

## STRATEGI MOTIVASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT ANAK PAUD DI DESA TANJUNG TAMBAK

Nuszep Almigo<sup>1</sup>, Renza Anjelina Sonda<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Psikologi, Universitas Bina Darma. Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111, Indonesia.

\* Coresponding Author. E-mail: [anjelinarenza@gmail.com](mailto:anjelinarenza@gmail.com)

Received: 4 Januari 2025

Accepted: 2 Februari 2025

Published: 7 Februari 2025

### Abstrak

Pendidikan anak usia dini memainkan peranan fundamental dalam membangun dasar kepribadian, pola pikir, dan kecerdasan emosional anak. Pada fase ini, otak anak berkembang sangat cepat, sehingga mereka membutuhkan stimulasi yang tepat untuk memaksimalkan potensi diri. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat yaitu observasi diterapkan untuk mengamati langsung kondisi pembelajaran dan wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari narasumber yang memiliki pengetahuan langsung mengenai kondisi pendidikan di PAUD Desa Tanjung Tambak. Hasil kegiatan pengabdian Masyarakat bahwa Kolaborasi antara orang tua dan guru menjadi elemen kunci dalam membangun lingkungan belajar yang optimal bagi anak. Dengan komunikasi rutin, kedua pihak dapat berbagi informasi mengenai perkembangan anak, baik di rumah maupun di sekolah dan Dukungan emosional dari orang tua memberikan dampak besar terhadap motivasi dan perkembangan anak dalam belajar dan Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan aktivitas interaktif menjadi cara efektif untuk meningkatkan minat anak dalam belajar.

**Kata Kunci:** strategi motivasi, minat, PAUD, Desa Tanjung Tambak

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memainkan peranan fundamental dalam membangun dasar kepribadian, pola pikir, dan kecerdasan emosional anak. Pada fase ini, otak anak berkembang sangat cepat, sehingga mereka membutuhkan stimulasi yang tepat untuk memaksimalkan potensi diri. Melalui pendidikan PAUD, anak-anak diajarkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, dan berinteraksi sosial. Selain itu, pendidikan ini juga berfungsi untuk mengasah kemampuan motorik halus dan kasar anak. Pembelajaran yang menarik dan bermakna akan menanamkan rasa ingin tahu dan semangat belajar, sehingga membentuk kebiasaan positif yang berkelanjutan. Oleh karena itu, investasi pada pendidikan anak usia dini tidak hanya memberikan manfaat individu, tetapi juga dampak jangka panjang bagi masyarakat, seperti peningkatan kualitas sumber daya manusia (Chrismanto et al., 2024).

Desa Tanjung Tambak memiliki beberapa lembaga PAUD yang aktif, tetapi belum sepenuhnya mampu memanfaatkan strategi pembelajaran modern untuk meningkatkan minat belajar anak. Masih ada tantangan dalam hal metode pengajaran, sumber daya manusia, dan

fasilitas yang tersedia. Beberapa lembaga juga menghadapi keterbatasan akses terhadap pelatihan guru yang relevan dengan kebutuhan anak. Akibatnya, pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi anak-anak. Situasi ini dapat memengaruhi perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak-anak secara keseluruhan. Oleh karena itu, perlu adanya inisiatif untuk mendukung lembaga PAUD di desa ini dalam mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berbasis pengalaman untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Zahro et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi, banyak anak usia dini di Desa Tanjung Tambak yang menunjukkan minat belajar yang rendah. Mereka cenderung tidak antusias dalam mengikuti aktivitas pembelajaran di kelas, bahkan sering kali mudah kehilangan konsentrasi. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik. Aktivitas yang bersifat repetitif dan tidak menarik membuat anak-anak cepat bosan. Selain itu, kurangnya motivasi dari lingkungan, baik di sekolah maupun di rumah, turut memengaruhi sikap anak terhadap pembelajaran. Fenomena ini menunjukkan pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang lebih



berorientasi pada kebutuhan anak, seperti bermain sambil belajar, yang dapat meningkatkan partisipasi dan minat mereka secara alami (Ratnasari, 2020).

