

# Desain Pembelajaran Anak Usia Dini : Literatur Review

**Zulkifli Manik, Maya lestari, Stefy br meliala**

Pendidikan Jasmani Universitas samudra, email manikzulkifli07@gmail.com

---

**Keywords:**

Learning design,  
traditional games, early  
childhood, learning  
strategies.

**Abstract:** This research aims to design learning using traditional games to facilitate the growth and development of all aspects of a child's personality including cognitive, language, social, emotional, physical and motor skills in early childhood. Learning design is a framework that supports learning experiences to create more effective and efficient learning. Early childhood is the right time to provide motor stimulation or education to maximize children's growth and development. This research aims to create more creative learning models and strategies for early childhood development. The method used in this research is a literature study by collecting and analyzing various journal articles, books and sources of information related to early childhood learning design. With this research, it is possible to improve and develop children's physical, cognitive, social, emotional and moral abilities for the future.

**Kata Kunci:**

Desain pembelajaran,  
permainan tradisional,  
anak usia dini, strategi  
pembelajaran

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk desain pembelajaran menggunakan permainan tradisional untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek kepribadian anak yang meliputi kognitif, Bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik anak usia dini. Desain pembelajaran merupakan kerangka yang mendukung pengalaman belajar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Masa usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan rangsangan motorik atau pendidikan untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Penelitian ini ingin menciptakan model dan strategi pembelajaran yang lebih kreatif untuk perkembangan anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan literature review dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai artikel jurnal, buku, dan sumber informasi terkait dengan desain pembelajaran anak usia dini. Dengan adanya penelitian ini supaya dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral anak untuk kedepannya.

---

**Article History:**

Received: 30-05-2024

Online : 22-06-2024



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license



## **A. LATAR BELAKANG**

Globalisasi pendidikan pertama yang harus ditempuh oleh seorang anak adalah PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Anak usia dini, yaitu anak di bawah 6 tahun, berada dalam periode penting yang menentukan pertumbuhan dan pembentukan karakter serta kepribadiannya. Usia ini dikenal sebagai usia emas (golden age) karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat. Pendidikan PAUD merupakan proses bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh guru untuk perkembangan jasmani dan rohani anak, membentuk kepribadian utama, serta memberikan pengetahuan, pemahaman, dan perilaku yang sesuai. Ditujukan untuk anak usia 3-6 tahun, PAUD memiliki peran penting dalam melandasi pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Keberhasilan pendidikan di jenjang berikutnya sangat dipengaruhi oleh pengalaman di PAUD, yang merupakan fondasi strategis bagi masa depan anak dan penyiapan memasuki pendidikan selanjutnya serta kehidupannya di masyarakat (Wahyuni, 2022).

Anak usia dini, yaitu anak yang berusia 0-6 tahun, berada dalam masa peka perkembangan di mana fungsi fisik dan psikis mereka matang dan siap merespons rangsangan dari lingkungan (Ayu & Manuaba, 2021). Pendidikan anak usia dini bertujuan memberikan rangsangan pendidikan untuk mempersiapkan anak menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan ini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non-formal, atau informal. Masa belajar bagi anak usia dini disebut sebagai masa emas (golden age) dalam perkembangan menyeluruh anak, mencakup aspek fisik, motorik, kognitif, sosio-emosional, dan bahasa. Pembelajaran pada usia ini lebih menekankan pada permainan untuk menyampaikan materi, guna mengoptimalkan perkembangan anak. Karena masa ini adalah masa bermain bagi anak untuk mengenal dan beradaptasi dengan lingkungan, guru perlu menggunakan media yang menarik dan berbasis permainan. Pendekatan ini sangat efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama jika disertai dengan komunikasi yang baik (Dewi & Agung, 2021).

Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) memberikan berbagai pengalaman belajar bagi anak dengan melatih kemampuan memecahkan masalah melalui berbagai teknik dan media yang mendukung. Selain metode proyek, PBL juga dapat diterapkan dengan metode eksperimen, yang efektif dalam membantu anak memecahkan masalah menggunakan alat, bahan, dan langkah-langkah terstruktur. Untuk anak usia dini, eksperimen harus sederhana dan tidak rumit, fokus pada bagaimana anak menemukan solusi terhadap masalah dan mendapatkan manfaat dari kegiatan tersebut, bukan pada pemahaman konsep sains yang kompleks. Strategi pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik. Cara mewujudkan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan metode yang digunakan untuk mewujudkan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian bisa terjadi suatu strategi pembelajaran menggunakan beberapa metode (Koerniantono, 2020).

