

VOLUME 2 NOMOR 2 TAHUN 2024

E-ISSN 2985-4423



Pgmi

Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Penerapan Alat Peraga Pernafasan Pembelajaran IPAS Pada Siswa
Kelas V SDN Watuwungkuk Dringu Probolinggo**

Muhammad Suwignyo Prayogo, Cowima Fanza Maulida, Nadiatul Musharrofah, Badriatul Fadila

Manfaat bermain terhadap perkembangan Kognitif anak

Isti'adah

**Transformasi Digital : Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran
Yang Inovatif Dan Kolaboratif Dalam Pendidikan SD/MI**

Mohammad Irvan Bayu Saputra, Muhammad Abdur Rohman

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NGAWI JAWA TIMUR
INDONESIA**



Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jurnal PGMI : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Editor in Chief :

Imam Wahyudi, M.Pd Institut Agama Islam Ngawi

Section editors :

Abdul Aziz Binsa, M.Pd.I Institut Agama Islam Ngawi

Dewi Susilo Reni, M.Pd.I Institut Agama Islam Ngawi

Reviewers:

Nafi Mukharromah Institut Agama Islam Ngawi

M. Luthfi Afif Al Azhari Institut Agama Islam Ngawi

Hanifah Hikmawati Institut Agama Islam Ngawi

Novi Nur Lailisna STAI Badrus Sholeh

Umi Imtitsal Rasyidah Institut Agama Islam Tribakti Kediri

Focus And Scope:

Curriculum Design in MI / SD

Learning (Math, Science, Social Studies, Civics, English, Indonesian,
Islamic Education, Art and Local content) in MI / SD

Media and Educational Viewer tool in Learning in MI / SD

Learning Strategies in State Elementary Education/ Islamic Elementary
Education (SD/ MI)

Teacher Competence in State Elementary Education/ Islamic Elementary
Education (SD/ MI)

Assessment in State Elementary Education/ Islamic Elementary Education
(SD/ M

PGMI

Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jurnal PGMI : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

DAFTAR ISI

Penerapan Alat Peraga Pernafasan Pembelajaran IPAS Pada Siswa Kelas V SDN Watuwungkuk Dringu Probolinggo	42
<i>Muhammad Suwignyo Prayogo, Cowima Fanza Maulida, Nadiatul Musharrofah. Badriatul Fadila</i>	
Manfaat bermain terhadap perkembangan Kognitif anak	51
<i>Isti'adah</i>	
Transformasi Digital : Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Inovatif Dan Kolaboratif Dalam Pendidikan Sd/Mi	61
<i>Mohammad Irvan Bayu Saputra, Muhammad Abdur Rohman</i>	
Navigasi kesuksesan guru dan siswa di sekolah dasar dalam mengimplementasikan Kurikulum merdeka	66
<i>Ahmad Iqbal Rifa'i, Naufal Diama Putra</i>	
Peran Orang Tua Milenial Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital	75
<i>Ahmad Aris Hidayatullah, Muhammad Abdul Rozaq Khoirudin</i>	

 Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	PGMI: JURNAL PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH VOLUME: 2 NO: 2 TAHUN 2024 https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/pgmi/index	E-ISSN 2985-4423
---	--	-----------------------------

PENERAPAN ALAT PERAGA PERNAFASAN PEMBELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS VSDN WATUWUNGKUK DRINGU PROBOLINGGO

Muhammad Suwignyo Prayogo¹, Cowima Fanza Maulida², Nadiatul Musharrofah³,
Badriatul Fadila⁴

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember^{1,2,3,4}, Indonesia

Email: wignyoprayogo@gmail.com

Email: fanzamaulida@gmail.com

Email: nadiatulmusharrofah@gmail.com

Email: badriatulfadila64@gmail.com

Article history	Submitted 30 /04/2024	Accepted 02/06/2024	Published 28/06/2024
-----------------	--------------------------	------------------------	-------------------------

ABSTRACT The Independent Curriculum requires students to be more active in developing their knowledge during learning activities. For this reason, teaching aids are needed to enrich the learning experience of students. This research aims to find out how to apply breathing aid to the human anatomy model for science learning in grade 5 students at SDN Watuwungkuk Dringu Probolinggo. The research method used is a qualitative method with data obtained through observation, interviews and documents. The results of the research explain that the learning process in the school which uses human respiratory anatomy model teaching aids is effective in increasing students' understanding because students are able to visualize abstract concepts in the learning material. Researchers would like to encourage future researchers to develop other teaching aids that are more interactive, especially with advances in technology and digitalization, so that they can be implemented in learning.

Key Words: Application of Breathing Teaching Aids, Social Sciences Learning, Class V Elementary School Students.

ABSTRAK Kurikulum Merdeka menuntut Siswa lebih aktif dalam mengembangkan pengetahuannya selama kegiatan pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan alat bantu pengajaran agar memperkaya pengalaman belajar para peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana penerapan alat peraga pernafasan model anatomi manusia pembelajaran IPA pada siswa kelas 5 SDN watuwungkuk Dringu Probolinggo. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara serta dokumen. Hasil penelitian menjelaskan bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut yang menggunakan alat peraga model anatomi pernafasan manusia efektif untuk meningkatkan pemahaman para peserta didik karena peserta didik Mampu memvisualisasikan konsep abstrak dalam materi pembelajaran. Peneliti menyenangkan untuk peneliti berikutnya agar mengembangkan alat peraga lainnya yang lebih interaktif terutama dengan adanya kemajuan teknologi dan digitalisasi untuk bisa diimplementasikan dalam pembelajaran

Kata Kunci: Penerapan Alat Peraga Pernafasan, Pembelajaran IPAS, Siswa Kelas V SD.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan factor kunci keberhasilan dalam pembangunan suatu bangsa. Menurut (KBBI), pendidikan adalah proses belajar di mana setiap individu memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi tentang beberapa objek tertentu. Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPAS adalah jenis pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara aktif mencari dan mengembangkan pengetahuan. Tujuan pendidikan IPAS tak lain adalah untuk meningkatkan potensi daya pikir dan pengembangannya oleh setiap anak.

Alat bantu pengajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu siswa memperkuat informasi baru atau keterampilan yang telah diperoleh. Belajar kreativitas tentulah membutuhkan konsentrasi yang kuat untuk membuat produk atau karya-karya yang baru. Agar siswa kreatif dalam aktivitas belajar diperlukan adanya alat peraga dalam proses belajar. Sebagai salah satu usaha yang dilakukan oleh guru untuk memastikan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas berjalan dengan baik serta efisien adalah dengan menggunakan alat peraga terbukti mampu menarik minat siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar.

Penggunaan alat peraga yang terapkan guru pada kegiatan belajar mengajar akan sangat berpengaruh terhadap daya serap siswa. Dewasa ini, seorang guru dituntut menguasai bagaimana cara penggunaan alat peraga dengan baik. media ini cocok digunakan untuk pembelajaran saintifik, khususnya bahan ajar tentang sistem pernapasan manusia, karena melalui alat peraga siswa mampu mengamati mekanismenya secara langsung. Permudah siswa untuk membedakan antara pernapasan dada dan pernapasan perut. Bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan membuat alat peraga yaitu bahan yang dengan mudah didapatkan di sekitar tempat tinggal siswa, tentunya bahan-bahan yang diperoleh tidak banyak memakan biaya karena menggunakan bahan sederhana. Alat peraga yang dikembangkan diharapkan agar dapat memberikan arahan materi yang sedang dipelajari.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevean dengan penelitian yang akan peneliti bahas. Penelitian tersebut diantaranya dari (Ryandini Dwi Puspita et al., 2023). Penelitian ini juga berkaitan dengan pembelajaran IPAS, tetapi fokusnya pada penerapan pembelajaran berdiferensiasi (gaya belajar) untuk meningkatkan hasil belajarmuatan IPAS tentang sistem pernapasan manusia pada siswa kelas V SDN Sukowati

Kapas Bojonegoro. Kontribusi: dari Penelitian ini menunjukkan pentingnya memahami gaya belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar, dan bisa memberikan wawasan tambahan tentang pendekatan pembelajaran yang efektif dalam konteks pembelajaran IPAS. Letak perbedaannya yaitu penelitian penulis memfokuskan pada penerapan alat peraga pernafasan IPAS secara khusus, sementara penelitian Ryandini Dwi Puspita lebih menekankan pada diferensiasi pembelajaran berdasarkan gaya belajar siswa.

Penelitian berikutnya dari (Sefty Nurfadhillah, 2021) Hubungan dengan penelitian ini juga berkaitan dengan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi fokusnya pada alat peraga pada mata pelajaran IPA di SDN Kampung Melayu III. Kontribusi dari penelitian Sefty Nurfadhillah yaitu menyoroti pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, yang dapat memberikan landasan untuk memahami efektivitas alat peraga pernafasan IPAS dalam konteks yang lebih luas. Letak perbedaannya yaitu penelitian penulis lebih terfokus pada materi pembelajaran yang spesifik tentang sistem pernafasan,

sementara penelitian Sefty Nurfadhillah lebih umum dalam mencakup penggunaan media pembelajaran di mata pelajaran IPA.

Berdasarkan penelitian terdahulu, kontribusi dari penelitian ini untuk perkembangan penelitian selanjutnya diantaranya terkait pengembangan lebih lanjut dari alat peraga pernafasan IPAS atau media pembelajaran interaktif serupa dimana hasil penelitian ini dapat mendorong penelitian lebih lanjut tentang implementasi pembelajaran berbasis masalah di berbagai materi pelajaran dan tingkat pendidikan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas penggunaan alat peraga pernafasan IPAS dalam pembelajaran di tingkat SD sehingga dapat memberikan panduan praktis bagi guru dan pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif menggunakan alat peraga IPAS di kelas.

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, peneliti ingin mendalami kegiatan menggunakan alat peraga bagi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA sebagai alat peraga ini dinilai cocok digunakan untuk pembelajaran saintifik, khususnya bahan ajar tentang sistem pernapasan manusia, karena melalui mekanisme kerjanya diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran. Untuk itu peneliti akan mengadakan penelitian berjudul “Penerapan Alat Peraga Pernafasan Pembelajaran IPAS Pada Siswa Kelas V SDN Watuwungkuk Dringu Probolinggo”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dengan kegunaan alat peraga bagi siswa kelas V bahasan sistem pernapasan manusia di SDN Watuwungkuk Dringu Probolinggo. Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran yaitu segala bentuk benda yang disediakan guna memperagakan materi pelajaran. Dalam penelitian ini alat peraga yang digunakan bentuknya sederhana, yaitu sebuah botol bekas pakai yang berfungsi untuk memperjelas pokok bahasan dan tujuan disampaikan oleh guru agar siswa mampu menguasai materi yang diajarkan lebih praktis

B. METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang didasarkan pada data alamiah yang berupa kata-kata dalam mendeskripsikan objek yang diteliti melalui kegiatan pengumpulan data dari latar yang alami (Asep Kurniawan, 2018) Ciri-ciri utama penelitian kualitatif adalah sebagai berikut: (1) data yang dikaji dalam penelitian adalah data verbal dan nonverbal yang dapat memberikan informasi yang diperlukan;

(2) data diperoleh dari data alamiah, yaitu kata-kata dan tindakan yang telah dilakukan; (3) data dianalisis secara induktif pada saat dan setelah pengumpulan; (4) peneliti berfungsi sebagai instrumen utama; (5) penelitian tidak hanya menekankan pada hasil tetapi juga proses; dan (6) makna menjadi tekanan utama. Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif yang menggambarkan keadaan di lapangan. Sebagaimana dinyatakan oleh (Asep Kurniawan, 2018) penelitian deskriptif dilakukan untuk menggambarkan segala sesuatu yang bersifat alami atau buatan manusia.

Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah salah satu siswa kelas V SDN Watuwungkuk Dringu Probolinggo bernama Achmad Tijani dan Guru mata Pelajaran IPAS GPK kelas V SDN Watuwungkuk Dringu Probolinggo Bapak Aring Trimanto sebagai informan utama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Teknik Pengumpulan Data

Data untuk penelitian ini dapat berupa tulisan atau kata-kata dari sumber yang diamati atau diteliti. Dalam penelitian ini, tiga teknik digunakan untuk mengumpulkan data:

Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh untuk mengetahui segala sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran siswa inklusi. Menurut (Sugiyono, 2018) observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan tentang keadaan atau perilaku objek sasaran. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan data ini adalah observasi. Dalam penelitian ini, observasi non-partisipasi mencakup rancangan, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi sesuai dengan pedoman observasi.

Wawancara

(Sugiyono, 2018) menyatakan bahwa ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menentukan masalah apa yang harus diteliti, wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data. Selain itu, ketika peneliti ingin mengetahui lebih banyak tentang pengalaman responden, wawancara juga digunakan. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur, atau wawancara bebas, tanpa menggunakan pedoman wawancara yang sistematis. Peneliti melakukan wawancara untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian Proses pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran untuk siswa inklusi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari proses wawancara dengan narasumber siswa kelas V SDN Watuwungkuk Dringu Probolinggo dan Guru mata Pelajaran IPAS kelas V SDN Watuwungkuk Dringu Probolinggo Bapak Aring Trimanto sebagai informan utama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah terkait Penerapan Alat Peraga Pernafasan Pembelajaran IPAS Pada Siswa Kelas V, dapat diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pandangan Guru SD Negeri Sidotopo I

- A. Apa jenis alat peraga yang biasa Anda gunakan untuk mengajar materi pernapasan kepada siswa kelas IV? “Saya biasanya menggunakan model anatomi pernapasan manusia, poster yang mengilustrasikan proses pernapasan, dan juga video animasi yang menjelaskan secara visual bagaimana pernapasan bekerja.”
- B. Bagaimana Anda menentukan pilihan alat peraga yang sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa? “Saya memilih alat peraga berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan, serta dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman siswa. Saya mencoba memilih alat peraga yang dapat memberikan gambaran yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.”
- C. Bisakah Anda menjelaskan secara detail bagaimana Anda membuat atau memperoleh alat peraga tersebut? “Saya memperoleh alat peraga pernapasan dari berbagai sumber. Misalnya, model anatomi pernapasan manusia biasanya saya dapatkan dari toko perlengkapan sekolah atau toko alat peraga pendidikan. Sementara itu, poster yang mengilustrasikan proses pernapasan seringkali saya dapatkan dari pameran pendidikan atau sumber online yang menyediakan materi

- pendidikan gratis. Untuk video animasi, saya sering kali menggunakan sumber-sumber online seperti situs web pendidikan atau platform video pembelajaran.”
- D. Apakah Anda pernah membuat alat peraga pernapasan sendiri? Jika ya, bisakah Anda menjelaskan proses pembuatannya? “Ya, saya pernah membuat beberapa alat peraga pernapasan sendiri. Misalnya, saya pernah membuat model anatomi pernapasan menggunakan bahan-bahan seperti kertas karton, balon, sedotan, dan lem. Saya akan menggambar dan memotong bagian-bagian dari kertas karton untuk membentuk struktur tubuh manusia, kemudian saya akan menempelkan bagian-bagian organ pernapasan seperti paru-paru, trakea, dan bronkus menggunakan lem. Selanjutnya, saya akan menggunakan balon sebagai representasi paru-paru yang dapat diperbesar dan diperkecil untuk mengilustrasikan proses pernapasan. Sedotan dapat saya gunakan sebagai trakea dan bronkus. Prosesnya cukup sederhana namun memerlukan waktu dan ketelitian dalam pembuatannya.”
- E. Apakah ada tantangan khusus yang Anda hadapi selama proses pembuatan atau perolehan alat peraga pernapasan? “Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat alat peraga tersebut. Terkadang bahan-bahan tersebut sulit untuk ditemukan atau tidak terjangkau secara finansial. Selain itu, proses pembuatan sendiri juga membutuhkan waktu dan usaha ekstra, terutama jika saya ingin membuat alat peraga yang sangat interaktif atau realistis.”
- F. Apa manfaat yang Anda lihat dari penggunaan alat peraga dalam pembelajaran IPA, khususnya dalam topik pernapasan? “Penggunaan alat peraga sangat membantu siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak, seperti proses pernapasan sehingga siswa dapat memahami lebih baik daripada hanya mendengar penjelasan verbal”
- G. Apakah Anda menghadapi tantangan tertentu dalam menggunakan alat peraga pernapasan dalam pembelajaran IPA? “Ya, beberapa tantangan yang saya hadapi adalah ketersediaan alat peraga yang terbatas, serta memastikan bahwa semua siswa dapat melihat dan memahami alat peraga dengan baik.”
- H. Bagaimana Anda menilai tingkat keterlibatan siswa ketika menggunakan alat peraga pernapasan dalam pembelajaran? “Saya melihat keterlibatan siswa dari tingkat partisipasi mereka dalam diskusi, pertanyaan yang diajukan, serta ekspresi wajah dan tingkah laku mereka selama pembelajaran.”