Guru memiliki tanggung jawab besar dalam membangkitkan minat belajar anak usia dini melalui strategi motivasi yang tepat. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Misalnya, guru dapat memberikan pujian atau penghargaan kecil sebagai bentuk apresiasi atas usaha anak. Selain itu, kreativitas guru dalam mendesain aktivitas belajar yang menarik, seperti permainan edukatif, cerita bergambar, dan proyek kelompok, akan memberikan pengalaman belajar yang positif. Dengan cara ini, anak akan merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran (Yulianto et al., 2019).

Lingkungan belajar yang mendukung merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Namun, di Desa Tanjung Tambak, masih ditemukan kondisi di mana fasilitas pendidikan yang ada belum sepenuhnya memadai. Ruang belajar yang kurang nyaman, alat peraga yang terbatas, dan kurangnya ruang bermain menjadi hambatan dalam menciptakan suasana belajar yang ideal. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang kurang inovatif juga membuat anak-anak sulit untuk menikmati proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas lingkungan belajar, baik melalui penyediaan fasilitas fisik yang memadai maupun pengembangan metode pengajaran yang menyenangkan. Lingkungan belajar yang mendukung akan membantu anak merasa nyaman dan bersemangat untuk belajar (Maros & Juniar, 2016).

Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini sangat penting, namun di Desa Tanjung Tambak masih banyak orang tua yang kurang memahami peran mereka dalam mendukung motivasi belajar anak. Sebagian besar orang tua cenderung menyerahkan sepenuhnya tanggung jawab pendidikan kepada guru tanpa memberikan stimulasi tambahan di rumah. Kurangnya pemahaman ini dapat disebabkan oleh keterbatasan waktu, kurangnya pengetahuan, atau kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini. Padahal, kolaborasi antara guru dan orang tua sangat diperlukan untuk

menciptakan lingkungan belajar yang konsisten di sekolah dan rumah. Dengan mendukung anak melalui aktivitas sederhana seperti membaca buku bersama atau bermain edukatif, orang tua dapat membantu menumbuhkan semangat belajar anak secara signifikan (Sujianti, 2019).

Strategi pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini, terutama di Desa Tanjung Tambak. Kreativitas dalam pembelajaran dapat diwujudkan melalui penggunaan media edukasi yang menarik, seperti buku bergambar, video animasi, atau alat peraga sederhana. Selain itu, permainan interaktif juga menjadi salah satu metode efektif untuk mengajak anak belajar sambil bermain. Pendekatan berbasis pengalaman, seperti kegiatan praktek langsung atau eksplorasi lingkungan sekitar, mampu merangsang rasa ingin tahu anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan strategi pembelajaran yang kreatif, anak-anak tidak hanya akan lebih antusias, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan sosial secara bersamaan. Strategi ini membutuhkan perencanaan yang matang dari guru, termasuk kemampuan untuk berinovasi dalam memanfaatkan sumber daya yang tersedia (Triwardhani et al., 2023)

Motivasi pembelajaran memiliki hubungan erat dengan perkembangan psikologis anak usia dini, terutama dalam hal membangun kepercayaan diri dan rasa ingin tahu (Agus, 2020). Anak-anak yang termotivasi akan lebih mudah fokus, memiliki semangat untuk mengeksplorasi hal-hal baru, dan menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran. Pada tahap usia dini, motivasi dapat ditanamkan melalui pendekatan yang lembut dan penuh penghargaan. Misalnya, guru atau orang tua dapat memberikan pujian atau apresiasi kecil ketika anak berhasil menyelesaikan tugas sederhana. Strategi ini akan memperkuat rasa pencapaian dan mendorong mereka untuk mencoba tantangan baru. Selain itu, motivasi juga membantu anak mengatasi rasa takut atau malu yang sering muncul dalam situasi sosial. Dengan demikian, pendekatan yang tepat tidak hanya mendukung minat belajar anak tetapi juga memberikan dampak jangka panjang pada kemampuan mereka untuk beradaptasi dan berkembang di berbagai lingkungan.