Sejak dini manusia sudah membutuhkan pendidikan dalam proses perkembangannya menjadi dewasa. Perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan (Adi et al., 2021). Anak adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Oleh karena itu, upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya

dilakukan melalui belajar dan bermain. Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (golden age). Pada usia ini, anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa. Anak usia dini bertumbuh dan berkembang menyeluruh secara alami. Jika pertumbuhan dan perkembangan tersebut dirangsang maka akan mencapai. Aspek perkembangan motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang dapat mengintegrasikan perkembangan aspek yang lain (Hasanah, 2016).

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan tempat anak belajar sambil bermain. Pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai pendidikan yang sangat mendasar dan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia. Hal ini dikarenakan pada anak usia dini, anak mengalami perkembangan kemampuan yang sangat pesat (Udju et al., 2023). Sejumlah penelitian sebelumnya menyoroti keunggulan media pembelajaran berbentuk video. Mereka menunjukkan bahwa video pembelajaran memiliki daya tarik yang kuat karena menggunakan unsur multimedia, sehingga mampu menarik minat serta motivasi belajar siswa. Pendekatan ini memberikan variasi dalam proses pembelajaran dan mengurangi rasa monoton dalam belajar. Namun, belum ada penelitian yang mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran berbasis teori Brunner.

## **B. METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan studi pustaka dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai artikel jurnal, buku, dan sumber informasi terkait dengan desain pembelajaran anak usia dini. Dengan adanya penelitian ini supaya dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral anak untuk kedepannya. Dengan metode ini peneliti mengidentifikasi jurnal-jurnal secara struktur dan mengikuti langkah langkah yang telah ditetapkan dan penelitian yang didapat dari google harzing atau google scoler. Proses pencarian artikel memenuhi kriteria yang berkaitan dengan desains pembelajaran anak usia dini.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil analisis**

Tahap awal adalah menilai kualitas artikel yang dipilih, dalam hal ini terdapat beberapa artikel yang telah dinilai baik. Pada proses pencarian melalui google scholar yang ditemukan tentang desain anak usia dini diperoleh beberapa artikel yang berkaitan dengan jurnal yang akan diteliti. Selanjutnya adalah tahapan analisis artikel penelitian dengan melakukan pencarian data masing-masing artikel dengan menganalisis informasi seperti judul, penulis, metode penelitian, metode, hasil penelitian. Hasil pencarian data tersebut kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk tabel, yang disebut tabel 1, sehingga dapat memberikan penjelasan dengan ringkas tentang informasi yang terdapat pada masing-masing artikel penelitian.

**Tabel 1** (Tabel ringkasan dari 5 artikel)

No	Judul	Penulis (Tahun)	Metode penelitian	Hasil penelitian
1.	Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini	(Sumiati & Tirtayani, 2021)	research and development (R&D)	Media buku cerita bergambar digital berbasis audio-visual efektif dalam menstimulasi kemampuan empati anak usia dini. Hal ini dibuktikan oleh validitas pengembangan buku cerita tersebut yang dinyatakan valid oleh subjek penelitian. Guru dapat menggunakan aplikasi buku cerita bergambar ini untuk mengembangkan empati anak. Selain itu, guru disarankan untuk secara mandiri mengembangkan media pembelajaran serupa yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan.
2.	Video Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan Berbasis Teori Brunner untuk Anak Usia Dini	(Udiani & Kristiantari, 2021)	research and development	Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media video pembelajaran memiliki daya tarik kuat karena mengandung unsur multimedia, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian lain menyebutkan bahwa video pembelajaran menjadi solusi efektif selama pandemi Covid-19 karena dapat diakses melalui ponsel. Selain itu, video pembelajaran membuat proses belajar lebih bervariasi dan tidak monoton. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian ini dan didukung oleh penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis teori Brunner layak untuk dikembangkan dan diterapkan pada anak usia dini. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan video pembelajaran dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi belajar anak. Selain itu, video pembelajaran dapat menjadi solusi efektif dalam pembelajaran daring, membantu

