab IV

BAB V: ISU LITERASI DAN NUMERASI DINI (EMERGENT LITERACY & NUMERACY)

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK) & Indikator Keberhasilan

- 1. Pendahuluan
- 2. Pembahasan
 - 2.1 Dekonstruksi Calistung Kaku Menuju Keaksaraan Darurat (*Emergent Literacy*)
 - 2.2 Numerasi Dini (*Emergent Numeracy*) dan Matematika Permulaan
 - 2.3 Merancang Lingkungan Kaya Aksara (*Print-Rich Environment*) di Kelas PAUD
- 3. Aspek Praktis dan Evaluasi
 - 3.1 Studi Kasus: "Mengapa Bima Membenci Angka dan Huruf?"
 - 3.2 Aktivitas Diskusi Kelas
 - 3.3 Evaluasi Pembelajaran (Pilihan Ganda)
 - 3.4 Soal Esai
- 4. Ringkasan dan Refleksi
- Daftar Pustaka Bab V

BAB I

PENGENALAN ISU-ISU KONTEMPORER PIAUD

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK):

Mahasiswa mampu menganalisis berbagai isu kontemporer dalam penyelenggaraan PAUD, memecahkan dilema pedagogis antara tuntutan akademis dan hak bermain anak, serta merumuskan solusi solutif berbasis bukti (*evidence-based*) terhadap tantangan teknologi, inklusi, dan kemitraan keluarga di era modern.

Indikator Keberhasilan:

1. Kemampuan membedakan karakteristik pendekatan akademis kaku (*drill*) dengan pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*).
2. Keterampilan merancang rekomendasi batasan gawai (*screen time*) anak berdasarkan panduan kesehatan global.
3. Ketepatan merumuskan strategi penanganan penolakan sosial pada anak berkebutuhan khusus (ABK) di kelas inklusi.

Kata Kunci:

Play-based Learning, Calistung, *Screen Time*, Pendidikan Inklusif, Kemitraan Orang Tua.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berada di bawah sorotan tajam masyarakat modern. Di satu sisi, PAUD diakui sebagai fase emas (*golden age*) yang menentukan arah perkembangan otak dan karakter anak di masa depan. Di sisi lain, praktik PAUD sering kali terjebak dalam pusaran tuntutan sosial, ekonomi, dan teknologi yang belum tentu sejalan dengan tugas perkembangan anak yang sesungguhnya. Modul ini dirancang khusus untuk mengajak para calon pendidik, praktisi, dan akademisi PAUD berpikir kritis. Kita tidak hanya akan mendiskusikan apa yang ideal bagi anak, melainkan membedah benturan realitas di lapangan: mulai dari komersialisasi kemampuan baca-tulis-hitung (calistung) dini, invasi gawai di ruang keluarga, hingga perjuangan mewujudkan sekolah inklusif yang ramah untuk semua anak.

2. PEMBAHASAN

2.1 Dilema "Calistung" Dini vs. Belajar Berbasis Bermain (*Play-Based Learning*)

Salah satu perdebatan paling klasik namun tetap hangat di dunia PAUD adalah tuntutan penguasaan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) secara instan pada anak usia 4–6 tahun. Banyak sekolah dasar (SD) masih mensyaratkan tes calistung dalam seleksi masuk, yang akhirnya menekan guru-guru TK untuk menerapkan metode pembelajaran kaku (*drill method*) demi mengejar target akademis tersebut (Morrison, 2018). Padahal, secara psikologis dan neurologis, pemaksaan calistung menggunakan metode hafalan kertas-pensil (*worksheets*) berisiko merusak motivasi belajar intrinsik anak dan memicu kejenuhan belajar dini atau *mental burnout* (Elkind, 2007). Asosiasi Nasional untuk Pendidikan Anak Usia Dini di Amerika Serikat menekankan pentingnya pendekatan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) atau Praktik Pembelajaran yang Sesuai dengan Tahap Perkembangan Anak (NAEYC, 2020). Karakteristik perbedaan kedua pendekatan ini dapat diringkas sebagai berikut:

Parameter Perbandingan	Pendekatan Akademis Kaku (Academic Push)	Pendekatan Bermain (Play-Based Learning)
Fokus Utama	Hasil akhir berupa produk akademis (bisa membaca kata, menulis rapi, menghitung cepat).	Proses eksplorasi, pemahaman konsep dasar, dan pemecahan masalah.
Metode Kerja	Hafalan mekanis, pengerjaan lembar kerja (LKA), instruksi satu arah dari guru.	Bermain peran, eksperimen sensori, permainan manipulatif, proyek kelompok kecil.
Peran Guru	Instruktur tunggal, pengoreksi kesalahan, pengontrol aktivitas kelas secara ketat.	Fasilitator, pengamat, penyedia lingkungan belajar (<i>scaffolder</i>).
Dampak Psikologis	Potensi stres tinggi, rendahnya inisiatif, rentan mengalami kecemasan akademis.	Kepercayaan diri tinggi, tumbuhnya rasa ingin tahu

Parameter Perbandingan	Pendekatan Akademis Kaku (Academic Push)	Pendekatan Bermain (Play-Based Learning)
		(<i>curiosity</i>), regulasi emosi yang baik.

Bermain bukanlah sekadar jeda atau pengisi waktu luang bagi anak usia dini. Bermain adalah cara utama anak mengonstruksi pengetahuannya tentang dunia (Piaget, 1962). Melalui bermain, anak melatih fungsi eksekutif otak, kemampuan bersosialisasi, koordinasi motorik, hingga kemampuan literasi dan numerasi awal (*emergent literacy and numeracy*) secara alami tanpa tekanan.

2.2 Dampak Era Digital: Dilema *Screen Time* dan Perkembangan Anak

Kehadiran teknologi digital seperti ponsel pintar, tablet, dan televisi interaktif tidak dapat dihindari dari ekosistem kehidupan anak abad ke-21. Namun, akses yang tidak terkontrol memunculkan isu serius terkait durasi paparan layar (*screen time*) yang berlebihan pada anak usia dini. Penelitian menunjukkan bahwa paparan gawai yang berlebihan pada anak usia di bawah 5 tahun berkorelasi kuat dengan keterlambatan bicara (*speech delay*), gangguan fokus/atensi, masalah tidur, hingga risiko obesitas karena kurangnya aktivitas fisik (AAP, 2016). Selain itu, interaksi satu arah dengan layar dapat mengurangi kuantitas dan kualitas komunikasi dua arah antara anak dan orang tua yang sangat krusial bagi perkembangan bahasa sosial-emosional (Sigman, 2012). Organisasi Kesehatan Dunia merumuskan panduan ketat terkait pembatasan *screen time* untuk anak (WHO, 2019):

1. Anak usia < 1 tahun: Sama sekali tidak direkomendasikan terpapar layar digital (*zero screen time*).
2. Anak usia 1–2 tahun: Tidak direkomendasikan. Jika memang diperlukan, hanya untuk melakukan panggilan video (*video call*) interaktif bersama keluarga dengan pendampingan orang tua.
3. Anak usia 3–4 tahun: Maksimal 1 jam per hari, dan sangat disarankan didampingi oleh orang dewasa yang dapat mengajak anak berdiskusi mengenai konten yang ditonton.

2.3 Implementasi Pendidikan Inklusif di PAUD: Harapan vs Realitas

Pendidikan inklusif adalah sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik—termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)—untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam satu lingkungan secara bersama-sama

(UNESCO, 2020). PAUD inklusi dianggap ideal karena mengenalkan nilai-nilai keberagaman, empati, dan toleransi sejak dini kepada seluruh anak. Namun, implementasi di lapangan menghadapi tantangan berat. Banyak guru PAUD merasa tidak memiliki kompetensi atau latar belakang pendidikan khusus yang memadai untuk menangani ABK, seperti anak dengan autisme, ADHD, *down syndrome*, atau keterlambatan perkembangan lainnya (Guralnick, 2011). Keterbatasan sarana prasarana penunjang, kurangnya kolaborasi dengan psikolog/terapis, serta kekhawatiran orang tua anak reguler terhadap keberadaan ABK di dalam kelas sering kali menjadi hambatan besar yang memicu penolakan terselubung.

2.4 Kemitraan Sekolah dan Keluarga (*Family-School Partnership*)

Pendidikan anak usia dini tidak akan pernah efektif jika hanya mengandalkan proses belajar di dalam kelas selama 3–4 jam sehari. Pola asuh di rumah (*parenting style*) harus sinkron dengan stimulasi yang diberikan oleh guru di sekolah. Joyce Epstein merumuskan enam tipe keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak yang menjadi acuan global (Epstein, 2018):

1. Pengasuhan (*Parenting*): Sekolah membantu keluarga membangun lingkungan rumah yang mendukung perkembangan anak.
2. Komunikasi (*Communicating*): Desain komunikasi dua arah yang efektif mengenai program sekolah dan perkembangan anak.
3. Sukarelawan (*Volunteering*): Melibatkan orang tua sebagai sukarelawan dalam kegiatan sekolah.
4. Belajar di Rumah (*Learning at Home*): Menyediakan informasi bagi keluarga tentang cara membantu anak belajar di rumah.
5. Pengambilan Keputusan (*Decision Making*): Melibatkan orang tua sebagai mitra dalam komite sekolah atau proses pengambilan keputusan.
6. Kolaborasi dengan Masyarakat (*Collaborating with the Community*):
7. Mengintegrasikan sumber daya masyarakat untuk memperkuat sekolah dan keluarga.

Ketika kemitraan ini terjalin dengan baik, masalah perilaku anak di sekolah dapat diidentifikasi dan ditangani dengan konsisten antara di sekolah dan di rumah (Gestwicki, 2016).

3. ASPEK PRAKTIS DAN EVALUASI

3.1 Studi Kasus: "Tekanan Akademis di TK Harapan Bangsa"

Di TK Harapan Bangsa, kepala sekolah mendapatkan keluhan dari mayoritas orang tua murid TK B. Mereka mengancam akan memindahkan anak-anak mereka ke bimbel calistung swasta jika pihak sekolah tidak memberikan pekerjaan rumah (PR) menulis abjad satu halaman

penyut setiap hari dan latihan berhitung menggunakan buku paket. Para orang tua cemas anak mereka tidak akan diterima di SD favorit karena adanya tes masuk menyalin teks panjang dan penjumlahan dasar. Ibu Retno, salah satu guru TK B yang memahami konsep pembelajaran berbasis bermain dan perkembangan anak, merasa sangat dilematis. Ia tahu bahwa pemaksaan tersebut tidak ramah anak, namun ia juga tidak ingin kehilangan kepercayaan dari orang tua murid dan manajemen sekolah.