Dukungan dari pemerintah Desa Tanjung Tambak menjadi faktor kunci dalam keberhasilan program peningkatan motivasi belajar anak



PAUD. Pemerintah desa tidak hanya memberikan fasilitas dan sumber daya, tetapi juga mendukung pelaksanaan kegiatan yang dirancang oleh mahasiswa KKNT. Dalam beberapa kasus, pemerintah desa turut menyediakan ruang belajar yang lebih memadai dan mendukung penyediaan alat peraga edukatif. Selain itu, pemerintah desa juga berperan aktif dalam mendorong keterlibatan masyarakat, khususnya orang tua, untuk mendukung pendidikan anak usia dini. Komitmen ini menunjukkan bahwa pendidikan PAUD telah menjadi salah satu prioritas dalam pembangunan desa, dengan harapan dapat menciptakan generasi muda yang berkualitas. Dukungan pemerintah yang berkelanjutan sangat diperlukan untuk memastikan bahwa strategi yang diterapkan dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif dalam jangka Panjang.

Strategi motivasi pembelajaran yang diterapkan di Desa Tanjung Tambak memberikan peluang besar untuk pengembangan berkelanjutan. Guru PAUD yang terlibat dalam program ini dapat menjadikan pengalaman tersebut sebagai model untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Selain itu, pelatihan yang diberikan kepada para guru juga membantu mereka dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan anak. Peluang lain yang dapat dimanfaatkan adalah integrasi strategi ini ke dalam kurikulum lokal, sehingga keberlanjutan. Dengan adanya komitmen dari pihak sekolah, pemerintah desa, dan masyarakat, Desa Tanjung Tambak dapat menjadi contoh desa yang berhasil dalam meningkatkan kualitas pendidikan PAUD melalui pendekatan kreatif dan berorientasi pada kebutuhan anak.

Program peningkatan motivasi belajar di Desa Tanjung Tambak memiliki harapan besar untuk memberikan dampak positif bagi anak-anak PAUD. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, diharapkan anak-anak akan merasa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat membangun fondasi pendidikan yang kuat, sehingga anak-anak memiliki kesiapan yang lebih baik untuk jenjang pendidikan berikutnya. Harapan lainnya adalah terciptanya sinergi antara guru, orang tua, dan masyarakat dalam mendukung pendidikan anak usia dini. Jika program ini berhasil, Desa Tanjung Tambak dapat menjadi inspirasi bagi wilayah lain untuk menerapkan pendekatan serupa. Dengan

demikian, program ini bukan hanya langkah kecil untuk meningkatkan minat belajar anak, tetapi juga upaya nyata untuk mewujudkan generasi muda yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan masa depan.

## METODE PELAKSANAAN

Metode yang diterapkan dalam pengabdian masyarakat ini mencakup Metode Observasi dan Metode Wawancara. Metode observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kondisi pembelajaran di PAUD Desa Tanjung Tambak. Sementara itu, metode wawancara diterapkan guna memperoleh informasi yang lebih mendalam dari narasumber yang memiliki pengalaman dan pemahaman langsung mengenai kondisi pendidikan di PAUD tersebut.

## HASIL KEGIATAN

### Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran

Anak-anak PAUD mendapatkan edukasi yang menarik melalui permainan seni, seperti ekoprint, yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan mereka. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik, karena anak-anak diajarkan cara menciptakan karya seni menggunakan bahan-bahan alami. Selain itu, untuk memberikan motivasi lebih, setiap anak yang berpartisipasi dalam kegiatan ini diberikan apresiasi berupa pujian atau hadiah kecil, seperti pensil, setelah mereka berhasil menyelesaikan tugasnya. Dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang, terdiri dari 11 anak perempuan dan 18 anak laki-laki, suasana belajar menjadi lebih ceria dan interaktif. Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang seni tetapi juga dilatih untuk berkolaborasi dan berkomunikasi satu sama lain. Aktivitas seperti menyanyi dan berhitung yang dilakukan dalam sesi ini juga membantu meningkatkan kemampuan motorik halus dan kognitif mereka. Dengan memberikan penghargaan kecil, diharapkan anak-anak merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar dan berkreasi. Kegiatan ini mencerminkan pentingnya metode pembelajaran yang menyenangkan dalam pendidikan anak usia dini, yang dapat membangun fondasi positif bagi perkembangan mereka di masa depan.