2. Pandangan Siswa SD Negeri Sidotopo I

- A. Apa yang kamu ketahui tentang sistem pernapasan manusia sebelum dan setelah menggunakan alat peraga dalam pelajaran IPA? “Sebelum menggunakan alat peraga, saya tahu bahwa sistem pernapasan manusia terdiri dari organ-organ seperti paru-paru, trakea, dan bronkus, tetapi saya tidak begitu memahami bagaimana semuanya berhubungan. Setelah menggunakan alat peraga seperti model anatomi dan video animasi, saya menjadi lebih memahami bagaimana proses pernapasan bekerja dan bagaimana setiap organ saling berinteraksi.”
- B. Apa manfaat utama yang kamu rasakan dari penggunaan model anatomi pernapasan tersebut? “Saya bisa melihat dengan jelas letak dan fungsi setiap organ, seperti paru-paru, trakea, dan bronkus. Manfaat utamanya adalah kemampuan

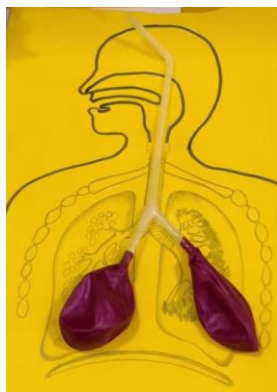
untuk memvisualisasikan konsep pernapasan secara nyata. Sebelumnya, saya hanya mendengar penjelasan guru tentang bagaimana pernapasan bekerja, tetapi dengan melihat model anatomi, saya bisa melihat secara langsung bagaimana organ-organ tersebut saling berhubungan dan bekerja bersama.”

- C. Bagaimana menurutmu kegunaan alat peraga pernapasan dalam membantu kamu memahami konsep pernapasan? “Menurut saya, alat peraga pernapasan sangat membantu. Misalnya, model anatomi membantu saya melihat secara visual di mana letak organ-organ pernapasan dalam tubuh manusia. Video animasi juga membantu saya memahami secara lebih detail bagaimana proses pernapasan terjadi. Tanpa alat peraga tersebut, saya mungkin akan kesulitan memahami konsep pernapasan dengan baik. Penggunaan model anatomi meningkatkan pemahaman saya secara signifikan. Saya menjadi lebih mudah memahami konsep-konsep yang sebelumnya sulit dipahami hanya dengan membaca buku atau mendengarkan penjelasan verbal. Melihat secara langsung bagaimana organ-organ pernapasan berinteraksi membantu saya mengingat informasi dengan lebih baik.”
- D. Bagaimana menurutmu penggunaan model anatomi pernapasan membantukamu dalam mengingat informasi yang telah dipelajari? “Penggunaan model anatomi membuat informasi tentang pernapasan menjadi lebih nyata dan mudah diingat. Saya bisa mengaitkan konsep-konsep yang saya pelajari dengan gambaran visual organ-organ pernapasan dalam model tersebut. Hal ini membuat saya lebih mudah mengingat informasi saat akan menghadapi ujian atau tugas.”
- E. Bagaimana menurutmu cara guru menggunakan alat peraga pernapasan dalam pembelajaran IPA? Apakah menurutmu itu efektif? “Guru biasanya menggunakan alat peraga saat menjelaskan konsep pernapasan. Bapak guru akan menunjukkan model anatomi, memutar video animasi, atau menggunakan poster yang mengilustrasikan proses pernapasan. Saya berpikir itu efektif karena membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.”
- F. Apakah kamu ingin lebih sering menggunakan alat peraga pernapasan dalam pembelajaran IPA di kelas? Mengapa? “Ya, saya ingin lebih sering menggunakannya. Melihat model anatomi membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Saya jadi ingin tahu lebih banyak tentang bagaimana setiap bagian tubuh berperan dalam proses pernapasan. Saya lebih termotivasi untuk belajar lebih dalam tentang sistem pernapasan dan merasa alat peraga pernapasan sangat membantu saya memahami konsep pernapasan dengan lebih baik, jadi saya pikir akan bagus jika kita menggunakan alat peraga tersebut lebih sering.”

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti maka Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti maka bisa dijelaskan bahwa dalam pembelajaran IPAS untuk kelas 5 SDN Dringu Probolinggo maka guru menggunakan beberapa bahan ajar termasuk diantaranya yaitu model anatomi pernapasan manusia, poster yang menginspirasi proses pernafasan dan juga video animasi untuk menerangkan bagaimana cara atau sistem pernafasan manusia bekerja secara visual. Pemilihan alat peraga tersebut oleh guru mata pelajaran berlandaskan kurikulum yang telah ditetapkan dan juga dengan mengkaji terkait tingkat pemahaman para peserta didik. Setiap alat

peraga tersebut bertujuan agar dapat memberikan penjelasan gambaran secara lengkap dan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian dari (Faisal Reza Pradhana, 2022) bahwa Setiap alat peraga tersebut bertujuan agar dapat memberi penjelasan gambaran secara lengkap dan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Pembuatan alat peraga pernafasan untuk mata pelajaran IPA bagi siswa kelas 5SD tersebut diperoleh dari banyak sumber. Dalam hal model anatomi pernah pasangan manusia maka guru mata pelajaran dalam hasil wawancara menjelaskan bahwa alat peraga tersebut dibuat Mandiri oleh Bapak Aring primanto sebagai guru mata pelajaran IPS kelas 5 SDN Watu Dringu Probolinggo. Dalam proses pembuatannya hanya memerlukan beberapa alat dan bahan sederhana yaitu kertas karton, balon, sedotan dan lem serta alat tulis untuk menggambar dan memotong bagian-bagian dari kertas karton sehingga menyerupai organ tubuh manusia. Berikutnya guru menempelkan setiap bagian organ pernapasan Misalnya paru-paru menggunakan lem dan memakai balon untuk dijadikan seperti organ paru-paru manusia yang dapat diperbesar dan diperkecil ukurannya sebagai bentuk ilustrasi dari sistem kinerja pernafasan manusia. Kendala dalam proses pembuatan cenderung terkait permasalahan finansial dan juga kebutuhan waktu dan ketelitian sebab di lain sisi guru juga memiliki banyak tugas lainnya terkait pembelajaran.



Gambar 1. 1 Alat Peraga Pernafasan Model Anatomi

Manfaat dari penerapan alat peraga model anatomi manusia dalam pembelajaran IPA untuk topik pernafasan bagi siswa kelas 5 SDN Watu Dringu Probolinggo sangat memiliki dampak positif. Penerapan dari alat peraga tersebut dinilai oleh guru dapat memberi kemudahan bagi peserta didik dalam hal memvisualisasikan konsep materi yang cenderung bersifat abstrak terutama terkait kinerja pernafasan manusia sehingga dengan adanya alat peraga para peserta didik dapat memahami secara lebih baik dibandingkan hanya melalui penjelasan secara verbal. Hal ini juga diperkuat oleh pandangan para siswa di mana dengan adanya alat peraga tersebut maka para peserta didik Mampu menemukan hubungan dalam sistem pernafasan manusia yang terdiri dari organ seperti paru-paru, trakea dan bronkus. Kemampuan untuk menemukan hubungan di antara organ pernafasan tersebut mempermudah peserta didik untuk lebih memahami proses pernafasan pada manusia bekerja

Hal tersebut didukung penelitian dari (Wanasuria et al., 2020) yang menjelaskan bahwasanya dengan adanya bantuan dari alat peraga dapat menjadikan para peserta didik lebih mampu untuk memahami materi pembelajaran karena mereka lebih mudah untuk mengamati

dan mengetahui letak dan fungsi setiap organ pernafasan baik itu paru-paru, trakea bronkus dan lainnya. Manfaat besar dari adanya alat peraga adalah mendorong kemampuan visualisasi dan imajinasi para peserta didik untuk memahami konsep-konsep dari materi pernafasan.

Penerapan alat peraga dalam bentuk model anatomi sistem pernafasan manusia menjadikan para peserta didik lebih mudah untuk mengingat materi pembelajaran terkait pernafasan karena dapat memvisualisasikannya secara lebih nyata. Para peserta didik dapat mampu menghubungkan konsep dalam bentuk materi dengan gambaran visual dari kinerja organ pernafasan manusia. Meskipun penerapannya dapat dibilang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik namun berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan juga didapatkan bahwa terdapat beberapa kendala atau tantangan selama proses pembelajaran menggunakan alat peraga berbentuk model anatomi. Tantangan tersebut terutama berangkat dari keterbatasan ketersediaan dari alat peraga model anatomi tersebut dan jumlah siswa di kelas yang menuntut guru untuk dapat memastikan bahwasanya seluruh peserta didik tersebut bisa melihat dan mengamati secara seksama alat peraga pernafasan yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari penggunaan alat peraga pernafasan selain dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik juga dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran terutama dengan berbagai pertanyaan yang diajukan, mengikuti diskusi dan juga perilaku dan ekspresi wajah yang sangat ingin tahu saat pembelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat pula oleh studi dari (Suharti et al., 2022) dimana dengan adanya alat peraga pernafasan model anatomi tersebut dapat mempermudah para peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran dan para peserta didik menginginkan untuk lebih sering dalam menggunakan alat peraga selama pembelajaran karena dinilai lebih efektif untuk menambah daya ingat mereka selama pembelajaran. Penggunaan alat peraga tersebut juga meningkatkan keingintahuan para peserta didik terkait mekanisme kerja organ-organ pernafasan manusia yang menjadikan mereka memiliki motivasi lebih untuk mempelajari terkait sistem pernafasan manusia.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian maka bisa dipahami bahwa dalam proses pembelajaran IPA di SDN Watuwungkuk Dringu Probolinggo untuk siswa kelas 5 digunakan alat peraga berupa model anatomi pernafasan manusia. Alat peraga tersebut dinilai dapat meningkatkan pemahaman para peserta didik sebab peserta didik lebih mampu untuk memvisualisasi konsep-konsep abstrak dalam materi pembelajaran yang akan lebih sulit jika hanya mendengar atau membaca materi tersebut. Penggunaan alat peraga model anatomi pernafasan manusia dapat memberikan kejelasan tentang Bagaimana sistem pernafasan manusia bekerja dan hubungan antar organ pada sistem tersebut. Saran dari peneliti untuk meneliti berikutnya yaitu agar dapat melakukan pengembangan lebih lanjut dari alat Peraga IPA atau media pembelajaran interaktif serupa misalnya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan digitalisasi sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Asep Kurniawan. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. : . PT Remaja Rosdakarya.
- Faisal Reza Pradhana. (2022). Media Pembelajaran Anatomi Fisiologi Paru Paru-Paru Berbasis
- Virtual Reality (Vr) . *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat VII Tahun 2022 (“Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Mandiri Berbasis Inovasi Ipteks”* , 211–230.
- Fitria, R. (2012). Proses pembelajaran dalam setting inklusi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 90–101.
- Ryandini Dwi Puspita, Hendrik Pandu Paksi, & Sutaji. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi (Gaya Belajar) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPAS Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Sukowati Kapas Bojonegoro. *Journal on Education* , 6(1), 871–885.
- Sefty Nurfadhillah. (2021). Penggunaan Media Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Kampung Melayu III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. , 3(2), 210–223.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharti, S., Daryono, D., Abbasiah, A., & Masyitah, D. (2022). Media Interaktif dan Power Point terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Anatomi Fisiologi Mahasiswa. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(2), 796–803. <https://doi.org/10.31539/jks.v5i2.3466>
- Wanasuria, R., Ismawan, F., & Heriyati, H. (2020). Aplikasi Pengenalan Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(01), 1–10. <https://doi.org/10.30998/jrami.v1i01.185>

	PGMI: JURNAL PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH VOLUME: 2 NO: 2 TAHUN 2024 https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/pgmi/index	E-ISSN 2985-4423
---	--	-----------------------------

MANFAAT BERMAIN TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK

Isti'adah¹

Institut Agama Islam Ngawi¹, Indonesia

Email: Istiadah105@gmail.com

Article history	Submitted 12 /06/2024	Accepted 12/06/2024	Published 28/06/2024
------------------------	--------------------------	------------------------	-------------------------

ABSTRACT Playing is something that is done fun without any coercion. In the children age, they tends to spend some time to play. In the adult's view, playing may be interpreted as only limited to having fun without a clear purpose. But for children, playing has their own essence. Play has many benefits including developing creativity and increasing cognitive. Cognitive children is all things that related to the intelligence of the mind and way of thinking of a person. When they are playing, the entire senses of the child will be testimony and experience good development in physical and cognitive physical matters.

Key words: cognitive, playing, intellegence of child

ABSTRAK Bermain merupakan sesuatu hal yang dilakukan secara menyenangkan tanpa adanya paksaan. Dalam usia anak-anak, mereka cenderung menghabiskan sebagian waktu untuk bermain. Dalam pandangan orang dewasa, bermain mungkin diartikan hanya sebatas bersenang-senang tanpa tujuan yang jelas. Namun, bagi anak-anak bermain memiliki esensinya sendiri. Bermain memiliki banyak manfaat diantaranya dapat mengembangkan kreativitas dan meningkatkan kognitif anak. Kognitif merupakan segala hal yang berhubungan dengan kecerdasan, akal pikiran, serta cara berpikir seseorang. Ketika bermain, seluruh panca indra anak akan terstimulus dan mengalami perkembangan, baik dalam hal fisik, motorik, dan juga kognitifnya.