3.2 Aktivitas Diskusi Kelas

Panduan Diskusi Berkelompok:

1. Bagi kelas menjadi kelompok kecil terdiri dari 3–4 mahasiswa.
2. Diskusikan langkah strategis apa yang harus diambil oleh Ibu Retno dalam studi kasus di atas!
3. Gunakan tabel analisis berikut untuk merumuskan solusi alternatif:

Pihak yang Terlibat	Kepentingan Utama Pihak Tersebut	Solusi Kompromi yang Ditawarkan
Guru (Ibu Retno)	Ingin menerapkan metode berbasis bermain sesuai DAP.	...
Orang Tua Murid	Cemas anak gagal masuk SD favorit.	...
Manajemen Sekolah	Menjaga stabilitas jumlah siswa dan pemasukan sekolah.	...

3.3 Latihan Mandiri & Tugas Kelompok

1. Latihan Mandiri (Individu):

Amatilah seorang anak usia dini di lingkungan tempat tinggal Anda yang memiliki durasi penggunaan gawai (*screen time*) tinggi. Tulis laporan naratif sebanyak 500 kata mengenai perilaku sosial-emosional anak tersebut saat gawai di jauhkan darinya, lalu kaitkan dengan teori perkembangan anak.

2. Tugas Kelompok:

Buatlah sebuah rancangan program "Parents Gathering" interaktif satu hari yang bertujuan untuk mengedukasi orang tua murid TK mengenai pentingnya membatasi

screen time dan pentingnya bermain aktif bersama anak di rumah. Presentasikan dalam bentuk proposal kegiatan digital.

3.4 Evaluasi Pembelajaran (Pilihan Ganda)

1. Siapakah tokoh psikologi kognitif yang menekankan bahwa anak usia dini membangun pengetahuan dunia secara aktif melalui eksplorasi dan bermain?
 - a. B.F. Skinner
 - b. Jean Piaget
 - c. Sigmund Freud
 - d. Lev Vygotsky
 - e. John Watson
2. Menurut panduan resmi WHO (2019), berapa batas maksimal *screen time* yang disarankan untuk anak usia 3 sampai 4 tahun?
 - a. 3 jam per hari
 - b. Tidak ada batasan asalkan didampingi
 - c. Maksimal 1 jam per hari
 - d. Minimal 2 jam per hari
 - e. 0 jam per hari (sama sekali dilarang)
3. Pendekatan pembelajaran di PAUD yang menekankan kesesuaian metode dengan tingkat perkembangan usia dan karakteristik unik anak dikenal dengan istilah...
 - a. Teacher-Centered Approach
 - b. Drill Method
 - c. Developmentally Appropriate Practice (DAP)
 - d. Montessori Method
 - e. Direct Instruction
4. Apa dampak psikologis jangka panjang yang sering dialami anak akibat pemaksaan calistung menggunakan metode hafalan mekanis (*drill*) sejak dini?
 - a. Anak menjadi lebih kreatif di masa depan
 - b. Kehilangan motivasi belajar intrinsik dan rentan stres/kejuhan dini
 - c. Kemampuan memecahkan masalah meningkat tajam
 - d. Hubungan sosial dengan teman sebaya membaik
 - e. Perkembangan motorik kasar menjadi sangat optimal

5. Salah satu tantangan terbesar guru dalam mengimplementasikan pendidikan inklusif di lembaga PAUD adalah...
- a. Tidak adanya minat belajar dari anak berkebutuhan khusus (ABK)
 - b. ABK selalu menolak bermain di area luar ruangan
 - c. Kurangnya bekal pengetahuan penanganan khusus dan minimnya kolaborasi dengan ahli/psikolog
 - d. Biaya SPP anak inklusi yang terlalu murah
 - e. Kurangnya waktu istirahat guru di sekolah

3.5 Soal Esai

1. Jelaskan perbedaan mendasar antara pembelajaran calistung dengan pendekatan akademis kaku (*drill*) dan literasi-numerasi awal melalui pendekatan berbasis bermain (*play-based learning*)!
2. Mengapa paparan layar (*screen time*) berlebihan di bawah usia dua tahun sangat dilarang oleh organisasi kesehatan dunia seperti WHO dan AAP? Jelaskan implikasinya terhadap perkembangan bahasa anak!
3. Uraikan enam tipe keterlibatan orang tua menurut teori kemitraan sekolah dan keluarga yang dirumuskan oleh Joyce Epstein!
4. Bagaimana Anda merancang penataan lingkungan kelas inklusi di lembaga PAUD agar dapat memfasilitasi anak reguler sekaligus anak dengan gangguan ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) secara bersamaan?
5. Berikan analisis kritis Anda mengenai alasan mengapa seleksi masuk Sekolah Dasar (SD) menggunakan tes calistung kaku secara tidak langsung merusak esensi pembelajaran di tingkat PAUD!

4. RINGKASAN DAN REFLEKSI

Ringkasan:

Pendidikan Anak Usia Dini sejatinya adalah wadah untuk menumbuhkan cinta belajar, bukan tempat penempatan akademis kaku yang memotong masa kecil anak. Bermain adalah hak asasi anak sekaligus metode sains terbaik bagi mereka untuk mengenal realitas kehidupan. Menjaga anak dari paparan gawai berlebih, membuka ruang belajar inklusif yang setara untuk setiap anak, serta mempererat kerja sama sinergis dengan orang tua adalah pilar-pilar penting demi menjaga marwah PAUD yang ramah anak.

Refleksi Pembelajaran:

Saat kita mendidik seorang anak, ingatlah bahwa kita tidak sedang menyiapkan mereka sekadar untuk lulus tes masuk SD atau ujian kertas berikutnya. Kita sedang menyiapkan mereka untuk kehidupan. Jangan biarkan tuntutan pasar atau tren instan mengaburkan kebutuhan alami anak untuk bergerak, bereksplorasi, bersosialisasi, dan tertawa gembira dalam dunia bermainnya.

DAFTAR PUSTAKA (MODUL PAUD)

American Academy of Pediatrics [AAP]. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>

Elkind, D. (2007). *The Power of Play: How Spontaneous, Imaginative Activities Lead to Happier, Healthier Children*. Da Capo Press.

Epstein, J. L. (2018). *School, Family, and Community Partnerships: Preparing Educators and Improving Schools* (2nd ed.). Westview Press.

Gestwicki, C. (2016). *Home, School, and Community Relations* (9th ed.). Cengage Learning.

Guralnick, M. J. (2011). Why early intervention works: A systems perspective. *Infants & Young Children*, 24(1), 6-28. <https://doi.org/10.1097/IYC.0b013e3182002cfe>

Morrison, G. S. (2018). *Early Childhood Education Today* (14th ed.). Pearson.

National Association for the Education of Young Children [NAEYC]. (2020). *Developmentally Appropriate Practice (DAP) Position Statement*. NAEYC.

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. W. W. Norton & Company.

Sigman, A. (2012). Time for a view on screen time. *Archives of Disease in Childhood*, 97(11), 932-942. <http://dx.doi.org/10.1136/archdischild-2012-301909>

UNESCO. (2020). Global Education Monitoring Report 2020: Inclusion and Education: All means all. UNESCO Publishing.

World Health Organization [WHO]. (2019). Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children Under 5 Years of Age. World Health Organization.

BAB II

PERKEMBANGAN DAN LANDASAN HISTORIS PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK):

Mahasiswa mampu menganalisis evolusi historis dan landasan filosofis Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dari masa klasik hingga modern, serta mengaitkan relevansi pemikiran para tokoh sejarah terhadap penyelesaian isu-isu kontemporer dalam praktik PAUD saat ini.

Indikator Keberhasilan:

1. Kemampuan membandingkan pilar pemikiran filosofis tokoh PAUD dunia (Froebel, Montessori, Dewey, dan Ki Hajar Dewantara).
2. Keterampilan mengidentifikasi bias historis dalam transisi konsep masa kanak-kanak dari abad pertengahan ke era modern.
3. Ketepatan menghubungkan konsep *Kindergarten* klasik dengan pemecahan isu komersialisasi akademik di lembaga PAUD masa kini.

Kata Kunci: Historis, *Kindergarten*, Taman Indria, Nature vs. Nurture, Tabula Rasa.

1. PENDAHULUAN

Bagaimana masyarakat di masa lalu memandang anak-anak? Apakah sejak dahulu anak-anak selalu diperlakukan secara istimewa sebagai individu yang murni dan butuh perlindungan, ataukah mereka sempat dipandang sebagai "miniatur orang dewasa" yang harus segera bekerja membantu ekonomi keluarga? Untuk memahami kompleksitas isu-isu PAUD kontemporer yang kita bahas pada Bab I, kita wajib melacak akarnya ke masa lalu. Bab kedua ini akan membawa Anda melintasi sejarah peradaban manusia untuk melihat bagaimana konsep "masa kanak-kanak" (*childhood*) dikonstruksi secara sosial dan historis. Kita akan membedah pemikiran para tokoh pelopor yang meletakkan batu pertama pendidikan ramah anak, yang ide-idenya tetap menjadi senjata utama kita dalam melawan praktik-praktik pendidikan yang salah di era modern.