Penggunaan media interaktif ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menggugah minat anak-anak. Alat seperti kartu bergambar dapat digunakan



untuk memperkenalkan konsep dasar seperti huruf, angka, atau warna dengan cara yang menarik. Boneka sering digunakan dalam sesi mendongeng atau simulasi sosial untuk membantu anak memahami cerita atau situasi tertentu. Perangkat elektronik sederhana, seperti alat yang mengeluarkan suara atau cahaya ketika disentuh, sangat bermanfaat dalam melatih respons sensorik anak. Anak-anak cenderung lebih terlibat secara aktif karena mereka bisa langsung berinteraksi dengan media yang digunakan. Pendekatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang konkret, membantu anak memahami hubungan sebab-akibat. Dengan alat ini, guru dapat mengembangkan berbagai aktivitas yang melibatkan peran serta anak secara langsung.

Selain itu, media ini juga memungkinkan anak-anak belajar sambil bermain, menciptakan pengalaman yang tidak membosankan. Alat-alat tersebut mudah disesuaikan dengan tema atau topik pembelajaran tertentu. Dengan keterlibatan langsung ini, anak-anak merasa lebih percaya diri dalam menjelajahi materi baru. Media seperti boneka juga dapat membantu dalam mengatasi rasa takut atau kecemasan anak ketika mempelajari hal-hal baru. Guru dapat menyesuaikan skenario atau cerita menggunakan boneka untuk menanamkan nilai-nilai moral atau sosial. Media interaktif ini juga mendorong anak-anak untuk lebih aktif dalam menyampaikan ide atau bertanya. Dengan penggunaan yang tepat, media ini dapat membantu membangun hubungan positif antara guru dan siswa. Interaksi langsung yang dihasilkan oleh media ini memberikan kesempatan bagi guru untuk mengamati perkembangan keterampilan sosial dan emosional anak.



Gambar 1. Media Menggambar

### Pemanfaatan teknologi edukasi,

Pemanfaatan teknologi edukasi, seperti aplikasi permainan edukatif, memperkenalkan konsep-konsep baru dengan cara yang

menyenangkan. Teknologi edukasi menyediakan pendekatan inovatif dalam pembelajaran anak usia dini melalui permainan berbasis aplikasi. Aplikasi ini dirancang untuk memperkenalkan konsep seperti membaca, berhitung, atau pengenalan objek dengan cara yang interaktif. Anak-anak cenderung menikmati penggunaan teknologi karena tampilannya yang menarik dan sifatnya yang responsif. Melalui permainan ini, anak dapat belajar sambil bermain tanpa merasa sedang dalam sesi pembelajaran formal.

### Animasi, suara, dan tantangan

Animasi, suara, dan tantangan di dalam aplikasi meningkatkan daya tarik dan merangsang rasa ingin tahu anak. Guru atau orang tua dapat memilih aplikasi yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak, sehingga materi yang disampaikan lebih relevan. Selain itu, teknologi ini mendukung pembelajaran mandiri, di mana anak-anak dapat mengeksplorasi materi sesuai kecepatan mereka sendiri. Dalam beberapa kasus, aplikasi ini juga dilengkapi dengan laporan kemajuan yang memudahkan guru dan orang tua memantau perkembangan anak. Dengan fitur interaktif, anak-anak diajak untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah sederhana yang sesuai dengan usianya. Teknologi ini juga membuka peluang untuk pengenalan konsep-konsep baru yang mungkin sulit dijelaskan hanya melalui metode tradisional.

Misalnya, aplikasi edukasi tentang tata surya dapat memberikan visualisasi yang lebih jelas dan menarik dibandingkan hanya menggunakan gambar di buku. Namun, penting bagi guru untuk memastikan bahwa waktu penggunaan teknologi ini dibatasi agar tidak mengganggu kesehatan anak. Guru juga dapat menggunakan aplikasi ini sebagai alat pelengkap, bukan pengganti, dalam metode pengajaran mereka. Dengan pemanfaatan yang tepat, teknologi edukasi membantu anak mempersiapkan diri untuk era digital sejak dini. Melalui aplikasi ini, anak-anak juga dapat belajar berkolaborasi jika fitur multiplayer atau berbasis kelompok diaktifkan. Pendekatan ini menciptakan keseimbangan antara pembelajaran konvensional dan modern yang sesuai dengan kebutuhan anak masa kini.