Kata Kunci: Kognitif, bermain, kecerdasan anak

A. PENDAHULUAN

Dunia anak-anak merupakan dunia yang masih dipenuhi dengan keceriaan dan kegembiraan. Mereka memiliki jiwa dan pemikiran yang murni serta belum bisa mencerna dan berpikir mengenai beberapa hal yang bersifat abstrak dan kompleks. Walaupun demikian, pada usia ini mereka mengalami perkembangan yang pesat, baik dalam perkembangan fisik maupun dalam cara berpikirnya. Mereka mengamati dan melihat banyak hal yang mereka temui di kehidupan sehari-hari, mempelajarinya dengan cepat, dan bahkan menirukannya.

Meskipun otak mereka berkembang dengan pesat, namun keinginan mereka hanyalah hidup untuk bersenang-senang. Mereka belum bisa memikirkan tentang apa yang akan dilakukan atau rencana untuk sukses ke depannya.

Dalam sebuah teori *Genetic Epistimologi* yang dirumuskan oleh Jean Piaget mengenai perkembangan kemampuan intelektual dan berpikir pada anak, bahwa kata *genetic* disini bukan mengacu pada faktor keturunan (genetik), melainkan pada pertumbuhan *development* (perkembangan yang melalui beberapa tahapan) (Ibda, 2015, hal. 29).

Sebagai calon pendidik sekaligus orang tua, kita harus memperhatikan dan mengajak anak agar mau belajar. Karena dunia mereka adalah dunia bermain yang menyenangkan, maka kita tidak bisa memaksa mereka untuk belajar formal seperti yang dilakukan siswa-siswa tingkat SMP ke atas. Kita tidak bisa memaksa anak untuk duduk diam, membaca buku berlembar-lembar, mendengarkan guru, dan mencatat. Oleh karena itu, kita harus memikirkan cara bagaimana agar anak mau belajar dengan sukarela dan tanpa adanya paksaan atau tekanan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan agar anak-anak mau belajar adalah, mengemas pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menarik dengan permainan. Seperti yang disebutkan sebelumnya, anak-anak cenderung menyukai hal-hal yang berbau menyenangkan. Dengan begitu, mereka akan memiliki antusias dan semangat yang tinggi untuk belajar, sehingga secara perlahan otak mereka akan terstimulus untuk berpikir secara nalar dan meningkatkan perkembangan kognitif anak.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi dokumen dan pengumpulan data dengan analisis literatur berupa karya ilmiah dan jurnal yang memiliki korelasi dengan tema yang sedang dibahas, yakni mengenai manfaat bermain untuk perkembangan kognitif anak.

Penyajian data dengan naratif deskriptif dengan menjelaskan secara rinci mengenai objek dan permasalahan yang sedang dibahas serta hasil penelitian yang di dapat dari penelitian tersebut guna mengetahui bahwa bermain memiliki manfaat untuk perkembangan kognitif anak.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Kognitif

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna. Bukan hanya dalam bentuknya, melainkan juga karena manusia adalah makhluk yang dibekali dengan akal dan pikiran, sehingga dengan akal tersebut manusia dapat berpikir mengenai kejadian, dan sesuatu hal yang ia jumpai dalam kehidupan. Sama seperti halnya dengan fisik yang mengalami perkembangan sejak dari kecil hingga besar, akal dan pikiran manusia pun mengalami perkembangan yang bertahap dalam proses berpikir. Anak yang baru lahir tidak akan bisa langsung berpikir seperti halnya orang dewasa berpikir. Begitu pula dengan anak-anak, cara berpikir mereka masih berkembang dan tidak bisa disamakan dengan orang dewasa.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), definisi kata ‘kognitif’ memiliki makna yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi, dan berdasarkan pada pengetahuan faktual yang empiris. Dalam kata lain, kognitif bermakna sesuatu yang berhubungan dengan akal, pola pikir, serta bagaimana cara berpikir manusia.

Menurut Mayer, kognisi merujuk pada seluruh aktifitas mental yang diasosiasikan dalam berpikir, mengetahui, dan mengingat. Dalam gambaran klasik, kognisi meliputi pengetahuan, kesadaran, kecerdasan, pikiran, imajinasi, daya cipta, perencanaan, penalaran, dan sebagainya (Marinda, 2020, hal. 119).

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan segala hal yang mencakup pola pikir, kecerdasan, dan cara berpikir individu. Sedangkan perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan kemampuan dalam hal berpikir, daya ingat, dan tingkat kecerdasan.

Cara berpikir dan tingkat kecerdasan anak jelas berbeda dengan pola pikir orang dewasa pada umumnya. Hal ini bukan berarti cara berpikir mereka akan terus seperti itu dan tidak berkembang. Karena pada usia ini mereka sedang mengalami perkembangan yang pesat baik dalam hal fisik maupun kognitif. Tidak menutup kemungkinan beberapa dari mereka nantinya akan memiliki kecerdasan yang melebihi orang dewasa pada umumnya.

Perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh banyak hal, seperti pola asuh orang tua serta kondisi sosial dan lingkungannya. Anak-anak belajar dari apa yang mereka lihat dan dengar dalam kehidupannya sehari-hari. Dengan cepat meniru dan mengimplementasikan hal yang didapatnya tanpa menyaringnya terlebih dahulu. Tak peduli apakah itu hal baik atau hal buruk.

Oleh karena itu, menciptakan kondisi lingkungan yang baik sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Akan lebih baik jika orang tua dan pendidik mengambil peran dalam mendidik dan mengawasi perkembangan kognitif anak. Dengan menjadi contoh yang baik, mengatakan sesuatu yang baik, dan melakukan hal-hal yang terpuji sehingga anak akan melakukan dan menirunya.

B. Pengertian Bermain dan Esensinya

Dalam KBBI, main merupakan sebuah kata dasar dari ‘bermain’, mainan, maupun permainan. ‘Main’ bermakna melakukan sesuatu untuk menyenangkan hati. Sementara itu, kata ‘bermain’ memiliki makna melakukan sebuah kegiatan yang menyenangkan untuk menghibur diri tanpa memikirkan hasil akhir yang jelas. Menurut Jean Piaget, bermain merupakan suatu kegiatan yang diulang-ulang dan menimbulkan kesenangan maupun kepuasan tersendiri saat melakukannya.

Dari dua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah sebuah kegiatan menyenangkan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk menghibur diri dan kesenangan pribadi tanpa mengharapkan sebuah hasil akhir yang pasti. Karena pada dasarnya, hasil akhir dari bermain adalah perasaan senang itu sendiri.

Bermain merupakan sesuatu yang tidak bisa dilepaskan dari dunia anak-anak. Dimulai dari usia pra-operasional (1,5 – 6 tahun), hingga beberapa masa setelahnya. Bahkan, ketika beranjak dewasa pun, beberapa orang masih menyukai bermain untuk sarana refleksi dan hiburan diri setelah melalui hari-hari yang berat. Namun demikian, tetap saja bermain lebih banyak dilakukan ketika menginjak dunia anak-anak.

Bagi orang dewasa, permainan yang dilakukan oleh anak-anak mungkin terlihat seperti hal yang sepele, namun bagi anak-anak, bermain adalah sesuatu yang memiliki esensinya sendiri, yakni:

1. Motivasi dan tanpa paksaan, artinya saat bermain, anak-anak tidak mendapat paksaan dan melakukan kegiatan tersebut dengan senang hati.
2. Aktif, artinya dalam bermain, anak-anak akan bergerak aktif melibatkan gerak fisik serta ikatan emosional dan mental dengan sesama teman bermain.
3. Nonliteral, artinya saat bermain, anak-anak bebas melakukan apa saja terlepas dari realita kehidupan nyata seperti sedang bermain peran.
4. Tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya. Seperti yang telah disebutkan dari pengertian bermain, bahwa ketika sedang bermain, anak-anak tidak mengharapkan hasil akhir dan bermain dilakukan karena kesenangan serta partisipasi semata (Rohmah, 2016, hal. 30).

C. Karakteristik Bermain

Dalam sebuah penelitian, manusia disebut sebagai *Homo ludens* yang artinya manusia adalah makhluk yang suka bermain (Mariana, 2018, hal. 27).

Dalam setiap perkembangannya, bermain tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia. Saat menginjak masa anak-anak, manusia menghabiskan hampir seluruh waktunya untuk bermain. Ketika mulai beranjak dewasa, beberapa dari manusia pun masih menyukai bermain walaupun dalam kapasitas yang lebih kecil dan tidak terlalu sering.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan paling disukai anak-anak. Saat sedang bermain, mereka melakukannya dengan sukarela dan tanpa paksaan hingga semuanya terasa lebih menyenangkan dan ringan dilakukan. Mereka berpikir bahwa bermain adalah tugasnya dan sekaligus bisa menjadi sarana pembelajaran.

Beberapa orang dewasa mungkin menganggap anak-anak yang menghabiskan waktunya dengan bermain hanyalah membuang waktu. Para orang dewasa mungkin menginginkan anak-anak seharusnya mulai belajar dengan serius bukannya malah bermain. Pemikiran seperti ini masih banyak terjadi di dunia sana. Orang tua yang memiliki latar pendidikan kurang, akan menganggap bahwa anak-anak harus dididik pembelajaran formal saat usia mereka masih kecil. Suatu hal yang membuat jiwa anak-anak terperangkap dan kesulitan mengekspresikan perasaan serta imajinasinya.

Dalam hal ini, pendidikan psikologi tentang memahami anak sangatlah penting diketahui oleh calon guru maupun orang tua yang kelak akan mendidik anak. Sehingga para

orang tua tidak akan sembarangan dan mengetahui bahwa usia anak-anak adalah masanya untuk bermain. Maka dari itu, sebagai calon pendidik, harus kreatif dalam menyajikan ilmu dan membungkusnya dalam kata ‘bermain’, sehingga anak-anak akan mengikuti ‘bermain’ itu dengan senang hati tanpa adanya paksaan.

Menurut Dariyo dalam sebuah penelitian (Mariana, 2018), ada lima karakteristik bermain, diantaranya:

1. Menyenangkan. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, definisi bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Bila disuruh memilih antara bermain atau belajar, tentu saja anak-anak akan lebih memilih bermain. Anak dapat mengekspresikan diri saat bermain, membentuk imajinasi yang merangsang perkembangan otak kanan. Bermain tidak hanya untuk kesenangan semata. Saat bermain, anak dapat menghilangkan perasaan cemas, stress, ketegangan, dan kebosanan yang dialaminya.
2. Spontan. Anak-anak memiliki sikap spontanitas. Artinya, beberapa hal yang mereka lakukan adalah kegiatan spontan tanpa paksaan dari orang tua. Sejak dalam usia bayi, mereka mulai bermain dengan memainkan organ tubuh mereka sendiri. Seperti memainkan jemari tangan, menggerakkan kaki, dan menggigit jari tangan. Kegiatan tersebut dilakukan dengan spontan dan alamiah.
3. Proses. Saat bermain, anak-anak melakukannya dengan tulus, tanpa pamrih, dan tanpa maksud tersembunyi. Mereka melakukan bermain hanya untuk kesenangan dan kegembiraan semata. Hal tersebut dapat menunjang potensi dirinya dan bisa menjadi sebuah proses dalam hal meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak. Selain itu, kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi anak dapat terasah dengan baik saat mereka bermain dengan teman-temannya.
4. Motivasi. Saat bermain, anak melakukannya tanpa paksaan. Dalam kata lain, hal itu dilakukan karena adanya motivasi internal dari dalam diri anak itu sendiri.
5. Imajinatif. Ketika bermain, anak-anak akan menciptakan alur cerita dan kisah yang akan mereka perankan sendiri dalam permainannya nanti. Hal tersebut dapat meningkatkan daya imajinatif anak dalam menciptakan kronologi cerita hayal mereka, sehingga kemampuan berpikir, emosional, serta psikomotorik anak dapat berkembang.

Dari beberapa hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain tidaklah sesederhana seperti yang terlihat. Bermain memiliki karakteristik dan esensinya sendiri dalam dunia anak-anak.

D. Tahapan-tahapan Dalam Bermain

Segala sesuatu di dunia ini melewati beberapa tahapan sebelum sampai pada hal akhir yang menjadi sebuah tujuan. Seperti anak-anak yang memiliki perkembangan secara bertahap. Dalam bermain pun, anak-anak melewati beberapa tahapan.

Mulai dari bayi ketika mereka belum bisa apa-apa dan hanya mengandalkan tangisan. Semakin lama, indra dan fisik manusia mulai berkembang. Pada usia bayi, mereka mulai bisa menggerakkan sendiri jemari tangan dan kakinya. Kemampuan fisik dan penglihatannya

meningkat. Mereka mulai bermain dengan tangan dan kaki sendiri. Semakin lama, kemampuan itu akan berkembang dengan indra perasa mereka yang mulai aktif. Tak hanya memainkan tangan atau kaki sendiri, mereka mulai bisa meraih benda-benda di sekitar mereka untuk dimainkan, mulai mengenal beberapa warna visualisasi, dan membedakan tekstur benda yang dipegang.

Begitu juga dengan bermain, dimulai dari hal yang paling sederhana, bermain memiliki beberapa tahapan, menurut Parten dalam sebuah penelitian (Rohmah, 2016) diantaranya:

1. *Unoccupied*, ketika anak melihat sesuatu dan melakukan gerakan-gerakan bebas serta beberapa tingkah laku yang tidak terkontrol.
2. *Solitary*, ketika anak dalam sebuah kelompok namun asyik bermain sendiri dengan berbagai macam alat permainan tanpa terjadi kontak dengan anak lain, tak peduli apapun yang terjadi.
3. *Onlooker*, ketika anak melihat, memperhatikan, dan melakukan komunikasi dengan anak-anak lain namun tidak ikut terlibat dalam aktifitas yang sedang mereka lakukan.
4. *Parallel*, ketika anak-anak bermain dengan alat permainan yang sama, namun tidak terjadi kontak maupun tukar menukar alat bermain.
5. *Associative*, ketika anak-anak bermain bersama dan saling pinjam alat permainan, namun tidak ada peran apapun dalam permainan yang sedang dilakukan. Dalam kata lain, permainan dilakukan tanpa ada satu tujuan bersama.
6. *Cooperative*, ketika anak-anak bermain dalam kelompok yang memiliki peran masing-masing dan terorganisir. Mereka memiliki kegiatan permainan yang konstruktif dan nyata. Dalam hal ini, ada satu atau dua anak yang menjadi pemimpin dalam permainan yang sedang berlangsung ini.

Dari beberapa tahapan tersebut, perkembangan fisik, motorik, serta kognitif anak akan terasah dengan baik saat bermain. Dimulai dari hal yang paling dasar hingga sesuatu yang kompleks, bermain dengan anak-anak lain dapat menciptakan jiwa sosial pada diri anak.

E. Faktor yang Memengaruhi Kegiatan Bermain

Ada beberapa faktor yang bisa memengaruhi kegiatan bermain anak. Faktor tersebut menyebabkan adanya perbedaan dalam setiap permainan yang dilakukan oleh anak-anak. Artinya, tidak semua anak melakukan permainan yang sama. Mereka memiliki permainan yang berbeda tergantung faktor mana yang memengaruhinya. Faktor-faktor tersebut diantaranya:

1. Faktor Sosial-Budaya

Ketika anak-anak sedang melakukan sebuah permainan, hal itu bukan sekadar bermain biasa. Anak-anak bermain sesuai dengan apa yang telah mereka lihat dan observasi. Kebanyakan permainan yang mereka lakukan adalah hasil melihat dari apa yang dilakukan

oleh orang-orang dewasa di sekitarnya. Perbedaan lingkungan dan nilai-nilai sosial budaya tempat tinggal anak menjadi pengaruh dalam permainan mereka.