2. PEMBAHASAN

2.1 Dekonstruksi Historis: Dari Miniatur Orang Dewasa ke Masa Emas (*Golden Age*)

Sejarah menunjukkan bahwa pemaknaan terhadap masa kanak-kanak mengalami pergeseran paradigma yang sangat dramatis. Pada abad pertengahan di Eropa, konsep "anak usia dini" sebagai fase perkembangan yang khas hampir tidak dikenal dalam struktur sosial. Sosiolog dan sejarawan Philippe Ariès mengemukakan tesis bahwa pada masa itu, anak-anak dipandang sebagai miniatur orang dewasa (*adult in miniature*) (Ariès, 1962). Begitu anak-anak mampu bertahan hidup tanpa pengasuhan fisik yang konstan (biasanya sekitar usia tujuh tahun), mereka langsung diintegrasikan ke dalam dunia kerja orang dewasa, mengenakan pakaian yang sama, dan tunduk pada aturan hukum serta moral yang sama kaku tanpa ada perlindungan psikologis khusus. Perubahan pandangan ini mulai terjadi secara revolusioner pada abad ke-17 dan ke-18 melalui pemikiran dua filsuf besar:

1. John Locke (1632–1704): Mengajukan teori Tabula Rasa (papan tulis kosong). Locke berargumen bahwa anak lahir tanpa gagasan bawaan apa pun, dan lingkunganlah yang sepenuhnya menuliskan karakter serta pengetahuan pada jiwa anak melalui pengalaman sensorik (Locke, 1690/1996). Pandangan ini menekankan pentingnya stimulasi lingkungan (*nurture*) sejak usia dini.
2. Jean-Jacques Rousseau (1712–1778): Menentang keras pandangan bahwa anak-anak hanyalah benda pasif atau miniatur dewasa. Melalui bukunya *Emile*, Rousseau menyatakan bahwa anak adalah "bangsawan yang mulia" (*noble savage*) yang terlahir baik secara alami, namun sering kali dirusak oleh kekakuan peradaban sosial orang dewasa (Rousseau, 1762/1979). Rousseau menegaskan bahwa masa kanak-kanak memiliki cara melihat, berpikir, dan merasakan yang unik, yang tidak boleh dipaksa untuk mengikuti cara berpikir orang dewasa secara instan.

2.2 Pilar Pemikiran Tokoh Pelopor PAUD Dunia

Konstruksi filosofis dari Locke dan Rousseau kemudian diturunkan menjadi metode praktis penyelenggaraan PAUD oleh para tokoh pendidik legendaris dunia. Berikut adalah empat pilar pemikiran tokoh yang metodenya paling banyak memengaruhi kurikulum PAUD global:

A. Friedrich Froebel (1782–1852): Bapak *Kindergarten*

Froebel adalah tokoh asal Jerman yang mendirikan *Kindergarten* (Taman Kanak-Kanak) pertama di dunia pada tahun 1837. Konsep dasar Froebel sangat puitis namun ilmiah: ia menganalogikan sekolah sebagai "taman", anak-anak sebagai "tanaman" yang sedang bertumbuh, dan guru sebagai "tukang kebun" (*gardener*) yang memelihara tanaman tersebut

agar tumbuh optimal sesuai kodratnya sendiri (Froebel, 1826/2005). Froebel adalah orang pertama yang merancang alat permainan edukatif secara sistematis yang ia sebut sebagai *Gifts* (benda-benda geometris manipulatif seperti bola, kubus, silinder) dan *Occupations* (aktivitas kreatif seperti melipat, menjahit, merajut). Bagi Froebel, bermain adalah bentuk ekspresi spiritual tertinggi anak sekaligus motor utama perkembangan kognitif dan sosial mereka (Froebel, 1826/2005).

B. Maria Montessori (1870–1952): Metode Lingkungan yang Disiapkan (*Prepared Environment*)

Sebagai dokter perempuan pertama di Italia, Montessori membangun teorinya berdasarkan observasi klinis terhadap anak-anak di *Casa dei Bambini* (Rumah Anak-Anak). Pemikiran Montessori berpusat pada konsep *The Absorbent Mind* (pikiran yang menyerap dengan mudah), di mana anak usia dini memiliki kemampuan luar biasa untuk menyerap informasi dan stimulasi dari lingkungan sekitarnya tanpa upaya sadar yang melelahkan (Montessori, 1949/1995).

Metode Montessori menekankan pentingnya:

1. Lingkungan yang Disiapkan (*Prepared Environment*): Ruang kelas dirancang khusus agar ramah anak (meja kursi ringan berukuran kecil, rak terbuka yang mudah dijangkau).
2. Materi Sensorik Mandiri (*Self-Correcting Materials*): Alat permainan yang dirancang agar anak dapat menyadari kesalahannya sendiri tanpa perlu dikoreksi secara verbal oleh guru.
3. Kebebasan dalam Batasan (*Freedom within Limits*): Anak bebas memilih aktivitas yang ingin mereka lakukan secara mandiri, namun tetap harus menghormati ketertiban dan hak belajar anak lain di kelasnya (Montessori, 1912/2014).

C. John Dewey (1859–1952): Pragmatisme dan Pendidikan Progresif

John Dewey membawa angin segar melalui gerakan pendidikan progresif di Amerika Serikat. Dewey menolak metode hafalan pasif dan mengusung filosofi *Learning by Doing* (belajar dengan melakukan) (Dewey, 1938/1997). Menurut Dewey, sekolah adalah miniatur masyarakat (*school is society*). Oleh karena itu, anak usia dini harus diajarkan memecahkan masalah sehari-hari secara kolaboratif melalui proyek-proyek nyata, bukan sekadar duduk diam mendengar ceramah guru.

D. Ki Hajar Dewantara (1889–1959): Kemerdekaan Belajar dan Sistem Among

Di Indonesia, Raden Mas Soewardi Soerjaningrat (Ki Hajar Dewantara) mendirikan Taman Lare atau Taman Indria pada tahun 1922 sebagai tempat bermain dan belajar anak usia dini. Pemikiran Ki Hajar sangat sejalan dengan konsep DAP (*Developmentally Appropriate Practice*). Ia menegaskan bahwa pendidikan harus didasarkan pada dua kodrat: Kodrat Alam (potensi dan bakat bawaan anak) dan Kodrat Zaman (perkembangan situasi zaman di mana anak hidup) (Dewantara, 1962). Melalui Sistem Among, guru berperan sebagai penuntun jalannya tumbuh kembang anak dengan semboyan legendarisnya (Dewantara, 1962):

1. *Ing Ngarsa Sung Tuladha* (di depan memberi teladan).
2. *Ing Madya Mangun Karsa* (di tengah membangun semangat/ide).
3. *Tut Wuri Handayani* (di belakang memberi dorongan moral).

2.3 Komparasi Landasan Historis Tokoh PAUD

Untuk memudahkan analisis komparatif dalam perkuliahan, matriks berikut merangkum perbedaan fokus utama dan relevansi dari pemikiran para tokoh pelopor di atas:

Tokoh Pelopor	Fokus Teoretis Utama	Bentuk Stimulasi Utama	Relevansi Terhadap Isu Calistung Dini
Friedrich Froebel	Anak sebagai tanaman yang bertumbuh secara natural dalam harmoni alam.	Alat manipulatif terstruktur (<i>Gifts & Occupations</i>), bernyanyi, dan menari kelompok.	Menolak keras <i>drill</i> akademis; menegaskan bahwa bermain adalah satu-satunya "pekerjaan" anak yang valid.
Maria Montessori	Pikiran anak yang menyerap lingkungan; kemandirian anak (<i>independent learning</i>).	Latihan kehidupan praktis (<i>practical life</i>), alat sensorik spesifik, pembelajaran individual.	Memperkenalkan literasi lewat jalur sensorik (menyentuh huruf amplas) bukan hafalan kertas kerja (<i>worksheet</i>).

Tokoh Pelopor	Fokus Teoretis Utama	Bentuk Stimulasi Utama	Relevansi Terhadap Isu Calistung Dini
John Dewey	Pendidikan sebagai proses kehidupan sosial yang interaktif dan pragmatis.	Investigasi kelompok, proyek kolaboratif, pemecahan masalah lingkungan sekitar.	Membaca dan menulis harus diajarkan sebagai alat komunikasi sosial yang fungsional, bukan hafalan simbol abstrak tanpa makna.
Ki Hajar Dewantara	Kemerdekaan jiwa anak, penuntunan kodrat alam, pembentukan budi pekerti luhur.	Permainan tradisional rakyat (<i>dolanan anak</i>), pengenalan kebudayaan lokal secara kontekstual.	Menolak pemaksaan intelektualisme barat yang kaku; anak harus merdeka secara batin dan pikiran sebelum belajar materi kognitif tingkat tinggi.

3. ASPEK PRAKTIS DAN EVALUASI

3.1 Studi Kasus: "Museum Bermain vs. Kelas Kertas"

Sebuah lembaga PAUD bernama "TK Bintang Kecil" baru saja berganti kepemimpinan. Kepala sekolah yang baru menganggap ruang kelas Montessori dan Froebel peninggalan kepala sekolah lama sebagai ruangan yang "tidak efisien dan membuang anggaran". Ia memutuskan untuk menyingkirkan rak-rak berisi alat sensorik Montessori, balok unit Froebel, serta area bermain peran guna digantikan dengan barisan meja-kursi kaku menghadap papan tulis. Kepala sekolah berargumen: *"Sejarah membuktikan bahwa manusia sukses karena belajar dengan keras, membaca cepat, dan patuh sejak dini. Bermain hanyalah membuang waktu belajar anak yang berharga."*

3.2 Aktivitas Diskusi Kelas

Instruksi Kerja:

1. Bentuk kelompok kerja beranggotakan 4 mahasiswa.
2. Diskusikan argumen kepala sekolah di atas menggunakan kacamata historis-filosofis yang telah dipelajari di bab ini.

3. Jawablah pertanyaan panduan berikut untuk dipresentasikan:

- Filsafat tokoh mana yang dilanggar secara langsung oleh keputusan kepala sekolah baru tersebut?
- Bagaimana teori John Locke tentang *Tabula Rasa* dan Jean-Jacques Rousseau tentang *Emile* dapat digunakan untuk menyanggah klaim kepala sekolah tersebut?