### Media audiovisual

Media audiovisual telah terbukti efektif dalam menarik perhatian anakanak, terutama



pada usia dini. Lagu yang diiringi gerakan sederhana dapat membantu anak-anak mengingat materi seperti nama hari, warna, atau angka. Video animasi yang dikemas dengan cerita menarik membantu anak memahami konsep kompleks dengan cara yang sederhana. Misalnya, video tentang siklus air atau kehidupan hewan memberikan gambaran visual yang memudahkan anak menghubungkan teori dengan dunia nyata. Lagu-lagu edukasi juga sering digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai sosial seperti berbagi, menghormati orang lain, atau menjaga kebersihan.

Anak-anak biasanya lebih mudah menghafal informasi yang disampaikan melalui lagu atau cerita visual karena melibatkan lebih banyak indra. Guru dapat memanfaatkan audiovisual untuk memberikan variasi dalam metode pembelajaran, sehingga suasana kelas tidak monoton. Media ini juga dapat digunakan untuk merangsang diskusi kelompok di mana anak-anak diajak untuk menceritakan kembali apa yang mereka lihat atau dengar. Video atau lagu yang disesuaikan dengan tema pelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih terfokus dan bermakna. Audiovisual juga membantu mengakomodasi berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk memperkenalkan bahasa baru, seperti melalui lagu-lagu sederhana dalam bahasa asing. Penggunaan media ini juga sangat fleksibel karena dapat diakses kapan saja, baik di kelas maupun di rumah.

Selain itu, anak-anak cenderung lebih termotivasi ketika mereka merasa pembelajaran menjadi lebih seperti hiburan daripada tugas. Guru harus memilih konten audiovisual yang aman, relevan, dan sesuai dengan nilai-nilai pendidikan yang ingin ditanamkan. Dengan media ini, anak-anak dapat menikmati pembelajaran sekaligus mengembangkan keterampilan seperti mendengarkan, berbicara, dan berpikir kritis. Selanjutnya, guru juga dapat mengajak anak untuk menciptakan lagu atau cerita mereka sendiri berdasarkan pengalaman belajar mereka. Pendekatan ini menumbuhkan rasa percaya diri dan kreativitas pada diri anak sejak dini.

### Pendekatan Bermain Sambil Belajar

Bermain adalah metode yang sangat efektif untuk membantu mereka belajar tanpa merasa terpaksa. Aktivitas bermain menciptakan suasana

yang santai, memungkinkan anak untuk bereksplorasi dan memahami dunia di sekitarnya dengan cara yang mereka sukai. Rasa kebebasan yang muncul saat bermain membantu anak mengembangkan rasa percaya diri dan kreativitas. Anak-anak lebih mudah menyerap konsep baru karena mereka merasa kegiatan tersebut merupakan bagian dari pengalaman sehari-hari yang menyenangkan. Misalnya, permainan sederhana seperti mencocokkan warna atau angka tidak hanya menghibur tetapi juga melatih kemampuan kognitif mereka. Selain itu, kebebasan dalam bermain memungkinkan anak untuk membuat keputusan sendiri, yang penting untuk membangun kemampuan berpikir kritis sejak dini.

Guru dapat memanfaatkan pendekatan ini dengan menciptakan lingkungan bermain yang aman dan mendukung, di mana anak-anak dapat bereksperimen tanpa rasa takut akan kesalahan. Dalam prosesnya, bermain juga membantu anak-anak memahami nilai-nilai seperti tanggung jawab dan menghormati peraturan. Dengan suasana yang penuh kegembiraan, anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Bermain juga memberikan kesempatan bagi guru untuk mengamati perkembangan emosi, sosial, dan kognitif anak secara langsung. Anak-anak yang merasa bebas untuk bermain cenderung lebih terbuka terhadap pembelajaran baru. Kebebasan ini juga mendorong mereka untuk mengekspresikan ide-ide kreatif, yang menjadi dasar penting dalam pembentukan karakter mereka. Melalui bermain, anak-anak belajar mengenali potensi mereka, yang memberikan dasar kuat untuk perkembangan mereka di masa depan