Seperti halnya anaka-anak yang memiliki latar belakang keluarga petani, maka mereka akan banyak menghabiskan waktu dengan bermain di persawahan, atau bermain dengan hal yang berhubungan dengan tempat tinggalnya. Berbeda dengan anak yang tinggal di daerah pesisir pantai. Cara bermain mereka jelas berbeda.

Hal tersebut berarti bahwa saat bermain, anak tidak hanya menerapkan kesenangan dan refleksi semata, melainkan juga sebuah kesiapan dalam menjalani hidup ke depannya sesuai nilai sosial budaya tempat mereka tinggal.

2. Faktor Gender dan Teman Bermain

Ketika sedang bermain, anak cenderung memilih kawan bermain yang bisa diajak melakukan permainan sesuai yang mereka sukai dan inginkan, serta memiliki selera yang sama sehingga dapat diajak bekerja sama dan bermain menjadi menyenangkan. Ketika menginjak usia 3 tahun, anak akan bermain dengan keluarga atau orang terdekatnya. Hal tersebut akan berubah seiring bertambahnya usia anak. Mereka tidak lagi bermain dengan orang tua atau keluarganya. Mereka mulai mencari teman lain dan belajar mengembangkan wawasan serta kemampuan bersosialisasinya.

Pada awalnya, anak-anak akan bermain bersama temannya dalam batasan yang lebih sederhana. Seiring bertambahnya usia, mereka akan sadar mengenai perbedaan jenis kelamin. Misalkan anak perempuan bermain masak-masakan bersama teman sesama perempuannya, sementara anak laki-laki memiliki keinginan bermain yang lebih luas daripada anak perempuan. Anak laki-laki cenderung melakukan permainan yang lebih kompleks dan mungkin sedikit lebih menantang dibandingkan permainan yang dilakukan anak perempuan.

3. Faktor Media Massa

Pada usia anak-anak, mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka tertarik pada hal-hal baru dan ingin mempelajarinya. Salah satu media massa yang sering ditemui anak adalah televisi. Suara dan visualisasi penuh warna dari media elektronik tersebut sangat menarik minat anak-anak. Beberapa ide bermain yang dilakukan anak-anak kebanyakan mereka dapatkan hasil dari menonton televisi.

Pada era digital seperti sekarang ini, banyak orang tua yang sudah memberikan gadget untuk sarana mainan pada anak-anak mereka. Tanpa mempertimbangkan dampak yang diakibatkan lantaran anak lebih banyak bermain gadget daripada bermain permainan tradisional. Sayangnya, tidak semua hal dari media elektronik itu bagus. Beberapa lebih banyak hal buruknya yang bisa saja dicontoh anak tanpa penyaringan terlebih dahulu.

Sebagai pendidik dan orang tua hendaknya memberikan batasan pada anak dalam bermain gadget agar tak terjadi hal buruk yang tak diinginkan.

Dari beberapa faktor tersebut, dapat disimpulkan bahwa ketika sedang bermain, sejatinya anak sedang merkontruksi atas apa yang mereka lihat dan mereka tangkap melalui kejadian sehari-hari yang terjadi. Para orang tua hendaknya lebih memperhatikan kondisi

lingkungan sekitar tempat tinggal anak, serta memberikan contoh teladan yang baik bagi anak-anak agar kelak mereka tumbuh dewasa dengan kebiasaan baik yang mereka lakukan setiap harinya.

F. Manfaat Bermain pada Anak

Segala hal di dunia ini diciptakan memiliki manfaat. Bermain yang kelihatannya sepele bahkan memiliki beberapa manfaat bagi anak-anak. Dimana pada usia anak-anak, mereka mengalami perkembangan pesat dalam hal apapun. Pada masa anak-anaklah mulai ditentukan tentang bagaimana dan apa yang akan mereka lakukan ketika beranjak dewasa.

Pada masa anak-anak juga merupakan masa yang penting untuk menciptakan pondasi yang kuat dengan menanamkan nilai-nilai serta kebiasaan yang baik, sehingga dalam pertumbuhannya menuju dewasa, anak akan terbiasa dengan hal-hal yang baik dan terbawa hingga mereka dewasa kelak. Diharapkan anak akan tumbuh menjadi generasi emas sebagai penerus generasi terbaik setelahnya.

Ada beberapa manfaat dari bermain, yakni:

1. Mengembangkan kreativitas.

Ketika sedang bermain, otak anak akan secara otomatis terstimulus untuk memikirkan beberapa hal yang bisa membuat permainan menyenangkan. Kemampuan logika serta imajinasi anak berkembang saat bermain. Mereka akan belajar bagaimana memecahkan masalah dalam sebuah permainan dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, mereka akan mulai berpikir bagaimana cara bermain menggunakan alat sederhana yang tersedia.

Sebagai contoh, anak akan bermain dengan tenang walaupun hanya tersedia sekop dan pasir. Disitulah daya imajinasi anak digunakan. Mereka akan mulai menciptakan kisah dan kronologi seperti sedang di pantai misalnya. Atau beberapa mungkin menganggap dirinya arsitek yang sedang membuat sebuah bangunan, walaupun dalam kenyataannya mereka hanya bermain membentuk pasir sesuka hati. Namun begitulah cara otak anak bekerja lebih kompleks untuk hal yang lebih besar ke depannya.

2. Mengembangkan kemampuan bahasa.

Dalam bermain, terjadi interaksi sosial antara satu anak dengan anak yang lain. Dengan begitu, mau tidak mau anak akan mulai bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman-temannya saat bermain. Pun saat sedang sendiri, anak akan tetap melakukan komunikasi, misal dengan teman imajinatif yang ia buat. Atau mengikuti alur cerita yang ia buat sendiri. Saat itulah, anak akan mulai mengenal beberapa kata dan kalimat yang mungkin sebelumnya belum mereka ketahui.

Ketika bermain bersama, anak akan mulai belajar berkomunikasi menggunakan tata bahasa dan kosakata sebagaimana mestinya agar teman yang mereka ajak main mengerti apa yang ia ucapkan. Anak lain pun akan merespon dengan kata atau kalimat lain yang berbeda. Dari sinilah perbendaharaan kosakata anak mulai bertambah sehingga meningkatkan kemampuan berbahasanya.

3. Sarana terapi untuk masalah psikologis.

Bermain merupakan salah satu sarana untuk mengekspresikan perasaan emosional. Ketika sedang bermain, anak tak hanya menggunakan fisiknya untuk bergerak, tetapi juga seluruh jiwa raganya mulai dari kognitif hingga emosional. Bermain bermanfaat untuk memberikan manfaat pada anak yang memiliki masalah psikoemosional. Karena ketika anak bermain, mereka akan mencurahkan segala pikirannya pada permainannya itu.

4. Melatih empati dan emosional.

Empati merupakan sebuah perasaan seolah kita bisa ikut merasakan apa yang sedang dirasakan orang lain. Menumbuhkan rasa empati pada anak sangat penting agar anak menjadi pribadi yang tidak egois dan bisa menghargai orang lain. Rasa empati bisa dimunculkan ketika anak sedang bermain bersama teman-temannya dan tercipta sebuah interaksi sosial melalui komunikasi yang baik (Wahyuni, 2020, hal. 168169).

5. Meningkatkan kemampuan kognitif.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, kognitif merupakan hal yang berhubungan dengan kecerdasan dan cara berpikir manusia. Saat bermain, kemampuan kognitif anak meningkat secara signifikan. Contohnya ketika anak bermain peran sebagai dokter dan pasien, maka anak akan mulai berpikir bahwa seorang dokter memiliki tugas penting menyembuhkan pasien.

Contoh lain ketika anak bermain di alam, maka mereka akan menemukan banyak sekali hal baru yang memunculkan pertanyaan-pertanyaan di benak mereka. Seperti kenapa matahari terasa panas, kenapa rumput berwarna hijau, kenapa pesawat bisa terbang padahal berat, dan pertanyaan-pertanyaan lain yang terlihat sederhana namun memiliki jawaban yang cukup rumit. Hal ini membuktikan bahwa otak anak mulai terstimulus dan bisa memikirkan hal lain yang lebih kompleks melalui hal-hal sederhana yang mereka temui sehari-hari.

D. PENUTUP

Bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang dilakukan tanpa paksaan dan sukarela. Dalam dunia anak-anak, bermain tidaklah sesederhana seperti yang dipikirkan orang dewasa. Bermain memiliki peranan penting bagi anak, diantaranya sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Pengertian kognitif sendiri ialah segala hal yang berhubungan dengan kecerdasan, logika, dan cara berpikir seorang individu berdasarkan data yang faktual dan empiris. Anak-anak mengalami perkembangan kognitif yang pesat, oleh karena itu segala hal yang bisa menstimulus otak anak untuk berpikir harus diusahakan. Salah satunya adalah dengan bermain.

Saat sedang bermain, tidak hanya fisik anak yang bergerak, tapi juga akal dan otaknya ikut berpikir mengenai permainan yang sedang mereka lakukan. Mereka akan belajar bersosialisasi dan berkomunikasi sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan sosial, emosional, dan juga menumbuhkan empati dalam diri anak.

Pada usia anak-anak, bermain adalah kegiatan yang tak bisa dilepaskan dari kehidupan mereka. Hampir seluruh waktu yang dihabiskan mereka gunakan untuk bermain. Sebagai pendidik dan orang tua, kita harus pintar memanfaatkan berbagai macam cara agar dalam proses bermainnya, anak tidak hanya menghabiskan tenaga, tetapi juga mendapatkan pembelajaran dan ilmu yang mungkin akan berguna bagi kehidupannya di masa yang akan datang.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Eka, dkk.(2019). *Bermain Sebagai Sarana Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini*. Japra: Jurnal Pendidikan Raudlatul Athfal, vol.2, no.1.
- Amalia, Rizki,dkk.(2021). *Metode Bermain dalam Lingkaran untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol.5, no.2.
- Ester, (2020). *Metode Bermain Salah Satu Metode Pembelajaran untuk Anak*. Veritas Lux Mea: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen, vol.3, no.1.
- Ibda, Fatimah.(2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. Intelektualita, vol.3, no.1
- Marinda, Leny. (2020). *TeoriPerkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar*. An-nisa: Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman, vol.13, no.1
- Marta, Rusdial (2017). *Penanganan Kognitif Down Syndrome melalui Metode Puzzle pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol.1, no.1
- Novitasari, Yesi (2018). *Analisis Permasalahan “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”*. Paud Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol.2, no.1
- Pakpahan, Farida, dkk, (2022). *Theory of Cognitive Development By Jean Piaget*. Journal Of Applied Linguistics, vol.2, no.1
- Pinangkaan, Edita, dkk. (2023). *Teori Bermain*. Tondano: Tahta Media Group
- Putro, Khamim Z.(2016). *Mengembangkan Kreatifitas Anak Melalui Bermain*. Aplikasi: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama, vol.16, no.1
- Rohmah, Naili, (2016). *Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Tarbawi, vol.13, no.2
- Tameon, Sance M,(2018). *Peran Bermain bagi Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak*. Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, vol.1,no.1
- Veronica, Nina (2018). *Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, vol.4, no.2. 2018
- Wahyuni, Fitri (2020). *Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini*. Al-adibya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan, vol.15, no.1

 PGMI Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	PGMI: JURNAL PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH VOLUME: 2 NO: 2 TAHUN 2024 https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/pgmi/index	E-ISSN 2985-4423
--	---	------------------------------------

TRANSFORMASI DIGITAL : APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INOVATIF DAN KOLABORATIF DALAM PENDIDIKAN SD/MI

Mohammad Irvan Bayu Saputra¹, Muhammad Abdur Rohman²

Institut Agama Islam Ngawi^{1,2}, Indonesia

Email : saputra.by99@gmail.com Email
anakngawi0123@gmail.com

Article history	Submitted 12 /06/2024	Accepted 12/06/2024	Published 28/06/2024
------------------------	--------------------------	------------------------	-------------------------

ABSTRACT The digital transformation has brought comprehensive changes across various domains, one of which is the realm of education. One digital innovation that can be utilized in teaching is the Canva application, a graphic design system offering various features and templates that are user friendly for creating various type visual learning materials to create different types of visual materials. The use of Canva in elementary (SD) and Islamic elementary schools (MI) can serve as an innovative and collaborative medium, thus enhancing the quality of education. The objective of this research is to explore the implementation of Canva in learning media in SD/MI and analyze its impact on student engagement and learning outcomes. Literature review is the method employed in this study, with the integration of Canva into the curriculum, aiming to create a more dynamic and enjoyable learning environment.

Key word : The Canva Distance Learning App, Transformation, Education, Digital

ABSTRAK Transformasi digital telah membawa perubahan menyeluruh dalam berbagai aspek tatanan, salah satunya dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi Canva, sebuah sistem desain grafis yang menawarkan berbagai fitur dan template yang mudah difungsikan untuk membuat berbagai jenis bahan ajar visual. Penggunaan Canva dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) dapat menjadi media yang inovatif dan kolaboratif, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan penelitian ini diharapkan untuk dapat mengeksplorasi penerapan Canva dalam media pembelajaran di SD/MI dan menganalisis dampaknya terhadap keterkaitan dan hasil belajar siswa. Studi literatur digunakan dalam metode penelitian ini, dengan integrasi Canva dalam kurikulum, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Kata Kunci : Aplikasi Canva, Transformasi, Pendidikan, Digital

A. PENDAHULUAN

Omar Muhammad Ath- Thaumy Asy-Syaibany menyatakan bahwa Pendidikan adalah upaya perubahan melalui proses Pendidikan, baik pada tingkat perilaku individu, kehidupan sosial, maupun relasi dengan lingkungan sekitar. Pendidikan juga berarti pengajaran, yang merupakan aktivitas dasar dan profesi dalam Masyarakat. Pendidikan berfokus pada perubahan perilaku manusia dan menekankan aspek produktivitas serta kreativitas sehingga manusia dapat berpartisipasi dan berprofesi dalam kehidupan Masyarakat (Drs. Hamdani 2020). Pendidikan diartikan sebagai proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang diwariskan satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian, seringkali di bawah arahan orang lain dan jua berlangsung secara mandiri. Seluruh pengalaman hidup yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan individu termasuk dalam pendidikan (Triana et al., 2020). Fungsi pendidikan adalah menghilangkan sumber penderitaan rakyat yang disebabkan oleh kebodohan dan ketinggalan, serta fungsi pendidikan di Indonesia adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat (Sujana, 2019).

Transformasi digital telah menjadi bagian integral dari perkembangan zaman, membawa dampak signifikan di berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi, pendidikan diharapkan untuk dapat mengikuti perkembangan dengan memanfaatkan berbagai inovasi digital guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu inovasi digital yang dapat diimplementasikan dalam pendidikan adalah Canva, sebuah aplikasi platform desain grafis yang menawarkan berbagai fitur dan template yang mudah digunakan.