3.3 Evaluasi Pembelajaran (Pilihan Ganda)

1. Pandangan historis abad pertengahan yang melihat anak-anak sebagai individu yang tidak memiliki fase perkembangan khusus dan diperlakukan layaknya orang dewasa bertubuh kecil disebut konsep...
 - a. Tabula Rasa
 - b. Miniatur Orang Dewasa (*Adult in Miniature*)
 - c. Noble Savage
 - d. Sosiogenesis
 - e. Kodrat Alam
2. Filsuf yang terkenal dengan analogi jiwa anak yang lahir bagaikan selembar kertas putih bersih kosong (*Tabula Rasa*) adalah...
 - a. Jean-Jacques Rousseau
 - b. Friedrich Froebel
 - c. John Locke
 - d. Maria Montessori
 - e. John Dewey
3. Friedrich Froebel menganalogikan guru anak usia dini di sekolah laksana seorang...
 - a. Komandan militer
 - b. Dokter anak
 - c. Tukang kebun (*gardener*)
 - d. Penulis naskah
 - e. Pengukir batu
4. Konsep *The Absorbent Mind* yang dicetuskan oleh Maria Montessori merujuk pada...
 - a. Ketahanan fisik anak dalam melakukan aktivitas fisik yang berat

- b. Kemampuan luar biasa anak menyerap seluruh informasi dari lingkungan secara alami tanpa beban
 - c. Kemampuan anak menolak instruksi guru secara sadar
 - d. Keterampilan anak berhitung cepat menggunakan sempoa
 - e. Ketergantungan emosional anak kepada ibu kandung
5. Semboyan pendidikan Ki Hajar Dewantara yang menekankan bahwa dari belakang guru wajib memberikan dorongan moral dan semangat bagi perkembangan anak adalah...
- a. Ing Ngarsa Sung Tuladha
 - b. Ing Madya Mangun Karsa
 - c. Tut Wuri Handayani
 - d. Kodrat Alam dan Kodrat Zaman
 - e. Kemerdekaan Batin

3.4 Soal Esai

1. Bandingkan pandangan John Locke (*Tabula Rasa*) dengan Jean-Jacques Rousseau (*Noble Savage*) mengenai hakikat anak saat dilahirkan ke dunia! Bagaimana implikasi kedua teori ini terhadap peran pendidik PAUD?
2. Uraikan mengapa rancangan alat permainan edukatif Froebel (*Gifts & Occupations*) dianggap sebagai revolusi besar dalam metodologi pembelajaran anak usia dini pada abad ke-19!
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan *Prepared Environment* dalam metode Montessori, dan bagaimana lingkungan fisik ini mendukung perkembangan kemandirian anak!
4. Mengapa John Dewey mengusung jargon *Learning by Doing*? Berikan contoh aplikasinya dalam kegiatan proyek anak usia dini di sekolah!
5. Analisis bagaimana Ki Hajar Dewantara mensinergikan "Kodrat Alam" dan "Kodrat Zaman" dalam konsep pendidikan Taman Indria, serta relevansinya dengan tuntutan digitalisasi PAUD saat ini!

4. RINGKASAN DAN REFLEKSI

Ringkasan:

Pemaknaan atas masa kanak-kanak mengalami perjalanan sejarah yang panjang. Dimulai dari pengabaian hak anak sebagai miniatur dewasa, berkembang menjadi kesadaran akan pentingnya stimulasi lingkungan (Locke) dan perlindungan hak murni anak (Rousseau). Tokoh seperti Froebel, Montessori, Dewey, dan Ki Hajar Dewantara menyediakan landasan operasional bahwa anak berkembang paling baik melalui aktivitas aktif, mandiri, bermakna, dan menyenangkan yang sesuai dengan fitrah kemerdekaan jiwanya.

Refleksi Pembelajaran:

Mempelajari sejarah pendidikan anak usia dini membuat kita menyadari bahwa memperjuangkan pembelajaran ramah anak berbasis bermain adalah warisan perjuangan peradaban manusia yang panjang. Ketika Anda hari ini menolak pemaksaan calistung instan dan membela hak bermain anak di sekolah, Anda sedang berdiri bahu-membahu di jalur sejarah yang sama bersama Rousseau, Froebel, Montessori, dan Ki Hajar Dewantara.

DAFTAR PUSTAKA (BAB II)

PlaintextAriès, P. (1962). *Centuries of Childhood: A Social History of Family Life* (R. Baldick, Trans.). Jonathan Cape.

Dewantara, K. H. (1962). *Karya Ki Hadjar Dewantara: Bagian I: Pendidikan*. Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

Dewey, J. (1997). *Experience and Education*. Touchstone. (Karya asli diterbitkan 1938).

Froebel, F. (2005). *The Education of Man* (W. N. Hailmann, Trans.). Dover Publications. (Karya asli diterbitkan 1826).

Locke, J. (1996). *Some Thoughts Concerning Education & Of the Conduct of the Understanding* (R. Grant & N. Tarcov, Eds.). Hackett Publishing. (Karya asli diterbitkan 1690).

Montessori, M. (1995). *The Absorbent Mind*. Henry Holt and Company. (Karya asli diterbitkan 1949).

Montessori, M. (2014). *The Montessori Method*. CreateSpace Independent Publishing Platform. (Karya asli diterbitkan 1912).

Rousseau, J. J. (1979). *Emile: Or On Education* (A. Bloom, Trans.). Basic Books. (Karya asli diterbitkan 1762).

BAB III

ISU STANDARISASI DAN KOMERSIALISASI AKADEMIS PAUD

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK):

Mahasiswa mampu menganalisis dampak standarisasi kurikulum dan komersialisasi program PAUD terhadap pemenuhan hak bermain anak, serta merumuskan alternatif penilaian autentik untuk menggantikan ketergantungan pada Lembar Kerja Anak (LKA) kaku.

Indikator Keberhasilan:

1. Kemampuan mendeteksi gejala *Hurried Child Syndrome* akibat tekanan akademis yang berlebihan pada anak usia dini.
2. Keterampilan membandingkan efektivitas penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) dengan media manipulatif konkret (*loose parts/sensory play*).
3. Ketepatan menyusun strategi edukasi bagi pengelola lembaga PAUD untuk menghadapi tekanan pasar tanpa mengorbankan prinsip DAP (*Developmentally Appropriate Practice*).

Kata Kunci:

Komersialisasi, Standarisasi, *Hurried Child Syndrome*, Lembar Kerja Anak (LKA), Penilaian Autentik.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini saat ini tidak lagi sekadar menjadi ruang transisi yang hangat bagi anak untuk mengenal lingkungan sosialnya. PAUD telah bergeser menjadi sebuah industri yang kompetitif. Baliho-baliho sekolah bersaing menampilkan janji-janji instan: "*Lulus TK dijamin lancar membaca 3 bahasa*", atau "*Metode kilat calistung tanpa mengeja*".

Di balik kemilau janji pemasaran tersebut, terdapat isu standarisasi yang mereduksi keunikan perkembangan setiap anak menjadi angka-angka statistik. Anak-anak dituntut memenuhi standar capaian akademis yang seragam, seolah-olah mereka adalah produk pabrik yang sedang berjalan di atas ban berjalan (*conveyor belt*). Bab keempat ini akan membedah bagaimana komersialisasi dan standarisasi akademis secara perlahan telah merampas hak paling mendasar anak usia dini: hak untuk merdeka dan belajar melalui bermain.

2. PEMBAHASAN MENDALAM

2.1 Komersialisasi PAUD dan "Sindrom Anak yang Terburu-buru" (*Hurried Child Syndrome*)

Dalam sosiologi pendidikan, komersialisasi PAUD terjadi ketika keberhasilan sebuah lembaga pendidikan diukur semata-mata berdasarkan kepuasan konsumen (orang tua) yang menginginkan hasil akademis instan (Graue, 2008). Sekolah-sekolah terjebak dalam perang tarif dan fasilitas akademis kaku demi menarik minat pasar, sementara prinsip-prinsip pedagogis yang ramah anak dikesampingkan. Tekanan pasar ini memicu fenomena yang oleh psikolog David Elkind diistilahkan sebagai *The Hurried Child Syndrome* (Sindrom Anak yang Terburu-buru) (Elkind, 2007). Sindrom ini terjadi ketika orang tua dan sekolah mendorong anak-anak untuk tumbuh secara intelektual, sosial, dan akademis jauh melampaui kapasitas perkembangan psikologis mereka yang sebenarnya. Anak-anak dipaksa berperilaku, berpikir, dan menguasai materi seperti anak sekolah dasar (SD) kelas tinggi sebelum struktur otak mereka siap menerima beban tersebut. Dampak dari sindrom ini sangat mengkhawatirkan, meliputi:

- Meningkatnya tingkat kecemasan (*anxiety*) dan stres pada anak usia dini.
- Hilangnya rasa percaya diri karena terus-menerus dihadapkan pada standar pencapaian yang terlalu tinggi.
- Kejenuhan belajar dini (*school burnout*) yang membuat anak membenci aktivitas sekolah ketika mereka menginjak usia remaja (Elkind, 2007).

2.2 Dominasi Lembar Kerja Anak (LKA) vs. Pembelajaran Autentik

Salah satu manifestasi nyata dari isu standarisasi di kelas PAUD adalah ketergantungan yang sangat tinggi terhadap penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) atau *worksheets*. LKA sering kali dijadikan "senjata utama" oleh guru dan pengelola sekolah karena alasan praktis: LKA mudah diseragamkan, mudah dinilai, dan menjadi bukti fisik yang konkret bagi orang tua bahwa anak mereka "belajar" di sekolah (Hatch, 2002). Padahal, dari perspektif perkembangan motorik dan kognitif, dominasi penggunaan LKA pada anak usia dini memicu berbagai masalah pedagogis serius. Pembelajaran dengan kertas pensil membatasi koordinasi motorik kasar, menghambat perkembangan sensori anak yang seharusnya distimulasi melalui benda konkret, serta membunuh kreativitas alami mereka karena anak hanya diminta mengikuti instruksi seragam (seperti menebalkan garis, mewarnai di dalam batas, atau menjodohkan gambar) (Morrison, 2018). Berikut adalah tabel komparasi perbedaan mendasar antara pembelajaran berbasis LKA dengan Pembelajaran Autentik berbasis eksplorasi nyata:

Parameter Perbandingan	Dominasi Lembar Kerja Anak (LKA)	Pembelajaran Autentik (Eksplorasi Nyata)
Bahan Belajar	Kertas dua dimensi, gambar statis, petunjuk seragam.	Benda konkret tiga dimensi, bahan alam (<i>loose parts</i>), lingkungan sekitar.
Aktivitas Motorik	Terbatas pada motorik halus (memegang pensil/krayon secara kaku).	Melibatkan motorik kasar (berlari, memanjat) dan motorik halus (meremas tanah liat, meronce).
Proses Berpikir	Konvergen (hanya ada satu jawaban "benar" yang diinginkan kertas).	Divergen (anak didorong menemukan banyak cara memecahkan masalah).
Metode Evaluasi	Portofolio lembar kerja yang diisi tanda bintang atau nilai huruf.	Penilaian autentik berupa catatan anekdot, foto proses kerja, dan rubrik perkembangan.