				guru mengatasi keterbatasan dalam proses pembelajaran.
3.	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Eksperimen Sederhana dalam Pengenalan Sains Anak Usia Dini	(Poerwati et al., 2021)	eksperimen semu (quasi eksperiment)	Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat diterapkan untuk melatih anak dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan mengajukan pertanyaan yang harus mereka selesaikan. PBL mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme anak dalam mempelajari sains dengan melibatkan mereka langsung dalam objek pembelajaran serta melakukan eksperimen yang menantang. Ini membantu anak menemukan jawaban atas masalah yang diberikan. Kemandirian, proses berpikir kritis, dan kreativitas anak terasah melalui tahapan eksperimen. Anak mempelajari konsep sains melalui kegiatan yang menantang, menyenangkan, dan bermakna. Mereka dapat membangun pengetahuan mereka sendiri tentang sains dan menghubungkannya dengan fenomena serta masalah di lingkungan dan kehidupan sehari-hari.
4	Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini	(Fitri, 2020)	studi pustaka (library research)	Berdasarkan hasil analisis penelitian ini terhadap berbagai dokumen yang relevan, ditemukan beberapa poin penting untuk mengimplementasikan pembelajaran Quantum Learning di lembaga PAUD. Pertama, pemahaman konseptual tentang pembelajaran Quantum Learning, termasuk prinsip-prinsip dan implementasinya, sangat penting. Kedua, identifikasi manfaat dari penerapan pembelajaran Quantum Learning di tingkat PAUD perlu dilakukan. Pemahaman konseptual ini akan mempermudah desain dan implementasi pembelajaran, sementara manfaat yang teridentifikasi akan menjadi pertimbangan penting dalam

				proses desain pembelajaran di ranah PAUD.
5	Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini	(Rohaeni, 2020)	Research and Development (R&D)	<p>Pengembangan model strategi implementasi Kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik menggunakan rancangan model ADDIE membantu anak memahami dunia sekitarnya. Melalui proses mengumpulkan, mengolah informasi, dan mengomunikasikan pengetahuannya, anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Model ini dirancang agar peserta didik secara aktif dapat mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan.</p> <p>Pengembangan model strategi ini menunjukkan peningkatan yang signifikan berdasarkan uji kelayakan. Langkah-langkah dalam pengembangan model strategi pembelajaran dengan pendekatan saintifik melibatkan beberapa kegiatan yang meningkatkan enam aspek perkembangan. Kegiatan ini mencakup mengamati materi dengan saksama, menanyakan hal-hal yang menarik perhatian, melakukan kegiatan sesuai materi atau rasa ingin tahu, menalar untuk memperoleh kesimpulan, dan mengkomunikasikan dengan bahasa verbal sendiri.</p> <p>Kegiatan pembelajaran awalnya menggunakan sumber belajar di dalam kelas, tetapi hasilnya kurang signifikan. Kemudian, pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan sumber belajar di luar kelas, menghasilkan peningkatan yang signifikan. Pada Tahapan Observasi, hasil menunjukkan 45%, meningkat pada Tahapan I sebesar 22,7% menjadi 67,7%, dan pada Tahapan II meningkat sebesar 24,6% menjadi 92,3%, menunjukkan perkembangan</p>

				yang sangat baik (BSB).
--	--	--	--	-------------------------

## 2. Pembahasan

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan tempat anak belajar sambil bermain. Pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai pendidikan yang sangat mendasar dan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia. Hal ini dikarenakan pada anak usia dini, anak mengalami perkembangan kemampuan yang sangat pesat (Udju et al., 2023). Perkembangan motorik halus anak usia dini sangat penting dimana otot-otot kecil akan terstimulasi seperti tangan, jari jemari. Banyak yang mengabaikan akan hal ini padahal stimulasi Motorik Halus sangatlah penting. Banyak media yang dapat digunakan anak-anak untuk bereksplorasi yang akan membantu merangsang motorik halus, termasuk barang-barang bekas yang dapat digunakan saat berkegiatan tentunya dengan tetap memperhatikan kebersihan dan keamanan benda yang akan digunakan. (Siahaan & Maemunah, 2021).