Media pembelajaran berperan aktif dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media ini merupakan bagian yang dapat meningkatkan hasil belajar. Alat yang digunakan berfungsi sebagai sarana untuk menyebarkan materi, membantu guru dalam proses mengajar dan membekali siswa pada topik-topik tertentu. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang dengan cara yang menarik dan efektif, daya tarik dari bentuk pembelajaran yang sistematis menjadi faktor penentu. Alat yang digunakan berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Salah satu media yang efektif adalah media audiovisual yang dirancang menggunakan aplikasi Canva (Garris Pelangi, 2020). Canva memungkinkan pengguna, termasuk guru dan siswa, untuk dapat menampilkan berbagai jenis materi visual dengan mudah dan cepat. Penggunaan Canva dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan kemampuan berinteraksi yang aktif. Selain itu, Canva juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja dalam proyek desain, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Tujuan penelitian ini untuk mengeksplorasi penerapan Canva sebagai media belajar di SD/MI dan menganalisis dampaknya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dengan memahami bagaimana Canva dapat diintegrasikan dalam kurikulum dan bagaimana aplikasi ini mempengaruhi proses belajar mengajar, diharapkan dapat ditemukan cara-cara baru yang lebih efektif dalam mengajar dan belajar di era digital. Studi ini menggunakan metode literatur dari sumber-sumber yang meliputi jurnal ilmiah, buku, artikel konferensi, laporan penelitian dan sumber online terpercaya seperti website pendidikan dan publikasi dari institusi pendidikan.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidikan tentang manfaat dan potensi Canva sebagai alat bantu mengajar yang inovatif dan kolaboratif. Dengan demikian, pendidikan dasar di Indonesia dapat terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan efektif.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literatur dari jurnal dan buku sebagai dasar untuk merumuskan latar belakang, tujuan dan rumusan masalah. Tinjauan Pustaka meliputi rangkuman literatur terbaru yang relevan dengan topik penelitian, sementara konsep teoritis menjadi analisis. Metode penelitian yang diterapkan mencakup desain penelitian yang dipilih, Teknik pengumpulan dan analisis data, serta pemilihan sampel yang representative. Hasil penelitian disajikan dengan narasi yang sesuai diikuti analisis yang menghubungkan temuan dengan literatur yang telah ditinjau. Kesimpulan penelitian memberikan ringkasan temuan utama serta saran untuk penelitian selanjutnya, dengan semua sumber yang digunakan tercantum dalam daftar pustaka.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Transformasi Digital dalam Pendidikan

Transformasi digital sangat krusial di era modern karena dapat meningkatkan efisiensi operasional melalui otomatisasi proses pendidikan, mengurangi waktu dan biaya, serta memungkinkan pengambilan Keputusan berdasarkan data yang lebih tepat. Selain itu, transformasi digital memperbaiki pengalaman pendidik dengan layanan yang lebih profesional dan responsive, meningkatkan kepuasan dan efektivitas. Teknologi digital juga memberikan fleksibilitas dan adaptabilitas dalam menghadapi perubahan zaman, mendorong inovasi pengajaran dan layanan sesuai kebutuhan, serta memberikan keunggulan yang kompetitif.

Alat digital memfasilitasi kolaborasi yang lebih baik antara tim dan mitra eksternal, meningkatkan produktivitas dan kreativitas. Selain itu, teknologi ini memungkinkan penerapan langkah-langkah keamanan yang lebih baik dan memastikan kepatuhan terhadap regulasi. Secara keseluruhan, transformasi digital adalah tentang mengubah cara organisasi beroperasi dan berinteraksi untuk tetap terhubung dan bersaing di era yang akan datang.

B. Canva sebagai Media Pembelajaran

Menurut Milawati media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk perantara dari guru pada siswa, dengan tujuan untuk menstimulasi dan memotivasi siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran secara penuh dan bermakna. Ia juga menyebutkan lima komponen dalam media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara untuk menyampaikan materi dalam tahapan pembelajaran. Kedua, sebagai acuan belajar. Ketiga, sebagai instrumen untuk menstimulasi dukungan belajar siswa. Keempat, sebagai fasilitas yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang lengkap dan bermakna. Kelima, sebagai alat untuk mendapatkan peningkatan dalam keterampilan belajar. Perpaduan dari kelima komponen ini akan mengarah pada tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan target yang diinginkan (Milawati, 2021).

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memudahkan pengguna untuk membuat berbagai desain visual tanpa memerlukan keahlian profesional. Dengan antarmuka

yang intuitif dan alat yang mudah digunakan, Canva menawarkan ribuan template yang dirancang secara profesional untuk berbagai jenis desain seperti poster, presentasi, infografis, media social, dan undangan. Fitur drag and drop editor memungkinkan pengguna menambahkan dan mengaturelemen desain seperti teks, gambar, ikon, dan bentuk dengan mudah. Canva jugamemiliki koleksi gambar , ilustrasi, ikon, dan elemen grafis yang luas, beberapa di antaranya gratis sementara yang lain tersedia melalui langganan Canva Pro atau pembelian satu kali. Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif bagi guru dan siswa dengan berbagai strategi yang menarik seperti infografis, presentasi, poster, dan lembar kerja. Berbagai template dan sarana desain yang tersedia dapat menarik dan memudahkan pemahaman materi oleh siswa.

Canva menyediakan berbagai template pendidikan seperti jadwal Pelajaran, rencana pembelajaran, dan rubrik penilaian. Guru dapat menyesuaikan template ini sesuai kebutuhan, menghemat waktu dalam persiapan materi dan tugas. Presentasi interaktif yang dibuat menggunakan canva dapat diintegrasikan dengan platform lain seperti Google Classroom atau Microsoft Teams, meningkatkan keterlibatan siswa.

Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan dalam proses pembelajaran dapat berubah dengan menggunakan media pembelajaran, di mana peserta didik tidak hanya menjadi objek tetapi juga menjadi bagian utama dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dapat membantu peserta didik mengembangkan rasa percaya diri, sehingga proses belajar mengajar menjadi partisipatif, kolaboratif, dan interaktif (Wahyu et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menghemat waktu dalam menjelaskan materi pelajaran, meningkatkan minat belajar siswa dan memusatkan perhatian siswa, memperjelas konsep, dan memudahkan siswa dalam mengingat kembali materi yang diajarkan dalam kelas. Hal ini sangat membantu siswa agar terhindar dari verbalisme dalam pembelajaran, sejalan dengan fungsi media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman yang konkret kepada siswa.

Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva siswa diajak untuk terus paham terhadap konsep secara mendalam dan mengasah kemampuan diri, dengan demikian mereka diharapkan dapat mengulang materi kapanpun dengan menyimak media audio visual. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, namun bergantung pada kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media yang efektif. Media pembelajaran mempermudah interaksi antara guru dan siswa, serta dapat membantu proses pembelajaran. Penggunaan Canva memudahkan dan menghemat jangka waktu guru dalam merancang dan menjelaskan suatu materi.

C. Tantangan dan Solusi Canva Sebagai Media Pembelajaran

Canva sebagai media pembelajaran memiliki tantangan dan Solusi yang perludiperhatikan. Salah satu tantangannya adalah keterbatasan fungsional dalam fitur interaktif, serta ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Selain itu, pengguna Canva juga memungkinkan akan menghadapi kendala terkait keterampilan teknis dalam pengoprasian desain grafis dan penguasaan aplikasi tersebut. Namun tantangan ini dapat diatasi melalui pelatihan dan bimbingan yang memadai kepada pengguna, sehingga mereka dapat memanfaatkan fitur Canva secara optimal.

Selanjutnya dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, ketersediaa konten edukatif yang berkualitas juga menjadi faktor penting. Meskipun Canva menyediakan

berbagai template dan elemen desain, namun konten edukatif yang sesuai dengan kurikulum perlu dikembangkan agar dapat diintegrasikan dengan baik dalam desain Canva. Pengembangan kurikulum untuk memastikan relevansi dan kualitasnya.

Menghubungkan Canva dengan sistem pembelajaran yang sudah ada, seperti Learning Management System (LMS), juga merupakan tantangan tersendiri. Namun dengan pemantauan dan evaluasi yang baik terhadap penggunaan Canva serta kolaborasi antara pihak terkait, integrasi ini bisa dilakukan dengan lebih mudah. Dengan begitu, Canva dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan kreatif bagi guru dan siswa.

D. PENUTUP

Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif dalam pembelajaran SD/MI dapat meningkatkan inovasi dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Canva memberikan berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi Canva sehingga akan tercapainya pembelajaran yang menarik dan interaktif, juga minat dan pemahaman siswa dapat meningkat terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan Canva juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk melakukan studi yang lebih mendalam tentang penggunaan Canva dalam berbagai konteks pembelajaran di Tingkat SD/MI, termasuk dalam mata Pelajaran yang berbeda. Selain itu penting untuk melibatkan lebih banyak pihak terkait, seperti orang tua siswa dan pengelola sekolah, dalam implementasi Canva sebagai media pembelajaran. Studi komparatif antara pengguna Canva dengan media pembelajaran lainnya juga dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Drs. Hamdani, M.A. 2020. "DASAR-DASAR KEPENDIDIKAN." Bandung : CVPUSTAKA SETIA.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMANFAATAN, 8(2), 79–96.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- M Hasan, M Milawati, D Darodjat, Tk Harahapan. (2021) Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Grup.
- Sujana, I. W. C. (2019). fungsi dan tujuan pendidikan indonesia. Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Triyana, A., Rara, Y., Agung, I. G., & Negara, O. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran (SAVI) Berbantuan Multimedia Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. 8, 40⁷⁰–49⁷⁸.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 6(1), 107.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>

 Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	PGMI: JURNAL PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH VOLUME: 2 NO: 2 TAHUN 2024 https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/pgmi/index	E-ISSN 2985-4423
---	--	-----------------------------

NAVIGASI KESUKSESAN GURU DAN SISWA DI SEKOLAH DASAR DALAM MENGIMPLEMENTASIKAN KURIKULUM MERDEKA

Ahmad Iqbal Rifa'i¹, Naufal Dama Putra²
Institut Agama Islam Ngawi, Indonesia^{1,2}

Email: ahmadiqbal3698@gmail.com

Email: diamanaufal@gmail.com

Article history	Submitted	Accepted	Published
	16/06/2024	22/06/2024	28/06/2024

ABSTRACT: The Merdeka curriculum is a student-centered curriculum aimed at promoting critical thinking, creativity, and problem-solving skills among students, it emphasizes the importance of holistic education, which combines not only academic subjects but also socio-emotional learning and practical skills. One aspect of the Merdeka Curriculum is to emphasize personalized learning to meet the individual needs of students and increase their involvement in the learning process. To create successful learning in an independent curriculum, it is necessary to discuss the implementation, navigation of success, challenges, and impact of the Merdeka Curriculum in Indonesian primary schools, with a focus on the experience of teachers and students. This research uses a qualitative approach with a library study as a data collection method. Merdeka's curriculum has improved student engagement, creativity, and problem-solving skills despite challenges such as adaptation of new teaching methods and technology integration. The teachers found that collaboration and professional development continuously supported successful implementation. It is also about strategies for the successful navigation of teachers and students in the Free Curriculum, including inclusive practices and the necessary support system to support educators in improving the quality of education for all students, by adapting teaching methods and creating an inclusive and supportive learning environment.

Key Words: Free curriculum, inclusive education, professional development, personalized learning, primary school.

ABSTRAK : Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang berpusat pada siswa yang bertujuan untuk mempromosikan pemikiran kritis, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah di antara siswa, hal ini menekankan pentingnya pendidikan holistik, yang menggabungkan tidak hanya mata pelajaran akademik tetapi juga pembelajaran sosial-emosional dan keterampilan praktis. Salah satu aspek Kurikulum Merdeka adalah menekankan pembelajaran yang dipersonalisasi untuk memenuhi kebutuhan individu siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Agar terciptanya keberhasilan pembelajaran dalam kurikulum merdeka, maka diperlukan pembahasan mengenai implementasi, navigasi kesuksesan, tantangan dan dampak Kurikulum Merdeka di sekolah dasar Indonesia, dengan fokus pada pengalaman guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kepustakaan sebagai metode pengumpulan data. Kurikulum Merdeka telah meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah meskipun

tantangan seperti adaptasi metode pengajaran baru dan integrasi teknologi. Para guru menemukan bahwa kolaborasi dan pengembangan profesional terus-menerus mendukung implementasi yang sukses. Selain itu tentang strategi untuk navigasi sukses bagi guru dan siswa dalam Kurikulum Merdeka, termasuk praktik inklusif dan sistem dukungan yang diperlukan dengan tujuan mendukung pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan untuk semua siswa, dengan menyesuaikan metode pengajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung.

Kata kunci: Kurikulum Merdeka, pendidikan inklusif, pengembangan profesional, pembelajaran yang dipersonalisasi, sekolah dasar.

A. PENDAHULUAN

Salah satu aspek kunci Kurikulum Merdeka yang sangat berpengaruh adalah penekanan pada pembelajaran yang dipersonalisasi. Dengan memungkinkan guru untuk menyestatkan pelajaran mereka untuk memenuhi kebutuhan individu dan minat siswa mereka, pendekatan ini telah dipenuhi dengan antusiasme dari kedua guru dan siswa. Guru telah dilaporkan merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam praktik pengajaran mereka, karena mereka dapat menggabungkan keahlian dan kreativitas mereka sendiri ke dalam kurikulum. Siswa juga telah menunjukkan peningkatan minat dan investasi dalam pembelajaran mereka, karena mereka merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan. (Manurung 2021)

Di sekolah jenjang dasar, implementasi Kurikulum Merdeka sudah menciptakan suasana yang lebih dinamis serta partisipatif, yang pada kesimpulannya hendak menunjang instruktur siswa dalam upaya akademis mereka. (Arini 2024)

Kurikulum baru telah terbukti sukses dalam mempromosikan suasana kolaboratif dan menarik di dalam kelas. Para guru telah menemukan bahwa mereka lebih mampu terhubung dengan siswa mereka pada tingkat pribadi, yang mengarah pada komunikasi dan pemahaman yang lebih baik. Siswa pada gilirannya, telah merespon secara positif pada sifat yang lebih interaktif dari pelajaran mereka, menemukan bahwa mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan unggul dalam studi mereka. Akibatnya, kinerja akademik secara keseluruhan dan kesejahteraan guru dan siswa telah meningkat secara signifikan sejak implementasi Kurikulum Merdeka.