2.3 Dampak Standarisasi Terhadap Hilangnya Hak Bermain

Ketika kurikulum PAUD didominasi oleh target pencapaian akademis yang terstandar, waktu bermain anak adalah hal pertama yang dikorbankan. Jam istirahat (*recess*) dan waktu bermain bebas di luar ruangan (*outdoor play*) dipangkas demi menambah jam latihan membaca atau menulis di dalam kelas (Pellegrini, 2005). Asosiasi Nasional untuk Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa standarisasi yang kaku mengabaikan prinsip variabilitas individual (*individual variation*), yaitu kenyataan bahwa setiap anak berkembang dengan kecepatan uniknya masing-masing (NAEYC, 2020). Memaksa sekelompok anak usia 4 tahun untuk mencapai target membaca kata yang sama pada bulan yang sama bukan hanya tidak ilmiah, tetapi juga merupakan bentuk pelanggaran hak tumbuh kembang anak. Bermain bebas bukan aktivitas tanpa arah. Saat bermain balok bersama temannya, anak sedang belajar fisika dasar (keseimbangan), matematika (geometri dan jumlah), kemampuan negosiasi, toleransi, dan regulasi emosi (Piaget, 1962). Menghilangkan hak bermain demi standarisasi akademis sama

saja dengan memotong fondasi perkembangan sosial-emosional yang nantinya sangat dibutuhkan anak untuk bertahan hidup di masa dewasa.

3. ASPEK PRAKTIS DAN EVALUASI

3.1 Studi Kasus: "Metamorfosis KB Cerdas Ceria"

Kelompok Bermain (KB) "Cerdas Ceria" awalnya dikenal sebagai sekolah yang menyenangkan. Setiap hari, anak-anak pulang dengan pakaian yang sedikit kotor karena bermain cat air, berkebun, atau bermain pasir. Namun, setelah setahun berdiri, jumlah murid menurun drastis karena sekolah kompetitor di seberang jalan mempromosikan kurikulum "Calistung Intensif 6 Bulan". Karena desakan finansial, yayasan KB "Cerdas Ceria" memaksa kepala sekolah untuk mengubah kurikulum secara total. Mulai semester baru, anak-anak usia 3–4 tahun diwajibkan menyelesaikan minimal 4 lembar LKA setiap hari. Kegiatan bermain pasir ditiadakan karena dianggap "mengotori baju dan membuang waktu". Beberapa guru merasa sedih melihat anak-anak yang kini sering murung dan enggan berangkat sekolah, namun yayasan merasa puas karena orang tua bangga melihat tumpukan kertas LKA anak mereka yang penuh dengan coretan nilai "A" dari guru.

3.2 Aktivitas Diskusi Kelas

Instruksi Kerja:

1. Bagi kelas menjadi kelompok diskusi (masing-masing 4 mahasiswa).
2. Analisislah kasus KB "Cerdas Ceria" di atas dari sudut pandang *Hurried Child Syndrome* (Elkind, 2007) dan komersialisasi PAUD (Graue, 2008).
3. Sebagai calon sarjana PAUD, jika Anda diangkat menjadi konsultan pendidikan di sekolah tersebut, strategi apa yang akan Anda tawarkan kepada pihak yayasan dan orang tua murid agar sekolah tetap diminati pasar tanpa harus mengorbankan hak bermain anak? Susun rancangan solusinya dalam bentuk matriks aksi!

3.3 Evaluasi Pembelajaran (Pilihan Ganda)

1. Istilah yang menggambarkan kondisi psikologis anak yang dipaksa tumbuh dan menguasai kemampuan akademis melampaui kapasitas perkembangannya demi kepuasan orang dewasa adalah...
 - a. ADHD Syndrome
 - b. Hurried Child Syndrome
 - c. Down Syndrome

- d. Burnout Syndrome
 - e. Separation Anxiety
2. Menurut David Elkind (2007), salah satu dampak psikologis jangka panjang dari pemaksaan standar akademis kaku pada masa anak usia dini adalah...
- a. Anak menjadi lebih mandiri di usia dewasa
 - b. Hubungan anak dengan guru menjadi lebih erat
 - c. Mengalami kejenuhan belajar (*school burnout*) saat remaja
 - d. Kemampuan berpikir kreatif meningkat tajam
 - e. Peningkatan koordinasi motorik kasar
3. Mengapa ketergantungan yang tinggi terhadap Lembar Kerja Anak (LKA) dianggap kurang sesuai dengan prinsip DAP (*Developmentally Appropriate Practice*)?
- a. Karena harga buku LKA terlalu mahal bagi sekolah
 - b. Karena membatasi stimulasi sensorik, motorik, dan mematikan kreativitas berpikir divergen
 - c. Karena LKA tidak bisa dibawa pulang ke rumah oleh anak
 - d. Karena guru kesulitan membuat soal-soal di dalam LKA
 - e. Karena anak-anak tidak suka melihat gambar berwarna di kertas
4. Konsep komersialisasi PAUD terjadi ketika mutu sebuah lembaga PAUD diukur berdasarkan...
- a. Kebahagiaan dan kesejahteraan emosional anak saat bermain
 - b. Kualifikasi akademik guru yang semuanya bergelar Magister
 - c. Kepuasan instan konsumen (orang tua) terhadap produk akademis anak
 - d. Keberagaman latar belakang budaya anak-anak di kelas
 - e. Jumlah pohon dan area hijau yang dimiliki sekolah
5. Ketika guru PAUD mengganti ujian tulis kertas-pensil dengan pengamatan harian, dokumentasi foto proses kerja anak, dan catatan anekdot, maka guru tersebut menerapkan metode...
- a. Standar Kompetensi Nasional
 - b. Tes Standardisasi Berbasis Komputer
 - c. Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*)
 - d. Metode Drill Terstruktur

- e. Evaluasi Sumatif Kaku

3.4 Soal Esai

1. Uraikan apa yang dimaksud dengan *Hurried Child Syndrome* dan analisislah bagaimana tren komersialisasi lembaga PAUD saat ini turut menyuburkan sindrom tersebut!
2. Banyak orang tua merasa bahwa jika anak tidak pulang membawa lembar kertas LKA yang sudah dikerjakan, berarti anak tidak belajar di sekolah. Bagaimana cara Anda sebagai pendidik memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai hal ini?
3. Jelaskan perbedaan dampak stimulasi motorik halus antara aktivitas menulis huruf di lembar kerja dengan aktivitas meremas plastisin atau meronce manik-manik besar!
4. Mengapa kebebasan bermain bebas (*outdoor play*) sering kali menjadi hal pertama yang dikorbankan ketika sebuah sekolah menerapkan target standarisasi akademis? Berikan analisis kritis Anda!
5. Rancanglah satu kegiatan "Pembelajaran Autentik" untuk mengenalkan konsep matematika permulaan (berhitung 1–10) bagi anak usia 4 tahun dengan memanfaatkan media alam sekitar (*loose parts*) tanpa menggunakan kertas sama sekali!

4. RINGKASAN DAN REFLEKSI

Ringkasan:

Komersialisasi dan standarisasi akademis kaku di lembaga PAUD mengancam kesejahteraan psikologis anak. Tuntutan pasar yang menginginkan hasil calistung instan melahirkan *Hurried Child Syndrome* yang memicu stres dan hilangnya motivasi belajar intrinsik. Penggunaan LKA secara berlebihan mereduksi esensi belajar yang seharusnya multisensori dan aktif. Untuk menyelamatkan marwah PAUD, lembaga pendidikan harus kembali berkomitmen pada prinsip pembelajaran autentik dan menghormati hak bermain sebagai jalur belajar alami anak.

Refleksi Pembelajaran:

Selebar kertas LKA mungkin bisa membuat anak Anda duduk diam selama 15 menit dan menghasilkan coretan yang rapi di mata orang dewasa. Namun, tanyakan pada diri Anda sebagai pendidik: *Apakah kertas mati itu bisa mengajarkan anak cara bekerja sama? Apakah kertas itu bisa melatih jemari mereka sekuat saat mereka meremas tanah liat? Jangan biarkan*

standarisasi yang kaku mengubah taman bermain yang indah menjadi pabrik pencetak robot-robot kecil yang kehilangan masa indahnya untuk mengeksplorasi dunia.

DAFTAR PUSTAKA (BAB IV)

Elkind, D. (2007). *The Hurried Child: Growing Up Too Fast Too Soon* (25th anniversary ed.). Da Capo Press.

Graue, E. (2008). Infantizing young children or hurrying them into school? Cultural expectations of readiness for kindergarten. In *Early Childhood Education: Society and Culture* (pp. 43-58). Routledge.

Hatch, J. A. (2002). Accountability shoved under the classroom door: Implementation of high-stakes testing in early childhood. *Kappan*, 83(6), 457-462.
<https://doi.org/10.1177/003172170208300611>

Morrison, G. S. (2018). *Early Childhood Education Today* (14th ed.). Pearson.

National Association for the Education of Young Children [NAEYC]. (2020). *Developmentally Appropriate Practice (DAP) Position Statement*. NAEYC.

Pellegrini, A. D. (2005). *Recess: Its Role in Education and Development*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. W. W. Norton & Company.

BAB IV

ISU TEKNOLOGI DAN MEDIA DIGITAL DI KELAS PAUD

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK):

Mahasiswa mampu menganalisis dilema pemanfaatan teknologi digital di lingkungan PAUD, merancang integrasi media digital yang aktif, interaktif, dan kolaboratif (*Developmentally Appropriate Technology*), serta merumuskan strategi edukasi keamanan digital (*cyber-safety*) bagi anak dan orang tua.