### Permainan peran atau *role play*

Permainan peran atau *role play* adalah salah satu cara yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai sosial dan moral kepada anak-anak. Dalam kegiatan ini, anak-anak diajak untuk memerankan berbagai peran seperti dokter, guru, atau orang tua, yang memungkinkan mereka memahami dinamika hubungan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui *role play*, anak-anak dapat belajar tentang empati, tanggung jawab, dan cara berkomunikasi dengan orang lain. Misalnya, dengan berpura-pura menjadi dokter, anak diajarkan pentingnya membantu orang lain dan menjaga kesehatan. Selain itu, *role play* juga memungkinkan anak untuk mengungkapkan perasaan mereka dalam lingkungan yang aman



dan terkontrol. Guru dapat mengarahkan permainan ini dengan memberikan skenario sederhana yang relevan dengan kehidupan anak-anak

Anak-anak juga belajar bagaimana memecahkan masalah yang mungkin muncul dalam skenario yang dimainkan. *Role play* membantu anak memahami bagaimana harus bersikap dalam situasi tertentu, seperti berbagi, meminta maaf, atau mengatasi konflik. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan dasar untuk pengembangan keterampilan sosial yang lebih kompleks di masa depan. Dengan mempraktikkan nilai-nilai moral dalam permainan, anak-anak lebih mudah menginternalisasikannya dalam kehidupan nyata. Selain itu, *role play* mendorong kreativitas dan imajinasi, karena anakanak perlu menciptakan dialog dan skenario mereka sendiri. Guru juga dapat menggunakan *role play* untuk mengajarkan konsep abstrak, seperti pentingnya kerja sama atau kejujuran, dengan cara yang konkret. Aktivitas ini juga memperkuat hubungan sosial di antara anak-anak karena mereka belajar untuk bekerja sama dan berbagi peran. Dengan bimbingan yang tepat, *role play* dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam membangun karakter anak sejak dini.

#### **Puzzle dan permainan menyusun balok**

Puzzle dan permainan menyusun balok adalah alat yang sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak, terutama dalam hal memecahkan masalah. Aktivitas ini melatih anak untuk berpikir logis dan memahami hubungan antara berbagai komponen. Saat menyusun balok, anak diajak untuk merencanakan langkah-langkah tertentu agar dapat membangun struktur yang stabil. Puzzle, di sisi lain, melatih anak untuk mengamati pola, mengenali bentuk, dan menemukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan gambar atau masalah tertentu. Proses ini membantu anak belajar untuk tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan, karena mereka harus mencoba berbagai cara untuk mencapai hasil yang diinginkan. Guru dapat menggunakan permainan ini untuk memperkenalkan konsep dasar seperti bentuk, ukuran, atau urutan. Selain itu, puzzle dan balok juga membantu meningkatkan konsentrasi dan kesabaran anak, karena mereka harus fokus pada tugas yang sedang mereka kerjakan. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan kepada anak untuk merasakan kepuasan setelah berhasil

menyelesaikan tantangan, yang penting untuk membangun rasa percaya diri. Dalam konteks sosial, anak-anak yang bermain bersama dapat belajar untuk bekerja sama dan berbagi ide untuk menyelesaikan puzzle atau membangun sesuatu.

Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan permainan sesuai dengan kemampuan anak, sehingga mereka tetap merasa tertantang tanpa merasa frustrasi. Selain kemampuan kognitif, permainan ini juga melatih keterampilan motorik halus, karena anak-anak perlu menggunakan tangan mereka dengan presisi. Dengan permainan seperti ini, anak-anak belajar bahwa setiap masalah memiliki solusi, dan proses mencapainya membutuhkan usaha dan pemikiran yang matang. Puzzle dan balok juga merupakan alat yang fleksibel karena dapat digunakan untuk berbagai tema pembelajaran, seperti matematika, sains, atau seni. Permainan ini membentuk dasar kemampuan problem-solving yang akan sangat berguna bagi anak di masa depan.