Navigasi yang sukses sangat penting bagi guru dan siswa untuk mendapatkan manfaat penuh dari pendekatan pendidikan baru. Siswa perlu mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka dan mengambil kepemilikan pendidikan mereka, dan guru perlu fleksibel untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik. Dengan berhasil menavigasi perubahan yang dihasilkan oleh Kurikulum Merdeka, guru dan siswa dapat membuka potensi penuh mereka dan mencapai kesuksesan akademik. (Irawati et al. 2022)

Navigasi yang sukses sangat penting bagi guru dan siswa untuk mendapatkan manfaat penuh dari pendekatan pendidikan baru. Untuk menyediakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik, guru harus fleksibel dalam pendekatan mereka, dan siswa harus bertanggung jawab atas pendidikan mereka dan terlibat aktif di dalamnya. Dengan berhasil menavigasi perubahan yang dihasilkan oleh Kurikulum Merdeka, guru dan siswa dapat membuka potensi penuh mereka dan mencapai kesuksesan akademik. (Khoerunissa et al. 2024)

Sangat penting bagi para pendidik untuk memberikan dukungan dan bimbingan untuk membantu siswa menavigasi tantangan dan peluang yang disajikan oleh kurikulum inovatif ini, memastikan bahwa mereka dapat berkembang dan berhasil dalam upaya akademis mereka. Melalui kolaborasi dan komunikasi, guru dapat membantu siswa memahami kurikulum baru

dan menyesuaikan strategi pengajaran mereka untuk memenuhi berbagai kebutuhan masing-masing individu di kelas. Ini tidak hanya akan meningkatkan pengalaman belajar tetapi juga mendorong rasa tanggung jawab dan motivasi diri di antara siswa. Pada akhirnya, dengan bekerja sama menuju tujuan bersama, pendidik dan siswa dapat menyambut transformasi yang diciptakan oleh Pendidikan Bebas dan menyediakan lingkungan belajar yang memelihara dan memberdayakan bagi semua orang.

Meneliti bagaimana Kurikulum Merdeka telah mempengaruhi metode pendidikan dan instruksi sekolah dasar Indonesia adalah tujuan dari studi ini. Dengan memeriksa pengalaman guru dan siswa dalam implementasi kurikulum baru ini, kami bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang yang di apresetasikan, serta strategi yang dapat digunakan untuk memastikan implementasinya yang sukses. Selain itu, kami berusaha untuk menyelidiki manfaat potensial Kurikulum Merdeka dalam mempromosikan keterlibatan siswa, pemikiran kritis, dan keterampilan belajar seumur hidup. Dengan menerangi aspek-aspek ini, kami berharap untuk berkontribusi pada dialog yang sedang berlangsung di sekitar reformasi kurikulum di Indonesia dan mendukung pendidik dalam upaya mereka untuk meningkatkan kualitas pendidikan bagi semua siswa. Selain itu, kami berencana untuk mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa sepanjang proses implementasi untuk terus mengevaluasi dan meningkatkan efektivitas kurikulum baru. Dengan mempromosikan pendekatan kolaboratif dan reflektif, kami percaya bahwa kami dapat mengatasi setiap rintangan yang muncul dan memanfaatkan kekuatan Kurikulum Merdeka. Pada akhirnya, tujuan kami adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang memberdayakan siswa untuk mencapai potensi penuh mereka dan mempersiapkan mereka untuk sukses di dunia yang selalu berubah.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk penelitian perpustakaan. Informasi yang dikumpulkan untuk penelitian ini berasal dari berbagai sumber daya perpustakaan, termasuk buku dan jurnal yang relevan dengan topik penelitian, menggunakan prosedur dokumentasi. Sebuah laporan penelitian juga mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan temuan penelitian ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang berpusat pada siswa yang bertujuan untuk mempromosikan pemikiran kritis, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah di antara siswa. (Ramdhani 2023)

Ini menekankan berartinya pembelajaran holistik, yang menggabungkan tidak cuma mata pelajaran akademik tetapi juga pendidikan sosial- emosional serta kemampuan instan. Kurikulum dirancang guna fleksibel serta menyesuaikan diri, membolehkan guru buat membiasakan pelajaran mereka untuk memenuhi kebutuhan orang serta atensi siswa mereka. Dengan menguasai tujuan serta prinsip Kurikulum Merdeka, pendidik bisa secara efisien mempraktikkan kurikulum serta menunjang siswa dalam meraih tujuan belajar mereka.

2. Komponen utama Kurikulum Merdeka

Termasuk aplikasi praktis, latihan berpikir kritis, dan pembelajaran berbasis proyek. Elemen-elemen ini mendukung siswa dalam mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang ide-ide dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menggunakan apa yang telah mereka pelajari dalam berbagai konteks. Selain itu, Kurikulum Merdeka menyoroti nilai mempromosikan kreativitas dan inovasi, mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif dan tidak konvensional dan untuk memberikan solusi asli untuk tantangan. (Asror, Bakar, and Fuad 2023)

Dengan bantuan elemen penting ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik yang mempromosikan kesuksesan dan kemajuan siswa. Ini adalah tujuan lain dari kurikulum Merdeka, untuk membekali siswa untuk mengatasi masalah di dunia nyata.

3. Tantangan dalam menerapkan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar

Termasuk menyesuaikan diri dengan metode pengajaran baru, mengintegrasikan teknologi ke dalam pelajaran, dan memastikan bahwa siswa dapat memenuhi tujuan belajar kurikulum. Para pendidik juga mungkin menghadapi resistensi dari praktik pengajaran tradisional dan kurangnya sumber daya atau pelatihan untuk menerapkan kurikulum baru secara efektif. Terlepas dari tantangan ini, manfaat Kurikulum Merdeka jelas, karena memberikan siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk berkembang dalam dunia yang cepat berubah. Dengan mengatasi hambatan-hambatan ini dan bekerja sama dengan stakeholder, pendidik dapat berhasil menerapkan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar dan mempersiapkan siswa untuk kesuksesan di masa depan. (Alimuddin et al. 2023)

4. Navigasi Sukses untuk Guru

Strategi guru untuk menerapkan Kurikulum Merdeka secara efektif di kelas mereka termasuk pengembangan profesional yang berkelanjutan, kolaborasi dengan rekan kerja, dan menggunakan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar. Dengan terus mencari peluang untuk meningkatkan praktik pengajaran mereka sendiri dan tetap up-to-date pada tren pendidikan terbaru, guru dapat memastikan bahwa mereka menyediakan siswa mereka dengan pendidikan berkualitas tinggi yang selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka.

Selain itu, mendorong suasana belajar yang inklusif dan mendorong di ruang kelas di mana siswa merasa dihargai akan membantu memastikan bahwa kurikulum baru diterapkan dengan sukses. Guru dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk membantu siswa dalam menyadari potensi penuh mereka dan berkembang di dunia kontemporer karena komitmen mereka untuk kualitas, ketekunan, dan dedikasi.

Dengan mempromosikan budaya kolaborasi dan perbaikan terus-menerus, guru dapat menginspirasi siswa mereka untuk menjadi pelajar seumur hidup dan pemikir kritis. Dengan merangkul keragaman dan menyesuaikan metode pengajaran mereka untuk memenuhi kebutuhan individual setiap siswa, pendidik dapat memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan untuk berhasil. Pada akhirnya, dengan memprioritaskan kesejahteraan siswa dan pertumbuhan akademik, guru dapat membantu membentuk pemimpin masa depan dan membuat dampak jangka panjang pada masyarakat.

Seorang guru dapat menggunakan kegiatan belajar berbasis proyek untuk membantu siswa berkolaborasi dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan membuat mereka

bekerja dalam kelompok untuk mengatasi masalah dunia nyata. Selain itu, pendidik dapat menyediakan lingkungan belajar inklusif yang memenuhi berbagai kebutuhan semua siswa dengan memasukkan teks dan sumber daya yang relevan secara budaya ke dalam kurikulum mereka. Tetapi sering instruktur kekurangan alat atau bantuan yang diperlukan untuk menempatkan ide-ide ini ke dalam praktik, yang membuatnya lebih sulit bagi mereka untuk meningkatkan hasil siswa. Selain itu, hambatan-hambatan institusi seperti kelimpahan ruang kelas atau kekurangan kesempatan pengembangan profesional dapat membuat lebih sulit bagi para guru untuk menyediakan lingkungan belajar yang benar-benar inklusif dan sama untuk setiap siswa. Untuk mengatasi rintangan struktural ini dan memberikan guru dengan informasi dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk berhasil mengadopsi praktik inklusif di kelas, peluang pengembangan profesional sangat penting. (Saputri et al. 2023)

Dengan menawarkan lokakarya, pelatihan, dan dukungan berkelanjutan, guru dapat tetap up-to-date tentang praktik terbaik dan strategi untuk menciptakan lingkungan belajar inklusif. Selain itu, kolaborasi dengan pendidik lain dan ahli di lapangan dapat memberikan wawasan dan sumber daya yang berharga untuk mendukung para guru dalam upaya mereka untuk memenuhi berbagai kebutuhan siswa mereka. Secara keseluruhan, berinvestasi dalam peluang pengembangan profesional bagi para guru sangat penting dalam mempromosikan keadilan dan keunggulan dalam pendidikan bagi semua siswa. Misalnya, distrik sekolah dapat membawa spesialis dalam pendidikan inklusif untuk memimpin lokakarya tentang membedakan instruksi untuk siswa yang beragam. Guru kemudian dapat berkolaborasi dengan ahli ini untuk mengembangkan strategi individu untuk siswa dengan berbagai kebutuhan belajar, seperti menyediakan bantuan visual bagi siswa cacat atau mengintegrasikan teks yang relevan secara budaya untuk siswa berbahasa Inggris. Dukungan dan kolaborasi yang berkelanjutan ini dapat membantu guru menciptakan ruang kelas yang lebih inklusif di mana semua siswa merasa dihargai dan didukung dalam pembelajaran mereka.

Sistem dukungan untuk guru dalam navigasi kurikulum dengan sukses termasuk kesempatan pengembangan profesional reguler, akses ke pelatih instruksional, dan implementasi model co-teaching. Sistem pendukung ini dapat memberikan guru dengan alat dan sumber daya yang mereka butuhkan untuk secara efektif membedakan instruksi dan memenuhi berbagai kebutuhan siswa mereka. Selain itu, menciptakan budaya kolaborasi antara guru, administrator, dan staf dukungan dapat membantu memastikan bahwa semua siswa memiliki akses ke pendidikan berkualitas tinggi. Dengan bekerja sama dan berbagi praktik terbaik, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan adil untuk semua siswa.

5. Navigasi Sukses untuk Siswa

Pendekatan yang berpusat pada siswa dalam implementasi Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang dipersonalisasi dan dukungan individu untuk setiap siswa. Dengan fokus pada kekuatan, minat, dan kebutuhan unik dari setiap siswa, pendidik dapat membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dan menavigasi jalan mereka sendiri menuju kesuksesan. Pendekatan yang berpusat pada siswa ini mendorong otonomi, penemuan diri, dan pola pikir pertumbuhan, memberdayakan siswa untuk mengambil kepemilikan perjalanan belajar mereka dan berkembang di kelas dan seterusnya. Dengan mempromosikan lingkungan belajar yang mendukung dan inklusif, pendidik dapat membantu

siswa mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan kepercayaan diri yang mereka butuhkan untuk unggul secara akademis dan pribadi.

Praktek inklusif untuk memastikan semua siswa dapat berhasil dalam kurikulum termasuk diferensiasi, pembelajaran yang dipersonalisasi, dan akomodasi untuk berbagai gaya dan kemampuan belajar. Dengan menggabungkan praktik ini, pendidik dapat menciptakan ruang kelas di mana setiap siswa merasa dihargai dan didukung, terlepas dari latar belakang atau tantangan individual mereka. (Kurdi 2024)

Selain mendorong prestasi akademik, itu juga mempromosikan rasa komunitas dan kepemilikan di antara siswa, yang semuanya berkontribusi pada pengalaman pendidikan yang lebih memuaskan dan menyenangkan. Para pendidik dapat mempromosikan budaya rasa hormat, empati, dan pemahaman dengan mengakui dan menghargai keterampilan dan kontribusi masing-masing siswa. Ini pada akhirnya akan menghasilkan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan adil untuk semua pihak.

Sebagai contoh, seorang guru dapat menerapkan praktik pengajaran yang responsif secara budaya dengan memasukkan berbagai perspektif dan pengalaman ke dalam kurikulum, memungkinkan siswa untuk melihat diri mereka tercermin dalam materi yang diajarkan. Ini dapat membantu siswa merasa lebih terhubung dengan konten dan termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran mereka, akhirnya mengarah pada tingkat pencapaian dan kepercayaan diri yang lebih tinggi.

Metode penilaian untuk mengukur keberhasilan siswa dalam Kurikulum Merdeka dapat bervariasi tergantung pada tujuan dan tujuan khusus dari kurikulum. Penilaian tradisional seperti ujian, kuis, dan proyek umumnya digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan penguasaan materi. Namun, dalam konteks Kurikulum Merdeka, pendidik juga dapat menggabungkan metode penilaian yang lebih inovatif dan holistik yang memperhitungkan gaya belajar dan kemampuan siswa yang beragam. Ini dapat mencakup penilaian berbasis kinerja, evaluasi diri, penilaian rekan, dan portofolio, yang memberikan refleksi yang lebih komprehensif dan akurat dari kemajuan dan pertumbuhan siswa. Dengan menggunakan berbagai metode evaluasi, pendidik dapat lebih baik mengevaluasi dampak dan efektivitas keseluruhan dari kurikulum dalam memenuhi kebutuhan dan tujuan semua siswa.

6. Upaya Kolaboratif untuk Sukses

Pentingnya kolaborasi antara guru, siswa, dan pemangku kepentingan dalam proses pendidikan tidak dapat diabaikan. Upaya kolaboratif menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan inklusif di mana semua anggota dapat berkontribusi dengan perspektif dan keterampilan mereka yang unik. Guru yang bekerja sama dapat berbagi praktik terbaik, sumber daya, dan strategi untuk meningkatkan instruksi dan memenuhi berbagai kebutuhan siswa. Siswa mendapat manfaat dari pengalaman belajar kolaboratif yang mempromosikan kerja tim, komunikasi, dan keterampilan pemecahan masalah.

Selain itu, melibatkan pemangku kepentingan seperti orang tua, anggota komunitas, dan profesional industri dalam proses pendidikan dapat memberikan wawasan dan sumber daya yang berharga untuk meningkatkan pembelajaran dan kesuksesan siswa. Dengan bekerja sama, semua anggota komunitas pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Semua pihak yang terlibat harus bekerja sama untuk menciptakan komunitas sekolah yang mendukung Kurikulum Kebebasan agar dapat diterapkan dengan sukses. Ini berlaku untuk orang tua, pendidik, dan bahkan anak-anak itu sendiri. Kami dapat menciptakan lingkungan di mana setiap orang merasa dihargai dan didukung dalam jalur pendidikan mereka dengan mendorong kerja sama dan rasa hormat bersama di antara semua anggota komunitas sekolah. Semua anak akhirnya mengalami lebih banyak motivasi, keterlibatan, dan pencapaian akademik sebagai hasilnya. Kami dapat memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan untuk tumbuh dan menyadari potensi penuh mereka dengan berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Selain itu, kolaborasi antara pemangku kepentingan memungkinkan pendekatan yang lebih holistik terhadap pendidikan, di mana kekuatan dan tantangan unik masing-masing diperhitungkan. Guru dapat menyesuaikan instruksi mereka untuk memenuhi berbagai kebutuhan siswa mereka, sementara administrator dapat memberikan sumber daya dan dukungan yang diperlukan untuk memastikan kesuksesan. Orang tua juga dapat memainkan peran penting dalam pendidikan anak-anak mereka dengan terlibat aktif dalam proses belajar mereka dan menyediakan lingkungan rumah yang mendukung. Selain itu, siswa sendiri dapat mengambil kepemilikan dari pembelajaran mereka dengan menetapkan tujuan, mencari bantuan ketika dibutuhkan, dan berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka. Ketika semua anggota komunitas sekolah bekerja sama menuju tujuan bersama, kemungkinan untuk pencapaian siswa tak terbatas. Misalnya, jika seorang siswa dengan cacat belajar membutuhkan akomodasi di kelas, guru dapat menerapkan rencana pendidikan yang dipersonalisasi untuk mendukung kebutuhan mereka. Administrator dapat mengalokasikan dana untuk sumber daya khusus dan staf untuk memastikan kesuksesan akademik siswa. Selain itu, orang tua dapat menghadiri pertemuan dengan pendidik untuk mendiskusikan kemajuan anak mereka dan berkolaborasi pada strategi untuk perbaikan. Dengan bekerja sama, siswa dapat menerima dukungan yang diperlukan untuk berkembang dalam pendidikan mereka.