Indikator Keberhasilan:

1. Kemampuan membedakan karakteristik konsumsi media digital pasif (*passive screen time*) dengan penggunaan media digital aktif (*active screen time*).
2. Keterampilan merancang panduan atau kebijakan penggunaan gawai (*screen time*) yang aman dan sehat di sekolah dan rumah.
3. Ketepatan merumuskan metode pengenalan literasi digital dasar dan keamanan siber (*cyber-safety*) yang ramah anak.

Kata Kunci:

Active Screen Time, *Cyber-Safety*, Literasi Digital, Media Interaktif, *Developmentally Appropriate Technology* (DAT).

1. PENDAHULUAN

Di era digital abad ke-21, anak-anak lahir dan tumbuh dalam kepuangan teknologi. Mereka sering dijuluki sebagai *digital natives* (pribumi digital) yang dapat mengoperasikan layar sentuh bahkan sebelum mereka lancar berbicara. Bagi pengelola lembaga PAUD, fenomena ini menimbulkan dilema besar. Di satu sisi, ada ketakutan bahwa teknologi akan merusak konsentrasi, memicu radiasi, dan menjauhkan anak dari interaksi sosial nyata. Di sisi lain, menolak teknologi sepenuhnya akan membuat anak-anak tertinggal di masa depan yang serba digital. Tantangan utama pendidik PAUD hari ini bukanlah menghindari teknologi, melainkan bagaimana menjinakkan dan mengarahkannya agar menjadi alat bantu belajar yang berdaya guna. Bab ketujuh ini akan mengupas tuntas isu seputar teknologi digital di kelas PAUD, mengurai batasan antara penggunaan teknologi yang merusak dengan yang membangun, serta membekali Anda dengan strategi mendidik anak agar cerdas dan aman di dunia digital.

2. PEMBAHASAN MENDALAM

2.1 Pemanfaatan Teknologi: Konsumsi Pasif vs. Interaksi Aktif-Kolaboratif

Banyak penolakan terhadap teknologi di PAUD bersumber dari kesalahan dalam cara pemanfaatannya. Guru atau orang tua sering kali menggunakan gawai sebagai "pengasuh digital" (*digital babysitter*)—membiarkan anak duduk diam menonton video kartun di YouTube selama berjam-jam agar anak tenang dan tidak mengganggu orang dewasa.

Asosiasi Nasional untuk Pendidikan Anak Usia Dini bersama Fred Rogers Center merumuskan panduan bersama bahwa teknologi dan media interaktif di PAUD harus digunakan secara tepat sesuai perkembangan (*Developmentally Appropriate Technology - DAT*) (NAEYC & Fred Rogers Center, 2012). Panduan tersebut membagi penggunaan media digital menjadi dua kategori utama:

1. Konsumsi Pasif (*Passive Media Use*): Anak hanya menonton layar tanpa melakukan tindakan fisik atau kognitif apa pun yang mengontrol jalannya program (misalnya menonton video di TV atau ponsel pintar secara terus-menerus). Penggunaan pasif ini tidak memberikan kontribusi positif bagi perkembangan otak anak (Plowman & McPake, 2013).
2. Interaksi Aktif (*Active/Interactive Media Use*): Anak memegang kendali penuh atas media tersebut. Mereka harus berpikir, mengambil keputusan, atau berkolaborasi dengan teman di sekitarnya untuk menjalankan program (misalnya menggambar digital bersama teman, bermain *game* petualangan berbasis pemecahan masalah matematika, atau merekam suara mereka sendiri untuk membuat cerita digital). Penggunaan aktif ini menstimulasi fungsi eksekutif otak, kreativitas, dan koordinasi motorik-kognitif (NAEYC & Fred Rogers Center, 2012).

2.2 Parameter Memilih Teknologi yang Tepat Perkembangan (DAT)

Bagaimana guru dapat menilai apakah sebuah aplikasi, gim, atau gawai layak digunakan di kelas PAUD? Integrasi teknologi tidak boleh menggeser esensi bermain fisik dan sosial. Teknologi harus dipandang sebagai alat bantu tambahan (*supplementary tool*), bukan kurikulum utama (Buckingham, 2007). Berikut adalah tabel parameter evaluasi untuk menguji kelayakan media digital di lembaga PAUD:

Parameter Evaluasi	Tidak Layak Perkembangan (Inappropriate)	Layak Perkembangan (Appropriate - DAT)
Kontrol Pengguna	Program berjalan otomatis; anak hanya mengklik tombol "Next" atau menonton saja.	Anak menentukan jalannya cerita, bebas bereksperimen, dan membuat karya sendiri.
Keberadaan Iklan	Dipenuhi iklan <i>pop-up</i> yang mengganggu konsentrasi atau mengarahkan anak ke situs belanja.	Bersih dari iklan komersial, memiliki sistem pengaman khusus anak (<i>kids lock</i>).
Dimensi Sosial	Anak bermain sendiri menggunakan <i>headset</i> , terisolasi dari lingkungan sekitar.	Mendorong anak berdiskusi, berbagi gawai dengan teman, atau digunakan bersama guru.
Koneksi Dunia Nyata	Konten terlalu abstrak, fantasi yang membingungkan, atau mengandung unsur kekerasan.	Konten relevan dengan pengalaman sehari-hari anak (misal: mengenal suara hewan di sekitar).

2.3 Isu *Cyber-Safety*, Etika Digital, dan Literasi Digital Sejak Dini

Literasi digital pada anak usia dini bukan sekadar melatih kelincahan jari anak dalam mengusap layar (*swiping*). Literasi digital yang sesungguhnya adalah kemampuan anak untuk menggunakan teknologi secara bijak, memahami etika berkomunikasi digital dasar, serta menjaga diri dari berbagai ancaman di dunia maya (Chaudron et al., 2018).

Keamanan siber (*cyber-safety*) pada anak usia dini menjadi isu yang sangat mendesak seiring meningkatnya kasus kejahatan siber yang menargetkan anak-anak. Ancaman tersebut meliputi paparan konten pornografi/kekerasan yang tidak sengaja terakses, pelanggaran privasi data anak melalui aplikasi ilegal, hingga bahaya kecanduan gawai. Pendidik PAUD bersama orang tua harus membangun pertahanan berlapis melalui tiga pilar literasi digital dini (Wartella et al., 2016):

1. Proteksi Teknis (*Technical Protection*): Mengaktifkan fitur *parental control*, memasang aplikasi pencarian ramah anak (seperti *YouTube Kids* atau mesin pencari khusus anak), dan menonaktifkan fitur pembelian dalam aplikasi (*in-app purchases*).
2. Pemberdayaan Kognitif (*Cognitive Empowerment*): Mengajarkan anak aturan keamanan dasar secara verbal dengan bahasa sederhana, seperti: "*Jika melihat gambar yang menakutkan di layar, segera tutup gawai dan beri tahu guru atau ibu.*" atau "*Jangan pernah memberikan nama asli, alamat, atau foto diri kepada siapa pun di internet tanpa izin orang tua.*"
3. Zona Bebas Layar (*Screen-Free Zones*): Menetapkan area fisik tertentu di sekolah dan rumah yang steril dari gawai, seperti area makan bersama, tempat tidur, dan taman bermain luar ruangan. Hal ini penting untuk menjaga keseimbangan perkembangan fisik dan mental anak (AAP, 2016).

3. ASPEK PRAKTIS DAN EVALUASI

3.1 Studi Kasus: "Kelas Robotik vs. Kamar Sunyi di TK Permata"

TK "Permata" baru saja membeli 15 unit tablet mutakhir dengan anggaran besar demi mengusung jargon "Sekolah Berbasis Teknologi Abad ke-21". Kepala sekolah meminta para guru untuk mengintegrasikan tablet tersebut ke dalam kegiatan belajar harian. Namun, guru-guru tidak diberikan pelatihan khusus tentang metodologi DAT (*Developmentally Appropriate Technology*). Di kelas TK A, Ibu Maya meletakkan tablet-tablet tersebut di meja, membuka aplikasi mewarnai digital, lalu menyuruh anak-anak duduk tenang mengerjakannya masing-masing selama 1 jam tanpa interaksi. Kelas menjadi sunyi senyap, anak-anak menatap layar dengan mata lelah. Sementara itu, di kelas TK B, Pak Danu menggunakan satu unit tablet yang dihubungkan ke proyektor. Ia mengajak anak-anak bersama-sama mengamati gerakan bayangan tumbuhan secara interaktif, berdiskusi kelompok kecil untuk memprediksi arah cahaya, kemudian anak-anak diminta menggambar prediksi mereka menggunakan krayon di kertas besar secara berpasangan.

3.2 Aktivitas Diskusi Kelas

Instruksi Kerja:

1. Diskusikan dalam kelompok beranggotakan 4 mahasiswa.
2. Bandingkan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi di kelas Ibu Maya (TK A) dan kelas Pak Danu (TK B). Analisislah mana yang termasuk konsumsi pasif dan mana

yang termasuk interaksi aktif-kolaboratif berdasarkan panduan NAEYC dan Fred Rogers Center (2012).

3. Rancanglah sebuah panduan SOP (Standar Operasional Prosedur) singkat berisi 5 poin penting bagi guru TK "Permata" saat akan menggunakan tablet di dalam kelas agar tetap sesuai dengan prinsip DAP (*Developmentally Appropriate Practice*).