Gambar 2. Penyusunan Puzzle

#### **Penghargaan dan Pengakuan atas Prestasi Anak**

Pujian verbal adalah salah satu bentuk penghargaan yang sederhana tetapi sangat efektif untuk membangun kepercayaan diri anak. Ketika anak menerima pengakuan atas usaha atau prestasi mereka melalui kata-kata yang positif, mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk terus mencoba. Contoh pujian seperti "Bagus sekali!" atau "Kamu hebat!" memberikan dampak emosional yang langsung, membuat anak merasa bangga terhadap dirinya sendiri. Selain meningkatkan rasa percaya diri, pujian juga membantu anak mengembangkan persepsi positif terhadap belajar dan usaha yang mereka lakukan. Guru dapat menggunakan pujian ini dalam berbagai situasi, seperti ketika anak menyelesaikan tugas, membantu teman, atau menunjukkan perilaku baik di kelas. Namun,



penting untuk memastikan bahwa pujian yang diberikan spesifik dan tulus agar anak memahami nilai dari tindakan mereka. Misalnya, mengatakan "*Kamu pintar mengatur warna saat menggambar ini!*" lebih efektif daripada pujian umum. Dengan cara ini, anak akan belajar mengenali kekuatan dan keunikan mereka sendiri. Selain itu, pujian verbal juga dapat digunakan untuk mendorong anak mengatasi tantangan, seperti dengan mengatakan, "*Saya tahu kamu bisa mencoba lebih keras lagi!*"

Pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, di mana anak merasa nyaman untuk bereksperimen tanpa takut gagal. Anak-anak yang sering menerima pujian yang positif cenderung memiliki sikap optimis terhadap diri sendiri dan pembelajaran mereka. Dengan demikian, pujian verbal menjadi langkah awal yang penting dalam membangun karakter anak yang percaya diri dan gigih dalam menghadapi berbagai situasi.

### **Penciptaan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan**

#### *Penggunaan warna-warna cerah*

Penggunaan warna-warna cerah dalam desain ruang kelas memberikan dampak psikologis yang positif bagi anak-anak, terutama di usia dini. Warnawarna seperti kuning, merah muda, hijau, atau biru muda mampu merangsang kreativitas dan meningkatkan suasana hati, sehingga anak merasa lebih antusias untuk belajar. Dinding yang dihiasi dengan gambar, poster edukatif, atau hasil karya anak juga menciptakan rasa memiliki terhadap lingkungan belajar mereka. Dekorasi yang menarik ini tidak hanya memperindah ruangan tetapi juga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, seperti papan angka, huruf, atau bentuk-bentuk geometris. Guru yang kreatif dapat mengintegrasikan elemen-elemen dekoratif ini ke dalam aktivitas belajar, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, ruang kelas menjadi tempat yang tidak hanya nyaman tetapi juga mendukung proses pembelajaran secara optimal.

#### *Menyediakan sudut bermain atau sudut baca*

Menyediakan sudut bermain atau sudut baca di dalam ruang kelas adalah salah satu cara efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Area ini memungkinkan anak-anak untuk menggabungkan aktivitas bermain dengan proses belajar secara alami. Di sudut bermain, tersedia alat peraga seperti puzzle,

balok, atau permainan peran, yang membantu mengembangkan keterampilan motorik dan sosial anak. Sementara itu, sudut baca dengan buku-buku bergambar menarik dan rak yang mudah dijangkau mendorong minat membaca sejak dini. Guru juga dapat menggunakan area ini untuk memberikan bimbingan individual, menyesuaikan aktivitas dengan kebutuhan dan minat setiap anak. Dengan adanya sudut interaktif ini, anak merasa memiliki kebebasan untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan minat mereka, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan dan antusiasme terhadap pembelajaran.