Berbagi praktik terbaik dan pelajaran yang dipelajari di antara sekolah juga dapat bermanfaat dalam mendukung siswa dengan cacat belajar. Dengan bertukar gagasan dan strategi, pendidik dapat memperoleh wawasan dan pendekatan baru untuk lebih memenuhi kebutuhan yang beragam dari siswa mereka. Kolaborasi antara sekolah dapat menyebabkan implementasi metode pengajaran yang lebih efektif dan inovatif, pada akhirnya meningkatkan hasil bagi siswa dengan cacat belajar. Selain itu, berbagi praktik terbaik dapat membantu menciptakan jaringan pendidik yang mendukung yang berdedikasi untuk memberikan pendidikan terbaik bagi semua siswa. Upaya kolaboratif ini dapat menyebabkan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan akomodatif bagi siswa dengan cacat belajar. Dengan bekerja sama, pendidik dapat belajar dari kesuksesan dan tantangan satu sama lain, yang mengarah pada perbaikan berkelanjutan dalam praktik pengajaran mereka. Selain itu, kolaborasi dengan para ahli di bidang pendidikan khusus dapat memberikan sumber daya dan bimbingan yang berharga bagi para pendidik yang ingin meningkatkan keterampilan mereka dalam mendukung siswa dengan cacat belajar. Pada akhirnya, pendekatan kolaboratif terhadap pendidikan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan adil bagi semua siswa, terlepas dari kemampuan atau tantangan mereka.

Pendekatan kolaboratif ini juga dapat menguntungkan siswa dengan cacat belajar dengan menyediakan mereka dengan lingkungan belajar yang lebih dipersonalisasi dan mendukung.

Para pendidik dapat bekerja sama untuk mengidentifikasi kebutuhan masing-masing siswa dan mengembangkan strategi yang disesuaikan untuk membantu mereka berhasil. Dengan berbagi pengetahuan dan sumber daya, pendidik dapat memastikan bahwa semua siswa menerima dukungan yang mereka butuhkan untuk mencapai potensi penuh mereka. Dengan cara ini, kolaborasi dalam pendidikan dapat menyebabkan pencapaian siswa yang lebih besar dan kesuksesan keseluruhan di kelas.

D. PENUTUP

Kesimpulannya, kolaborasi di kelas sangat penting untuk mengembangkan lingkungan belajar yang lebih individu dan mendorong guru dapat berkolaborasi untuk menentukan persyaratan unik setiap siswa dan membuat rencana tindakan khusus untuk mendukung kesuksesan mereka. Guru dapat menjamin bahwa setiap siswa mendapatkan bantuan yang mereka butuhkan untuk mewujudkan potensi penuh mereka dengan menggabungkan keahlian dan sumber daya mereka. Kolaborasi di kelas dapat mengakibatkan pencapaian siswa yang lebih tinggi dan kesuksesan keseluruhan. Kolaborasi antara pendidik juga mempromosikan rasa komunitas dan kerja tim, yang dapat menguntungkan siswa dan guru sama. Ketika pendidik bekerja sama, mereka dapat menggabungkan keahlian dan pengalaman mereka untuk menciptakan metode dan pendekatan pengajaran yang inovatif. Ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar bagi siswa tetapi juga memberikan kesempatan pengembangan profesional bagi pendidik untuk belajar satu sama lain. Pada akhirnya, kolaborasi dalam pendidikan adalah situasi win-win yang mempromosikan lingkungan belajar yang positif dan inklusif untuk semua yang terlibat.

Salah satu bidang potensial untuk penelitian dan praktek masa depan dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar adalah pengembangan kerangka kerja yang efektif antara pendidik. Kerangka kerja ini dapat mencakup pedoman untuk menetapkan tujuan bersama, strategi komunikasi, dan cara untuk mengatasi konflik atau perbedaan dalam pendekatan pengajaran. Selain itu, penelitian dapat mengeksplorasi dampak dari menyediakan pengembangan profesional yang berkelanjutan dan dukungan bagi pendidik untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi mereka. Dengan mengatasi faktor-faktor ini, pendidik dapat bekerja sama lebih efektif untuk mendukung pembelajaran siswa dan kesuksesan dalam konteks Kurikulum Merdeka. Selain itu, kerangka kerja ini juga dapat menggabungkan strategi untuk pengambilan keputusan berbasis data untuk memantau dan mengevaluasi kemajuan siswa. Dengan menggunakan data dan umpan balik, pendidik dapat membuat keputusan yang berinformasi yang akan menguntungkan hasil belajar siswa. Melalui pengembangan dan dukungan profesional yang berkelanjutan, pendidik dapat terus memperbaiki keterampilan kolaboratif mereka dan beradaptasi dengan lanskap pendidikan yang berubah. Pada akhirnya, dengan memprioritaskan kolaborasi dan perbaikan berkelanjutan, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang kohesif dan efektif bagi siswa di bawah Kurikulum Merdeka.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, Asriani, Justin Niaga Siman Juntak, R. Ayu Erni Jusnita, Indri Murniawaty, and Hilda Yunita Wono. 2023. "Nipa-Nipa Lama Antang No. 23 Makassar, Sulawesi Selatan 2 Universitas Kristen Teknologi Solo." *Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY* 05(04):36–38.
- Arini, Nani. 2024. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA* 9(1):94–102.
- Asror, Moh, M. Yunus Abu Bakar, and Ah Zakki Fuad. 2023. "Modernisme Pendidikan Islam Dalam Pemikiran Mahmud Yunus : Analisis Dan Relevansinya Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Islam Indonesia Era Society 5 . 0." 8(1). doi: 10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).11693.
- Khoerunissa, Jihan, Balqis Tsuroyya Palestin, Najia Ramadiana, Rinrin Riani, Abdul Zabbar, Muhammad Zamalududin, Opik Ali Rohman, Yani Fitriyani, Article Information, and Merdeka Curriculum. 2024. "ANALYSIS OF IMPLEMENTATION OF MERDEKA." 5(2):139–45. doi: 10.29303/prospek.v5i2.410.
- Kurdi, M. S. 2024. "Dekolonisasi Praktik Penilaian Di Madrasah Ibtidaiyah Di Indonesia." *Indonesian Journal of Religion Center* 02(01):62–88.
- Manurung, H. M. 2021. *Model Pembelajaran Kimia Kreatif Berbasis PBL Menggunakan Macromedia Flash*.
- Ramdhani, Fadli. 2023. "Kurikulum Merdeka Sebagai Sistem Pendidikan Guna Mengembangkan Potensi Peserta Didik Di Era Disrupsi." *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian (2022)*:1187–93.
- Saputri, Hera Apriliana, Alfiatu Rohmaniyah, Rahmah, Sinta Bella, and Maemonah. 2023. "Analisis Modul Ajar PPKn Kelas IV Di Sekolah Dasar Pada Pengembangan Kurikulum Merdeka Berdasarkan Filsafat Humanisme." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08(3):5946–61.

 Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	PGMI: JURNAL PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH VOLUME: 2 NO: 2 TAHUN 2024 https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/pgmi/index	E-ISSN 2985-4423
---	--	-----------------------------

PERAN ORANG TUA MILENIAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL

Ahmad Aris Hidayatullah¹, Muhammad Abdul Rozaq Khoirudin²
 Institut Agama Islam Ngawi, Indonesia^{1,2}

Email: ariswhell24@gmail.com

Article history	Submitted	Accepted	Published
	16/06/2024	22/06/2024	28/06/2024

ABSTRACT : Parents' involvement in their children's education is vital to their general well-being and academic achievement. Parents who play an active role in their children's education can nurture a love of learning, encourage effective learning techniques, and provide the support and tools their children need to succeed. Besides, healthy parent-child interactions can enhance communication and strengthen the sense of support and encouragement that exists in the home. This study explores the influence of the participation of millennial parents in children's education. Using literature-based qualitative research methods, the study analyzes various sources to understand how parental involvement can affect children's educational outcomes. The findings suggest that the active involvement of millennial parents, such as attending parent-teacher conferences, helping with homework, and regulating the use of technology, has a positive impact on children's digital literacy and academic achievement. Engaged parents can boost their child's learning motivation, confidence, and critical thinking skills. However, excessive involvement can create stress and anxiety. The study emphasizes the importance of collaboration between parents and teachers to create a supportive and productive educational environment, as well as recommendations to increase parents' involvement in children's education.

Key Words : Parent participation, child education, digital literacy, academic achievement, parent-teacher collaboration.

ABSTRAK : Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak mereka sangat penting bagi kesejahteraan umum dan prestasi akademis mereka. Orang tua yang berperan aktif dalam pendidikan anak-anak mereka dapat menumbuhkan kecintaan belajar, mendorong teknik belajar yang efektif, dan memberikan dukungan dan alat yang dibutuhkan anak-anak mereka untuk sukses. Selain itu interaksi orang tua-anak yang sehat, dapat meningkatkan komunikasi dan memperkuat rasa dukungan dan dorongan yang ada di rumah. Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh partisipasi orang tua milenial dalam pendidikan anak. Menggunakan metode penelitian kualitatif berbasis literatur, studi ini menganalisis berbagai sumber untuk memahami bagaimana keterlibatan orang tua dapat mempengaruhi hasil pendidikan anak. Temuan menunjukkan bahwa keterlibatan aktif orang tua milenial, seperti menghadiri konferensi orang tua-guru, membantu dengan pekerjaan rumah, dan mengatur penggunaan teknologi, berdampak positif

terhadap literasi digital dan prestasi akademis anak. Orang tua yang terlibat dapat meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis anak mereka. Namun, keterlibatan yang berlebihan bisa menimbulkan tekanan dan kecemasan. Penelitian ini menekankan pentingnya kolaborasi antara orang tua dan guru untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung dan produktif, serta memberikan rekomendasi untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak.

Kata kunci : Partisipasi orang tua, pendidikan anak, literasi digital, prestasi akademik, kolaborasi orang tua-guru.

A. PENDAHULUAN

Kebanyakan orang mengidentifikasi orang tua milenial sebagai orang tua Generasi Y, sebagai mereka yang lahir antara awal tahun 1980an dan pertengahan tahun 1990an. Orang tua generasi ini terkenal karena bakat teknis, pandangan progresif, dan upaya mereka untuk mencapai keseimbangan kehidupan kerja. (Rahmawati 2022)

Menurut penelitian, orang tua generasi milenial lebih tertarik pada pendidikan anak mereka dibandingkan generasi sebelumnya dan selalu mencari metode baru dan kreatif untuk mendorong pembelajaran dan pertumbuhan mereka. Lebih lanjut, orang tua milenial menganggap pendidikan sebagai kemitraan antara rumah dan sekolah, serta sangat menekankan kerja sama dan komunikasi dengan pendidik. Penekanan pada pembelajaran individual, pertumbuhan sosial-emosional, dan kesejahteraan secara keseluruhan telah meningkat di seluruh sistem pendidikan sebagai akibat dari perubahan dalam praktik orang tua.

Dampak era digital terhadap pembelajaran anak semakin nyata seiring dengan berkembangnya teknologi dan merambah ke lebih banyak aspek kehidupan sehari-hari. Anak-anak kini memiliki banyak alat dan informasi berkat perkembangan gadget digital dan platform internet. Hal ini mungkin benar-benar mengubah cara orang berinteraksi dan belajar dari materi pengajaran. Hal ini juga menimbulkan kesulitan dalam mengontrol waktu pemakaian perangkat, memilah-milah banyaknya informasi yang dapat diakses, dan memastikan anak-anak belajar bagaimana berpikir kritis dalam lingkungan digital. Mengingat perkembangan ini, orang tua dan pendidik perlu menyesuaikan dan mencari cara untuk menggunakan teknologi untuk meningkatkan tujuan pembelajaran dan mendorong kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab.

Agar anak-anak berhasil secara akademis, partisipasi orang tua dalam pendidikan mereka sangat penting. Menurut penelitian, anak-anak dengan orang tua yang aktif memiliki prestasi akademis yang lebih baik, memiliki harga diri yang lebih tinggi, dan lebih besar kemungkinannya untuk lulus sekolah menengah atas dan melanjutkan pendidikan lebih lanjut. (Ulya et al. 2021)

Selain itu, partisipasi orang tua dapat menumbuhkan interaksi orang tua-anak yang sehat, dapat meningkatkan komunikasi dan memperkuat rasa dukungan dan dorongan yang ada di rumah. Orang tua yang berperan aktif dalam pendidikan anak-anak mereka dapat menumbuhkan kecintaan belajar, mendorong teknik belajar yang efektif, dan memberikan dukungan dan alat yang dibutuhkan anak-anak mereka untuk sukses secara akademis.

Riset ini bertujuan untuk memastikan bagaimana keterlibatan orang tua dalam pembelajaran anak mempengaruhi kesejahteraan serta prestasi akademik mereka. Secara khusus, sebagian riset ini mempelajari bagaimana orang tua bisa menolong keberhasilan akademik kanak-kanak mereka

dengan mengambil bagian dalam aktivitas ekstrakurikuler, mengadakan konferensi orang tua, serta membagikan dorongan dengan pekerjaan rumah.

Lebih lanjut, pentingnya sikap dan pandangan orang tua terhadap pendidikan serta pengaruhnya terhadap tingkat keterlibatan mereka akan dikaji dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk lebih memahami pentingnya partisipasi orang tua untuk memberikan saran dan wawasan kepada pembuat kebijakan, pendidik, dan orang tua tentang cara meningkatkan pengalaman pendidikan anak. Orang tua yang sering menghadiri konferensi orang tua-guru, misalnya, akan lebih mampu mendiskusikan kekhawatiran atau peluang pertumbuhan dengan instruktur dan belajar lebih banyak tentang perkembangan akademik anak mereka. Lingkungan belajar yang mengasuh dan menstimulasi dapat diciptakan di rumah oleh orang tua yang membantu mengerjakan pekerjaan rumah dan terlibat dalam kegiatan sekolah. Hal ini dapat bermanfaat bagi prestasi akademis anak mereka serta kesejahteraan umum.