3.3 Evaluasi Pembelajaran (Pilihan Ganda)

1. Panduan internasional yang dirumuskan oleh NAEYC menyatakan bahwa penggunaan teknologi pada anak usia dini harus memenuhi prinsip DAT. Apa kepanjangan dari DAT?
 - a. Digital Active Technology
 - b. Developmentally Appropriate Technology
 - c. Designing Advanced Tools
 - d. Diagnostic Association of Technology
 - e. Durable Analytical Teaching
2. Aktivitas anak usia dini di bawah ini yang dikategorikan sebagai *active screen time* (interaksi digital aktif) yang edukatif adalah...
 - a. Menonton tayangan animasi berdurasi 2 jam di televisi tanpa henti
 - b. Membiarkan gim otomatis berjalan sendiri di tablet sambil anak makan siang
 - c. Menggunakan aplikasi perekam suara bersama teman untuk membuat cerita digital kreasi sendiri
 - d. Mengklik tombol iklan *pop-up* yang muncul secara otomatis di ponsel pintar
 - e. Mengusap layar tanpa tujuan untuk melihat tumpukan foto galeri orang tua
3. Mengapa penggunaan gawai sebagai "pengasuh digital" (*digital babysitter*) sangat tidak disarankan dalam dunia PAUD?
 - a. Karena harga gawai sangat mahal jika sampai rusak oleh anak
 - b. Karena anak-anak tidak akan bisa mengoperasikan gawai dengan benar
 - c. Karena memicu interaksi satu arah (pasif) yang berisiko menyebabkan keterlambatan bicara (*speech delay*) dan menurunkan empati sosial
 - d. Karena guru akan kehilangan pekerjaannya di dalam kelas
 - e. Karena sinyal internet di sekolah sering kali tidak stabil

4. Manakah langkah keamanan siber (*cyber-safety*) kognitif yang paling tepat diajarkan kepada anak usia 4–5 tahun saat berinteraksi dengan dunia maya?
 - a. Meminta anak menghafal kata sandi (*password*) surel orang tua
 - b. Mengajarkan anak cara mengunduh perangkat lunak antivirus
 - c. Mengajarkan aturan dasar untuk langsung menutup layar dan melaporkan kepada guru/orang tua jika melihat gambar yang menakutkan
 - d. Menyuruh anak membuat nama akun samaran di media sosial
 - e. Membiarkan anak mencari video sendiri tanpa pengawasan orang dewasa
5. Menurut pedoman AAP (2016) dan WHO (2019), area manakah di lingkungan rumah yang wajib dinyatakan sebagai "Zona Bebas Layar" (*Screen-Free Zones*) demi kesehatan tidur anak?
 - a. Garasi mobil
 - b. Kamar mandi
 - c. Kamar tidur anak dan area meja makan keluarga
 - d. Ruang tamu
 - e. Gudang penyimpanan barang

3.4 Soal Esai

1. Bandingkan dampak perkembangan kognitif dan sosial antara anak yang sering terpapar *passive screen time* dengan anak yang distimulasi lewat *active screen time* di kelas PAUD!
2. Sebagai pendidik PAUD, bagaimana Anda menanggapi kekhawatiran orang tua murid yang menganggap bahwa semua bentuk teknologi digital pasti membawa dampak buruk bagi tumbuh kembang anak usia dini?
3. Jelaskan konsep *Developmentally Appropriate Technology* (DAT) dan berikan contoh konkret penerapannya dalam kegiatan belajar mengajar di tingkat kelompok bermain (KB)!
4. Mengapa fitur pembelian dalam aplikasi (*in-app purchases*) pada gim anak-anak dianggap sebagai bagian dari masalah etika dan komersialisasi digital di tingkat PAUD? Analisislah!

5. Rancanglah sebuah pamflet edukatif digital singkat (berisi 5 aturan penting) untuk dibagikan kepada orang tua murid mengenai tips menjaga keamanan siber (*cyber-safety*) anak saat berselancar di internet di rumah!

4. RINGKASAN DAN REFLEKSI

Ringkasan:

Teknologi digital di kelas PAUD bukanlah musuh yang harus dijaui secara ekstrem, melainkan alat bantu yang harus dikelola dengan bijaksana. Kunci utama keberhasilan integrasi teknologi terletak pada transisi dari konsumsi media pasif menuju interaksi digital yang aktif, kolaboratif, dan sarat makna. Melalui penerapan prinsip *Developmentally Appropriate Technology* (DAT), perlindungan keamanan siber (*cyber-safety*), serta pengenalan literasi digital dasar, lembaga PAUD dapat mempersiapkan anak menghadapi masa depan teknologi tanpa mengorbankan hak bermain nyata dan interaksi sosial mereka yang berharga.

Refleksi Pembelajaran: Teknologi tercanggih di dunia sekalipun tidak akan pernah bisa menggantikan pelukan hangat seorang guru, senyuman teman sebaya saat bermain di luar ruangan, atau aroma tanah basah setelah hujan. Gunakanlah teknologi digital sebagai jendela tambahan untuk memperluas cakrawala berpikir anak, namun pastikan kaki mereka tetap berpijak kuat di atas bumi nyata yang kaya akan kehangatan manusiawi.

DAFTAR PUSTAKA

American Academy of Pediatrics [AAP]. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>

Buckingham, D. (2007). *Beyond Technology: Children's Learning in the Age of Digital Culture*. Polity Press.

Chaudron, S., Di Gioia, R., & Genuardi, M. (2018). *Young Children (0-8) and Digital Technology: A Joint Research Project Across Europe*. JRC Science for Policy Report. European Commission. <https://doi.org/10.2760/383183>

National Association for the Education of Young Children [NAEYC] & Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media. (2012). *Technology and Interactive Media as Tools*

in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8 (Joint Position Statement). NAEYC.

Plowman, L., & McPake, J. (2013). Seven myths about young children and technology. *Archives of Disease in Childhood*, 98(1), 27-31. <http://dx.doi.org/10.1136/archdischild-2012-301908>

Wartella, E., Lauricella, A. R., & Blackwell, C. K. (2016). Research on technology and media in early childhood. In *Handbook of Early Childhood Literacy* (pp. 523-535). SAGE Publications.

World Health Organization [WHO]. (2019). *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children Under 5 Years of Age*. World Health Organization.

BAB V

ISU LITERASI DAN NUMERASI DINI (*EMERGENT LITERACY & NUMERACY*)

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK):

Mahasiswa mampu menganalisis konsep literasi dan numerasi dini (*emergent literacy & numeracy*) sebagai alternatif pengajaran calistung konvensional, serta merancang lingkungan kaya keaksaraan (*print-rich environment*) yang ramah anak dan berbasis bermain.

Indikator Keberhasilan:

1. Kemampuan membedakan model calistung mekanis (*drilling*) dengan konsep keaksaraan darurat (*emergent literacy*).
2. Keterampilan merancang area keaksaraan dan numerasi fungsional di dalam ruang kelas PAUD.
3. Ketepatan menyusun strategi stimulasi matematika permulaan menggunakan media nyata tanpa paksaan lembar kerja.

Kata Kunci:

Keaksaraan Darurat, Numerasi Dini, *Print-Rich Environment*, Fonologis, Matematika Permulaan.

1. PENDAHULUAN

Ketika mendengar kata "literasi dan numerasi" pada anak usia dini, sebagian besar masyarakat atau pendidik langsung mengasosiasikannya dengan kemampuan mengeja suku kata di papan tulis atau menghitung baris angka di buku kotak-kotak. Kekeliruan paradigma ini membuat pengajaran keaksaraan di tingkat PAUD sering kali terasa menakutkan dan melelahkan bagi anak. Padahal, sebelum anak mampu membaca dan berhitung secara formal, mereka melewati fase yang disebut dengan literasi dan numerasi darurat (*emergent literacy and numeracy*). Keaksaraan bukan tentang seberapa cepat anak menghafal simbol abstrak, melainkan bagaimana anak memaknai simbol tersebut dalam kehidupan mereka sehari-hari. Bab kelima ini akan membahas bagaimana mengembalikan esensi pengajaran membaca, menulis, dan berhitung ke jalurnya yang tepat—menyenangkan, bermakna, dan ramah otak.

2. PEMBAHASAN

2.1 Dekonstruksi Calistung Kaku Menuju Keaksaraan Darurat (*Emergent Literacy*)

Konsep *Emergent Literacy* (Keaksaraan Darurat) pertama kali diperkenalkan oleh Marie Clay pada tahun 1966 untuk menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan membaca dan menulis anak dimulai jauh sebelum mereka masuk sekolah formal dan terus berkembang secara alami melalui interaksi sosial dengan lingkungan keaksaraan (Clay, 2001). Berbeda dengan pendekatan calistung konvensional yang menganggap anak tidak tahu apa-apa sebelum diajarkan huruf secara mekanis (*bottom-up approach*), teori *emergent literacy* memandang anak sebagai penafsir aktif yang sedang membangun hipotesis tentang bagaimana bahasa tulisan bekerja (Teale & Sulzby, 1986). Kemampuan literasi dini yang sesungguhnya terdiri dari beberapa komponen krusial yang saling terkait:

1. Kesadaran Fonologis (*Phonological Awareness*): Kemampuan anak untuk mendengar, mengidentifikasi, dan memanipulasi bunyi bahasa lisan, seperti rima kata dan suku kata, sebelum mereka mengenal bentuk fisiknya (huruf) (National Early Literacy Panel [NELP], 2008).
2. Pengetahuan Abjad (*Alphabet Knowledge*): Kemampuan mengenali nama, bentuk, dan bunyi unik dari masing-masing huruf.
3. Kesadaran Cetak (*Print Awareness*): Pemahaman bahwa tulisan di dalam buku dibaca dari kiri ke kanan (untuk bahasa Latin), dari atas ke bawah, dan bahwa tulisan tersebut memiliki makna cerita.
4. Kosa Kata Lisan (*Oral Vocabulary*): Kekayaan kosa kata yang didengar dan diucapkan anak dalam interaksi sehari-hari, yang menjadi fondasi utama pemahaman bacaan di kemudian hari (Whitehurst & Lonigan, 1998).

2.2 Numerasi Dini (*Emergent Numeracy*) dan Matematika Permulaan

Sama halnya dengan literasi, numerasi dini (*emergent numeracy*) bukanlah tentang menghafal rumus penjumlahan atau menulis angka 1 sampai 100 secara berulang-ulang di buku kotak-kotak. Numerasi pada anak usia dini adalah kemampuan untuk menggunakan, memahami, dan mengomunikasikan gagasan matematika dalam berbagai situasi kehidupan nyata (Ginsburg et al., 2008). Asosiasi Nasional untuk Pendidikan Anak Usia Dini bersama dengan Dewan Nasional Guru Matematika menekankan bahwa stimulasi matematika pada anak usia dini harus bersifat konkret dan informal (NAEYC & NCTM, 2010). Konsep matematika permulaan mencakup beberapa dimensi penting: Memasangkan satu benda dengan - Mengenali urutan berulang - Mengenali bentuk bidang satu angka secara fisik. (merah-biru-merah-biru). dan posisi ruang (atas-bawah).