#### *Menciptakan suasana belajar yang santai*

Menciptakan suasana belajar yang santai adalah kunci untuk menjaga minat dan motivasi anak dalam belajar. Ketika suasana kelas tidak kaku dan memberikan fleksibilitas, anak-anak merasa lebih nyaman untuk berinteraksi dan bereksplorasi. Guru dapat menerapkan pendekatan ini dengan mengatur waktu istirahat yang cukup, memberikan kebebasan dalam memilih aktivitas, dan menggunakan metode belajar yang variatif. Misalnya, mengganti posisi duduk dengan lesehan atau belajar di luar ruangan dapat memberikan suasana baru yang menyegarkan. Lingkungan belajar yang santai juga memungkinkan anak untuk belajar tanpa merasa tertekan oleh ekspektasi yang berlebihan. Pendekatan ini membantu anak-anak menikmati proses belajar, sehingga mereka lebih terbuka untuk menerima materi baru dan mengembangkan keterampilan mereka.

### **Kolaborasi dengan Orang Tua untuk Meningkatkan Motivasi**

Peran orang tua dalam pendidikan anak tidak dapat disangkal pentingnya, terutama pada usia dini di mana perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga. Orang tua yang terlibat secara aktif dalam proses belajar anak dapat memberikan dorongan moral, emosional, dan bahkan akademik yang sangat signifikan. Pemahaman ini penting agar orang tua menyadari bahwa kehadiran mereka bukan hanya sebagai pengamat, tetapi sebagai pendamping utama dalam perjalanan belajar anak. Melalui keterlibatan ini, anak merasa didukung, yang pada akhirnya memengaruhi sikap mereka terhadap belajar, meningkatkan rasa percaya diri, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap pendidikan mereka sendiri.



### Kegiatan seperti *parenting class* atau *workshop* pendidikan

Kegiatan seperti *parenting class* atau *workshop* pendidikan merupakan *platform* yang sangat efektif untuk memperkenalkan orang tua pada metode mendukung pembelajaran anak di rumah. Dalam forum ini, guru dapat berbagi informasi tentang strategi pembelajaran, manajemen waktu, atau cara mengenali gaya belajar anak. Orang tua juga dapat belajar mengatasi tantangan seperti kurangnya motivasi belajar atau kesulitan memahami materi pelajaran. Selain itu, sesi ini membuka kesempatan untuk berdiskusi dan berbagi pengalaman dengan orang tua lain, memperluas wawasan dan membangun komunitas pendukung yang saling menguatkan. Dengan bekal pengetahuan ini, orang tua dapat menjadi mitra yang lebih baik bagi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang konsisten antara rumah dan sekolah.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Didapatkan hasil bahwa Kolaborasi antara orang tua dan guru menjadi elemen kunci dalam membangun lingkungan belajar yang optimal bagi anak. Dengan komunikasi rutin, kedua pihak dapat berbagi informasi mengenai perkembangan anak, baik di rumah maupun di sekolah dan Dukungan emosional dari orang tua memberikan dampak besar terhadap motivasi dan perkembangan anak dalam belajar dan Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan aktivitas interaktif menjadi cara efektif untuk meningkatkan minat anak dalam belajar

### DAFTAR PUSTAKA

- Agus, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis Tingkat Kepercayaan Diri Saat Bertanding Atlet Pencak Silat Perguruan Satria Sejati. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(2), 164.
- Christanto, A. R., Magta, M., & Ardiana, R. (2024). Peran Program Kelas dalam Membina Literasi Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 2(2), 176–187.
- Maros, H., & Juniar, S. (2016). Telaah Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini.
- Ratnasari, E. M. (2020). Outdoor Learning Terhadap Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 182.
- Sujianti. (2019). Pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah yang menggunakan gadget di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 5(1), 52–58.
- Triwardhani, I. J., Mulyani, D., & Pratama, R. (2023). Literasi Budaya Lokal bagi Anak di Desa Jatisura. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1818–1827.
- Yulianto, B. J., Prasetyo, D., Pratama, Y., Firmansyah, F., & Andini, T. N. (2019). Hubungan Pendidikan, Pengetahuan Dan Status Pekerjaan Ibu Terhadap Pemberian Makanan Pendamping Air Susu Ibu (Mp-Asi). *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 18(3), 82–87.
- Zahro, I. F., Atika, A. R., & Westhisi, S. M. (2019). Strategi Pembelajaran Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 121–130.