B. METODE PENELITIAN

Dalam hal metodologi penelitian, penulis menggunakan teknik kualitatif atau pendekatan studi literatur dalam karya ini. Teknik penelitian ini, studi literatur, melihat bahan-bahan yang telah dikumpulkan dan dianalisis dari berbagai sumber, antara lain buku, jurnal, karya ilmiah, dan publikasi lainnya. Memahami dan mempelajari suatu subjek yang menjadi subjek penyelidikan menyeluruh adalah tujuan dari penelitian kepustakaan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keterlibatan Orang Tua Milenial dalam Pendidikan Anaknya

Bersumber pada penemuan riset tersebut, orang tua milenial yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran anaknya diprediksi hendak membagikan imbas positif terhadap kesiapan literasi digitalnya. Sepanjang mana partisipasi orang tua serta kelengkapan prestasi akademik serta literasi digital anak hendak dikenal dengan menganalisis informasi yang dikumpulkan. Dalam penduduk yang didorong oleh teknologi di kala ini, riset kami bertujuan untuk membagikan data yang bermanfaat kepada para pendidik, orang tua, serta pembentuk kebijakan untuk berartinya pertolongan orang tua dalam meningkatkan kemahiran digital anak.

Laporan ini juga melihat berbagai pendekatan dan rencana yang diterapkan orang tua milenial untuk membantu anak-anak mereka belajar, seperti membatasi waktu layar, membatasi aktivitas online, dan memberi mereka akses ke aplikasi dan situs pendidikan. Pendidik dan legislator dapat memberikan intervensi dan sumber daya yang terfokus untuk membantu orang tua dalam mendukung pembelajaran anak mereka secara efektif dengan mengenali pengaruh partisipasi orang tua dalam membentuk kemampuan digital anak. Tujuan utamanya adalah untuk memungkinkan orang tua mengambil peran lebih aktif dalam pendidikan anak-anak mereka dan membekali mereka dengan keterampilan dan informasi yang dibutuhkan agar berhasil menavigasi dunia digital. Misalnya, orang tua dapat mendorong anak-anak mereka untuk menggunakan aplikasi pendidikan seperti Khan Academy, menetapkan batas harian satu jam untuk mereka gunakan di layar, dan secara rutin meninjau riwayat browser mereka untuk memastikan mereka mengakses konten yang tepat.

Orang tua secara aktif membina kecerdasan digital anak-anak mereka dan membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis ketika menggunakan teknologi dengan

menerapkan langkah-langkah pencegahan ini. Pendekatan realistik ini membantu seluruh keluarga mendapatkan pengalaman internet yang aman dan menyenangkan selain meningkatkan kinerja akademis anak. (Dwipa Santorine 2024)

2. Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Pada Motivasi Anak Untuk Belajar

Menurut sebuah penelitian, anak-anak yang orangtuanya menaruh perhatian pada pendidikan mereka menunjukkan lebih banyak dorongan untuk belajar. Hal ini dapat dijelaskan oleh fakta bahwa partisipasi orang tua menyampaikan kepada anak pentingnya dan nilai pendidikan. (Rahman 2014)

Ketika orang tua mengambil minat dalam belajar anak mereka, itu dapat meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri mereka, menyebabkan peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam studi mereka. Selain itu, orang tua dapat memberikan bimbingan dan dukungan, membantu anak mereka menavigasi setiap tantangan atau rintangan yang mungkin mereka hadapi dalam perjalanan akademis mereka. Secara keseluruhan, dampak positif dari keterlibatan orang tua pada pendidikan anak tidak dapat diabaikan. Dengan mendorong lingkungan yang mendukung dan mendorong di rumah, orang tua dapat membantu menumbuhkan cinta untuk belajar dan etika kerja yang kuat pada anak-anak mereka. Ini tidak hanya menetapkan mereka untuk sukses di sekolah tetapi juga menanamkan nilai-nilai penting yang akan menguntungkan mereka sepanjang hidup mereka. Pada akhirnya, ketika orang tua aktif terlibat dalam pendidikan anak mereka, anak lebih mungkin untuk mencapai potensi penuh mereka dan mencapai tujuan akademis mereka.

Sistem pendukung ini juga dapat membantu anak mengembangkan keterampilan penting seperti pemecahan masalah, manajemen waktu, dan berpikir kritis. Selain itu, keterlibatan orang tua dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan akuntabilitas yang kuat pada anak, karena mereka melihat orang tua mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka. Pada akhirnya, ketika orang tua terlibat dalam pembelajaran anak mereka, hal ini akan menciptakan lingkungan yang positif dan mendukung yang dapat memberikan manfaat besar bagi keberhasilan akademis dan kesejahteraan anak secara keseluruhan. Misalnya, orang tua yang secara teratur membantu anaknya dengan pekerjaan rumah tangga dan mendiskusikan kemajuan mereka dengan guru dapat membantu anak mengatasi kesulitan dalam memahami konsep tertentu. Dukungan ini dapat menyebabkan penilaian yang lebih baik dan dorongan dalam kepercayaan diri anak, akhirnya membentuk mereka menjadi siswa yang lebih tahan lama dan termotivasi.

Namun, penting untuk dicatat bahwa tidak semua anak mendapat manfaat dari keterlibatan orang tua dengan cara yang sama. Dalam beberapa kasus, orang tua yang terlalu terlibat dapat menciptakan tekanan dan kecemasan bagi anak mereka, menyebabkan penurunan kinerja akademik dan kesejahteraan secara keseluruhan. (Setiawati and Fithriyah 2020)

3. Perbandingan Hasil Dengan Literatur Yang Ada

Dalam hal prestasi akademis, ada perbedaan tipis antara partisipasi orang tua dan keterlibatan berlebihan. Penelitian telah menunjukkan bahwa anak-anak yang orangtuanya berpartisipasi dalam pendidikan sampai tingkat yang wajar, memiliki kinerja lebih baik daripada anak-anak yang partisipasi orangtuanya rendah atau ekstrim. (Pradina, Faiz, and Yuningsih 2021)

Ini menunjukkan bahwa menemukan tingkat dukungan dan bimbingan yang tepat dari orang tua sangat penting dalam membantu anak-anak mencapai potensi penuh mereka. Selain itu, penelitian juga telah menyoroti pentingnya mendorong hubungan positif dan mendukung antara orang tua, guru, dan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Dengan bekerja sama sebagai tim, orang tua dan guru dapat secara efektif mengatasi setiap tantangan atau hambatan yang mungkin timbul dalam pendidikan anak, akhirnya mengarah pada hasil akademik yang lebih baik dan kesejahteraan secara keseluruhan. Pendekatan kolaboratif ini memungkinkan komunikasi terbuka dan pemahaman bersama tentang kebutuhan dan kemajuan anak.

Siswa lebih bisa jadi merasa terdorong serta dapat ide guna menggapai prestasi kala orang tua serta guru rukun. Pada kesimpulannya, landasan keberhasilan serta yang berkesinambungan sanggup dibentuk lewat kerja sama yang solid antara orang tua, pendidik, serta siswa. Siswa bisa meningkatkan keahlian serta rasa yakin diri yang mereka perlukan buat sukses secara akademis serta individu dengan bekerja sama tanpa satu sama lain. Kerjasama ini pula bisa menolong dalam mengenali kesusahan ataupun hambatan yang barangkali dialami siswa, sehingga mengizinkan dorongan serta intervensi yang kilat. Kala orang tua serta pendidik mempunyai tujuan serta pendekatan yang sama, mereka bisa menunjang anak secara tidak berubah- ubah serta khusus buat menolong mereka mewujudkan kemampuan mereka seluruhnya. Selain itu, kemitraan yang kuat dapat mempromosikan rasa komunitas dan kepemilikan bagi siswa, menciptakan lingkungan yang positif dan mendidik untuk belajar dan pertumbuhan. Akhirnya, upaya gabungan dari orang tua, guru, dan siswa dapat menyebabkan tidak hanya keberhasilan akademik tetapi juga pengembangan pribadi dan ketahanan.

Temuan dari penelitian ini menyoroti pentingnya kolaborasi antara orang tua dan guru dalam mendukung kesuksesan siswa. Dengan bekerja sama, orang tua dan guru dapat menciptakan garis depan yang bersatu dalam memberikan dukungan dan sumber daya yang diperlukan bagi siswa untuk berkembang. Kemitraan ini juga dapat berfungsi untuk memperkuat rasa komunitas dalam lingkungan sekolah, mempromosikan suasana positif dan inklusif bagi semua siswa.

Pendidik dan orang tua sama-sama dapat mendapat manfaat dari wawasan yang diperoleh dari penelitian ini, menggunakannya untuk menginformasikan praktik mereka dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mendukung siswa secara efektif. Dengan mengenali nilai kolaborasi dan komunikasi, kedua belah pihak dapat bekerja menuju tujuan bersama untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka. Misalnya, pendidik dan orang tua dapat bekerja sama untuk menciptakan program mentoring untuk siswa berisiko, memberikan dukungan akademis dan bimbingan baik di dalam maupun di luar kelas. Upaya bersama ini dapat membantu meningkatkan kinerja siswa, meningkatkan moral, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung bagi semua siswa.

Rekomendasi untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak-anak dengan cara membangun saluran komunikasi reguler antara orang tua dan guru, seperti laporan kemajuan mingguan atau konferensi orang tua-guru. Selain itu, sekolah dapat menawarkan lokakarya dan sesi informasi untuk orang tua tentang bagaimana mendukung kesuksesan akademik anak mereka di rumah. Partisipasi orang tua dalam pengalaman pendidikan anak-anak mereka dan perasaan terhubung dengan masyarakat juga dapat dipupuk dengan mendorong mereka untuk membantu di kelas atau menghadiri acara-acara sekolah. Strategi

paling efektif untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan bantuan dan dukungan yang mereka butuhkan untuk berhasil secara akademis adalah dengan membangun hubungan yang kuat antara orang tua dan guru.

Siswa dapat memperoleh prestasi akademis yang lebih baik sebagai hasil dari kemitraan ini, dan suasana sekolah secara keseluruhan dapat meningkat. Orang tua yang berpartisipasi aktif dalam pendidikan anak-anak mereka akan lebih mampu mengidentifikasi bidang-bidang kekuatan dan pertumbuhan anak mereka, sehingga memudahkan mereka untuk memberikan bantuan terfokus di rumah.

Bersama-sama, orang tua dan pendidik juga lebih siap menghadapi hambatan dan permasalahan yang mungkin timbul, sehingga memastikan siswa mendapatkan bantuan yang mereka perlukan tepat waktu. Kita dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang penuh kepedulian dan suportif sehingga menumbuhkan prestasi siswa melalui interaksi yang tulus dan terus terang antara semua pihak yang terlibat. Ketika seorang anak mengalami kesulitan dalam memahami bacaan, misalnya, orang dewasa yang tertarik dengan pendidikannya dapat berkolaborasi dengan instruktur untuk membuat rencana khusus untuk latihan tambahan di rumah. Pada akhirnya, prestasi akademik yang lebih baik dihasilkan dari kemitraan antara orang tua dan guru, yang menjamin anak mendapat bantuan ekstra secara tepat waktu dan tersinkronisasi.

D. PENUTUP

Secara umum, kolaborasi orang tua-guru sangat penting untuk meningkatkan prestasi dan pembelajaran siswa. Bersama-sama, mereka dapat memenuhi kebutuhan anak-anak tertentu dan memberi mereka bantuan yang mereka perlukan agar berhasil secara akademis. Penting untuk mengenali kendala-kendala dalam penyelidikan ini dan mempertimbangkan bidang-bidang yang prospektif untuk penelitian lebih lanjut. Singkatnya, hasil kami menyiratkan bahwa menumbuhkan lingkungan belajar yang mendukung dan produktif bagi anak-anak memerlukan pendekatan kooperatif antara orang tua dan pendidik. Misalnya, contoh rinci dari kemitraan ini dalam aksi dapat melibatkan konferensi orang tua-guru di mana kedua belah pihak membahas kemajuan siswa, menetapkan tujuan, dan mengembangkan rencana untuk perbaikan. Dengan berbagi wawasan dan bekerja sama, mereka dapat menyesuaikan instruksi untuk memenuhi kebutuhan khusus siswa dan memberikan sumber daya tambahan atau dukungan jika diperlukan. Upaya kolaboratif ini dapat menyebabkan peningkatan motivasi siswa, keterlibatan, dan akhirnya kesuksesan akademik.

Era digital yang kita jalani saat ini membuat keterlibatan orang tua dalam mendidik anak menjadi semakin penting. Dengan meningkatnya teknologi dan lingkungan pembelajaran online, orang tua menjadi lebih terlibat dalam mendorong kemajuan intelektual anak-anak mereka. Orang tua dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang penuh kasih dan suportif bagi anak-anak mereka di rumah dan di sekolah dengan terlibat dalam pendidikan mereka, terlibat dengan guru secara teratur, dan memantau perkembangan anak mereka. Untuk menjamin bahwa anak-anak menerima perhatian dan bantuan individual yang mereka perlukan agar berhasil secara akademis, kemitraan orang tua-guru sangatlah penting. Misalnya, orang tua dapat memantau kegiatan dan tugas belajar online anak mereka, menyediakan sumber daya tambahan atau bimbingan ketika dibutuhkan, dan mendukung kebutuhan pendidikan anak mereka. Dengan terlibat aktif dalam pendidikan anak-anak mereka, orang tua dapat membantu

menjembatani kesenjangan antara rumah dan sekolah, yang mengarah pada peningkatan hasil akademik dan kesuksesan secara keseluruhan.

Mengingat bahwa orang tua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap cara belajar anak-anak mereka, maka sangat penting bagi mereka untuk berpartisipasi penuh dalam pendidikan mereka. Bekerja sama dengan guru dan memantau pertumbuhan anak-anak mereka memungkinkan orang tua untuk lebih memahami kekuatan dan kelemahan anak-anak mereka dan memberikan bantuan yang mereka butuhkan untuk berkembang. Siswa dapat berkembang secara akademis dan mewujudkan potensi penuh mereka dengan landasan kuat yang diberikan oleh kemitraan antara rumah dan sekolah. Pada akhirnya, kolaborasi orang tua-guru sangat penting untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang mendukung dan membantu anak-anak mencapai potensi mereka sepenuhnya.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Dwipa Santorine. 2024. "Strategi Identifikasi Potensi Negatif Siswa Di Smpn 24 Kota Malang: Membangun Sistem Pendukung Yang Efektif." *Holistik Analisis Nexus* 1(5): 33–38.
- Pradina, Qonita, Aiman Faiz, and Dewi Yuningsih. 2021. "Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Disiplin." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3(6): 4118–25.
- Rahman, Bujang. 2014. "Kemitraan Orang Tua Dengan Sekolah Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Progresif* 4(2): 129–38. <http://repository.lppm.unila.ac.id/213/1/>.
- Rahmawati, Alfi Nurlaili. 2022. "Peran Pola Asuh Orang Tua Milenial Terhadap Pembentukan Keterampilan Berpikir Abad 21." *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 12(1): 21–36.
- Setiawati, Yunias, and Izzatul Fithriyah. 2020. *Deteksi Dini Dan Penanganan Kecanduan Gawai Pada Anak*.
- Ulya, Nadiya et al. 2021. "Peran Pola Asuh Orang Tua Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Anak Usia." *Jurnal Golden Age* 5(02): 304–13.