- Korespondensi Satu-Satu (*One-to-One Correspondence*): Kemampuan anak untuk mencocokkan satu objek fisik dengan satu angka saat menghitung secara fisik (misalnya, menyentuh satu batu sambil mengucap "satu", menyentuh batu kedua sambil mengucap "dua"). Banyak anak bisa menghafal urutan angka 1–10 secara lisan (*rote counting*) tetapi belum menguasai korespondensi satu-satu ini (Ginsburg et al., 2008).
- Klasifikasi dan Pemilahan (*Classifying and Sorting*): Kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan atribut tertentu seperti warna, bentuk, atau ukuran. Ini adalah fondasi penting sebelum belajar himpunan matematika.
- Pengenalan Pola (*Patterning*): Kemampuan mendeteksi dan menciptakan pola berulang (misalnya: pola warna merah-kuning-merah-kuning). Kemampuan mendeteksi pola sejak dini merupakan prediktor kuat keberhasilan aljabar anak di masa depan (Sarama & Clements, 2009).

2.3 Merancang Lingkungan Kaya Aksara (*Print-Rich Environment*) di Kelas PAUD

Salah satu isu terbesar di lapangan adalah ruangan kelas PAUD yang miskin stimulus keaksaraan fungsional. Kelas sering kali hanya dihiasi gambar kartun pabrian tanpa ada tulisan bermakna. Untuk mendukung literasi dan numerasi tanpa tekanan, guru harus merancang Lingkungan Kaya Aksara (*Print-Rich Environment*) (Justice & Pence, 2005). Karakteristik kelas kaya aksara dan kaya numerasi meliputi:

- Labelisasi Fungsional: Menempelkan label tulisan pada benda-benda nyata di kelas (seperti tulisan "pintu", "loker", "meja", "keranjang balok") yang mempermudah anak menghubungkan objek fisik dengan kata tertulis.
- Sudut Baca yang Nyaman (*Reading Cozy Corner*): Menyediakan area khusus yang tenang dengan buku-buku bergambar berkualitas tinggi yang mudah dijangkau oleh tangan kecil anak.
- Grafik Cuaca atau Kehadiran Interaktif: Menggunakan papan absen interaktif di mana anak menempelkan foto mereka sendiri di samping nama mereka untuk memicu kesadaran membaca fungsional harian.
- Area Matematika dengan Bahan Alam (*Loose Parts*): Menyediakan biji-bijian, batu warna-warni, kerang, dan kancing dalam wadah-wadah terbuka di mana anak bebas menghitung, menyortir, dan membuat pola secara mandiri saat bermain bebas (Sarama & Clements, 2009).

3. ASPEK PRAKTIS DAN EVALUASI

3.1 Studi Kasus: "Mengapa Bima Membenci Angka dan Huruf?"

Bima (5 tahun) baru saja dipindahkan oleh orang tuanya ke TK "Tunas Harapan". Di sekolah lamanya, Bima diajarkan membaca dengan metode hafalan kartu huruf secara cepat dan harus menyalin angka 1 sampai 20 sebanyak tiga halaman setiap hari sebagai tugas rumah (PR). Jika Bima salah menulis arah angka 5 (terbalik), gurunya akan menghapus tulisan tersebut dengan kasar dan menyuruhnya mengulang kembali. Akibatnya, Bima kini menunjukkan penolakan ekstrem setiap kali melihat kertas tugas di sekolah barunya. Ia akan langsung menyembunyikan tangannya, menangis, bahkan terkadang merobek kertas yang diberikan oleh Ibu Dina, guru barunya. Bima menganggap angka dan huruf adalah "musuh" yang menyiksanya.

3.2 Aktivitas Diskusi Kelas

Instruksi Kerja:

1. Bagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil (3–4 mahasiswa).
2. Analisislah trauma akademis yang dialami Bima berdasarkan konsep *emergent literacy* (Clay, 2001) dan teori *developmentally appropriate practice* (NAEYC, 2020).
3. Sebagai guru baru Bima (Ibu Dina), rancanglah rencana intervensi pemulihan trauma belajar selama 2 minggu untuk menumbuhkan kembali minat Bima terhadap literasi dan numerasi tanpa menggunakan kertas kerja (*worksheets*) sama sekali!

3.3 Evaluasi Pembelajaran (Pilihan Ganda)

1. Istilah ilmiah yang merujuk pada konsep bahwa kemampuan membaca dan menulis anak dimulai jauh sebelum mereka masuk sekolah formal dan berkembang secara alami melalui interaksi harian disebut...
 - a. Rote Learning
 - b. Systematic Phonics
 - c. Emergent Literacy
 - d. Direct Instruction
 - e. Reading Readiness
2. Ketika seorang anak berusia 4 tahun menghitung lima buah apel di atas meja dengan cara menyentuh setiap apel satu per satu sambil mengucapkan "satu, dua, tiga, empat, lima" secara tepat, anak tersebut menunjukkan kemampuan...
 - a. Rote Counting
 - b. Korespondensi Satu-Satu (*One-to-One Correspondence*)

- c. Konservasi Volume
 - d. Pola Geometri
 - e. Animisme Berhitung
3. Kemampuan dasar anak usia dini untuk mendengar, mengidentifikasi, dan memanipulasi bunyi-bunyi lisan dalam bahasa (seperti rima kata dan suku kata) dikenal dengan istilah...
- a. Kesadaran Cetak
 - b. Pengetahuan Abjad
 - c. Kesadaran Fonologis (*Phonological Awareness*)
 - d. Kosa Kata Visual
 - e. Dekoding Grafis
4. Berikut ini merupakan salah satu karakteristik utama dari rancangan ruang kelas yang menerapkan prinsip *Print-Rich Environment*, kecuali...
- a. Adanya label nama fungsional pada loker, meja, dan keranjang mainan
 - b. Tersedianya sudut baca yang nyaman dengan buku bergambar yang mudah dijangkau
 - c. Papan absen interaktif menggunakan foto dan nama anak
 - d. Papan tulis yang penuh dengan coretan daftar hafalan abjad yang harus disalin anak
 - e. Adanya tulisan petunjuk sederhana buatan anak yang dipajang di dinding kelas
5. Menurut Sarama dan Clements (2009), mengajarkan konsep pola (*patterning*) sejak dini pada anak sangat penting karena merupakan prediktor kuat bagi keberhasilan anak di masa depan dalam bidang...
- a. Aljabar dan Matematika Tingkat Lanjut
 - b. Keterampilan menulis kaligrafi
 - c. Kecepatan mengeja kamus
 - d. Kemampuan menggambar dekoratif
 - e. Kelancaran membaca nyaring

3.4 Soal Esai

1. Jelaskan mengapa metode *rote counting* (menghafal urutan angka secara lisan tanpa objek nyata) tidak dapat dijadikan tolok ukur utama bahwa seorang anak usia dini sudah memahami konsep bilangan!
2. Bandingkan karakteristik pengajaran literasi berbasis metode *drill* (menghafal huruf per huruf) dengan pendekatan *emergent literacy* dalam hal dampak psikologis dan motivasi belajar anak!
3. Bagaimana peran penting kesadaran fonologis (*phonological awareness*) dalam membantu anak usia dini memahami hubungan antara lambang bunyi dan simbol huruf tertulis?
4. Rancanglah tata letak dan inventaris bahan belajar untuk sebuah "Sudut Baca Kaya Aksara" di dalam ruang kelas PAUD ukuran 4x4 meter!
5. Uraikan bagaimana guru PAUD dapat memanfaatkan aktivitas sehari-hari (seperti saat jam makan bersama atau merapikan mainan) sebagai media pembelajaran numerasi dini yang kontekstual dan bermakna!

4. RINGKASAN DAN REFLEKSI

Ringkasan:

Literasi dan numerasi dini bukanlah keterampilan terpisah yang harus diajarkan melalui pemaksaan mekanis kaku. Melalui perspektif *emergent literacy and numeracy*, keaksaraan dan matematika permulaan adalah bagian dari proses eksplorasi alami anak terhadap dunia simbolis di sekitarnya. Dengan membangun lingkungan kelas yang kaya aksara (*print-rich*), membiasakan membacakan buku bersama (*shared reading*), serta menggunakan media konkret (*loose parts*) untuk mengenalkan konsep matematika dasar, anak dapat menguasai literasi dan numerasi dengan penuh kegembiraan dan tanpa rasa takut.

Refleksi Pembelajaran:

Saat kita memaksa anak menyalin barisan huruf yang belum mereka pahami maknanya, kita sebenarnya sedang membangun tembok penghalang antara anak dan keindahan dunia literasi. Tugas kita bukanlah membuat anak pandai mengeja lembar demi lembar buku dengan tergesa-gesa, melainkan menyalakan api rasa ingin tahu mereka agar mereka jatuh cinta pada aktivitas membaca dan berpikir logis sepanjang hayat mereka.

DAFTAR PUSTAKA (BAB V)

Clay, M. M. (2001). *Change Over Time in Children's Literacy Development*. Heinemann.

Ginsburg, H. P., Lee, J. S., & Boyd, J. S. (2008). Mathematics education for young children: What it is and how to promote it. *Social Policy Report*, 22(1), 3-22. <https://doi.org/10.1002/j.2379-3988.2008.tb00054.x>

Justice, L. M., & Pence, K. L. (2005). *Scaffolding with Storybooks: A Guide for Enhancing Young Children's Language and Literacy Achievement*. International Reading Association.

National Association for the Education of Young Children [NAEYC] & National Council of Teachers of Mathematics [NCTM]. (2010). *Early Childhood Mathematics: Promoting Good Beginnings (A joint position statement)*. NAEYC.

National Early Literacy Panel [NELP]. (2008). *Developing Early Literacy: Report of the National Early Literacy Panel*. National Institute for Literacy.

Sarama, J., & Clements, D. H. (2009). *Early Childhood Mathematics Education Research: Learning Trajectories for Young Children*. Routledge.

Teale, W. H., & Sulzby, E. (Eds.). (1986). *Emergent Literacy: Writing and Reading*. Ablex Publishing.

Whitehurst, G. J., & Lonigan, C. J. (1998). Child development and emergent literacy. *Child Development*, 69(3), 848-872. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1998.tb06247.x>