Media buku cerita bergambar digital berbasis audio-visual terbukti efektif dalam merangsang kemampuan empati anak usia dini, dengan hasil validasi pengembangan yang dinyatakan valid oleh subjek penelitian. Guru dapat menggunakan aplikasi buku cerita bergambar digital ini untuk mengembangkan empati anak. Guru juga disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa secara mandiri yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan anak. Penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran memiliki daya tarik yang kuat karena mengandung unsur multimedia, yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selama pandemi Covid-19, video pembelajaran menjadi solusi efektif karena dapat diakses melalui ponsel, membuat proses belajar lebih bervariasi dan tidak monoton. Berdasarkan hasil penelitian dan didukung oleh penelitian sebelumnya, media video pembelajaran berbasis teori Brunner layak dikembangkan dan diterapkan pada anak usia dini.

Implikasi dari penggunaan video pembelajaran adalah membuat suasana belajar lebih menyenangkan, yang meningkatkan motivasi belajar anak. Video pembelajaran juga efektif dalam pembelajaran daring, membantu guru mengatasi keterbatasan dalam proses pembelajaran. Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat diterapkan untuk melatih anak dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan mengajukan pertanyaan yang harus mereka selesaikan. PBL mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme anak dalam mempelajari sains dengan melibatkan mereka langsung dalam objek pembelajaran serta melakukan eksperimen yang menantang. Melalui tahapan eksperimen, PBL membantu anak menemukan jawaban atas masalah yang diberikan, serta mengasah kemandirian, proses berpikir kritis, dan kreativitas anak.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan dasar strategis dalam pembangunan sumber daya manusia karena anak usia dini mengalami perkembangan pesat. Pentingnya stimulasi motorik halus sering diabaikan, padahal banyak media, termasuk barang bekas yang bersih dan aman, dapat digunakan untuk merangsangnya. Media buku cerita bergambar digital berbasis audio-visual efektif dalam merangsang empati anak usia dini, dan guru disarankan mengembangkan media serupa yang inovatif. Media video pembelajaran memiliki daya tarik kuat, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, dan efektif selama pandemi Covid-19. Media video pembelajaran berbasis teori Brunner layak dikembangkan untuk anak usia dini karena membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif dalam pembelajaran daring.

Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) melatih anak berpikir kritis, memecahkan masalah, dan meningkatkan motivasi serta antusiasme dalam mempelajari sains melalui eksperimen yang menantang. PBL juga membantu mengasah kemandirian, proses berpikir kritis, dan kreativitas anak. Sarannya desain pembelajaran di setiap sekolah bagi anak usia dini guru harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran supaya murid lebih tertarik dalam pembelajaran dan dapat melatih motorik kasar dan halus bagi anak usia dini.

## Daftar pustaka

- Adi, S., Aldapit, E., Nova, A., Dharmika Nugraha, P., Hutomo Bhakti, Y., & Bang Redy Utama, M. (2021). Virtual Multimedia Communication for Physical Distancing in Physical Education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012016>
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>
- Fitri, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(2), 40–51. <https://doi.org/10.15575/japra.v3i2.8681>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Koerniantono, K. (2020). Strategi Pembelajaran. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 3(1), 126–142.
- Poerwati, C. E., Cahaya, I. M. E., & Suryaningsih, N. M. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Eksperimen Sederhana dalam Pengenalan Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1472–1479. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1233>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Siahaan, L. H., & Maemunah. (2021). Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain dengan Media Barang Bekas di TK Atika Thohir Falak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6958–6962.
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>
- Udiani, N. K. I., & Kristiantari, M. . R. (2021). Video Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan Berbasis Teori Brunner untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 202. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.34445>
- Udju, A. H., Hawali, R. F., Nalle, E. S., Tamelab, M. F., & Potdon, D. Y. (2023). Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Fatule'u Kabupaten Kupang Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 388–394. <https://doi.org/10.59395/altifani.v3i3.389>
- Wahyuni, N. L. A. I. (2022). Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 120–128. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47134>