



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 2, No. 1, Januari 2025

MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 2, No. 1, January 2025

Pages : 724-732

Pendekatan Inovatif dalam Pengembangan Kurikulum TK dan PAUD di Era Digital

Miftahu Sya' adah, Asmaiwaty Arief, Rehani

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang,
Indonesia

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v2i1.2515>

How to Cite this Article

APA : Sya' adah, M., Arief, A., & Rehani, R. (2024). Pendekatan Inovatif dalam Pengembangan Kurikulum TK dan PAUD di Era Digital. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(1), 724 - 732. <https://doi.org/10.32672/mister.v2i1.2515>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



Pendekatan Inovatif dalam Pengembangan Kurikulum TK dan PAUD di Era Digital

Miftahu Sya'adah^{1*}, Asmaiawaty Arief², Rehani³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia^{1, 2, 3}

*Email Korespondensi: syaadahmiftahu12@gmail.com

Diterima: 09-12-2024

| Disetujui: 10-09-2024

| Diterbitkan: 11-09-2024

ABSTRACT

Early Childhood Education (ECED) plays an important role in the development of children's character and skills. In the digital age, the need for innovative and adaptive curricula is increasingly urgent. This article proposes an innovative approach to curriculum development for kindergarten and early childhood education that strategically integrates technology. This approach focuses on using technology not only as a tool, but also as a means to build 21st century skills such as critical thinking and creativity. This research uses a literature review methodology to identify concepts and best practices in early childhood education. Findings indicate that the use of interactive technology can enrich learning experiences, improve cognitive skills, and support social-emotional learning. In addition, the article highlights the importance of collaboration between educators, parents, and educational policymakers to achieve successful implementation of a locally relevant curriculum. With the right approach, technology can be an effective tool to support children's development and prepare them for future challenges.

Keywords: Innovative; Curriculum; Digital Era.

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peranan penting dalam perkembangan karakter dan keterampilan anak. Di era digital, kebutuhan akan kurikulum yang inovatif dan adaptif semakin mendesak. Artikel ini mengusulkan pendekatan inovatif dalam pengembangan kurikulum TK dan PAUD yang mengintegrasikan teknologi secara strategis. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis dan kreativitas. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka untuk mengidentifikasi konsep serta praktik terbaik dalam pendidikan anak usia dini. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan keterampilan kognitif, dan mendukung pembelajaran sosial-emosional. Selain itu, artikel ini menekankan pentingnya kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan kebijakan pendidikan untuk mencapai keberhasilan implementasi kurikulum yang relevan dengan kebutuhan lokal. Dengan pendekatan yang tepat, teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung perkembangan anak, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Katakunci: Inovatif; Kurikulum; Era Digital.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan strategis dalam membentuk karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitif anak. Pada tahap ini, anak-anak berada pada masa emas perkembangan, di mana otak mereka berkembang pesat, menyerap informasi, nilai, dan keterampilan dasar yang menjadi landasan pembelajaran di masa depan (Ni'mah, 2017). Dengan dinamika yang terus berkembang di era digital, kebutuhan akan kurikulum yang inovatif, relevan, dan adaptif semakin mendesak. Teknologi digital, yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, telah mengubah cara manusia berinteraksi, belajar, dan bekerja. Fenomena ini menuntut pendidikan, termasuk PAUD, untuk turut beradaptasi agar tetap relevan dengan perkembangan zaman.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Misalnya, studi oleh (Stephen & Edwards, 2017) menunjukkan bahwa teknologi dapat mendukung pembelajaran anak jika digunakan secara strategis. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan yang seimbang, di mana teknologi bukan hanya menjadi alat bantu, tetapi juga harus diintegrasikan dengan pengalaman bermain yang mendukung perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak. Penelitian yang lebih baru menunjukkan perubahan signifikan dalam cara teknologi digunakan dalam kurikulum PAUD. Sebagai contoh, studi oleh (Zabatiero et al., 2018) menekankan pentingnya literasi digital sebagai bagian integral dari pendidikan anak usia dini, mengingat anak-anak kini tumbuh dalam lingkungan yang sangat terpapar teknologi. Studi ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi harus dirancang untuk mendukung kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah, bukan sekadar alat hiburan. Di sisi lain, penelitian oleh (Sepúlveda, 2020) mengungkapkan bahwa meskipun teknologi memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran, terdapat tantangan dalam hal implementasi, seperti kesiapan guru, ketersediaan infrastruktur, dan potensi dampak negatif pada perkembangan sosial anak.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, pendekatan yang diusulkan dalam artikel ini lebih menitikberatkan pada pengembangan kurikulum yang menyeluruh, di mana teknologi tidak hanya diintegrasikan sebagai alat bantu pembelajaran tetapi juga menjadi sarana untuk membangun keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital. Pendekatan ini juga mempertimbangkan konteks lokal dan budaya, yang seringkali kurang diperhatikan dalam studi internasional. Dengan demikian, artikel ini menawarkan kontribusi baru dalam pengembangan kurikulum TK dan PAUD yang tidak hanya relevan dengan era digital tetapi juga sesuai dengan kebutuhan dan nilai-nilai lokal. Rumusan masalah yang menjadi fokus pembahasan dalam artikel ini adalah bagaimana pendekatan inovatif dapat digunakan untuk mengembangkan kurikulum TK dan PAUD yang mampu menjawab tantangan dan peluang di era digital. Beberapa pertanyaan yang muncul antara lain: (1) Bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam kurikulum PAUD tanpa mengurangi esensi pembelajaran berbasis nilai dan budaya? (2) Apa saja tantangan yang dihadapi dalam penerapan pendekatan inovatif ini, dan bagaimana solusinya? (3) Bagaimana pendekatan ini dapat mendukung perkembangan anak secara holistik, mencakup aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik? Adapun tujuan dari artikel ini adalah untuk mengusulkan pendekatan inovatif dalam pengembangan kurikulum TK dan PAUD yang mampu mengintegrasikan teknologi secara strategis dan bijaksana. Tujuan lainnya adalah untuk memberikan panduan bagi pendidik, pembuat kebijakan, dan orang tua dalam mendukung perkembangan anak di era digital. Artikel ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam implementasi pendekatan ini, serta menawarkan solusi yang dapat

diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, artikel ini tidak hanya berfungsi sebagai kajian akademik tetapi juga sebagai panduan praktis yang relevan dengan kebutuhan zaman. Era digital menghadirkan tantangan sekaligus peluang dalam pendidikan anak usia dini. Dengan pendekatan yang tepat, teknologi dapat menjadi alat yang kuat untuk mendukung perkembangan anak, memperluas cakrawala belajar mereka, dan membangun keterampilan yang relevan dengan masa depan (Adillah et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan kurikulum PAUD yang inovatif tidak hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga menjadi langkah strategis untuk mempersiapkan generasi yang tangguh, kreatif, dan berdaya saing tinggi di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Data diperoleh melalui kajian literatur dari berbagai sumber terpercaya, seperti jurnal ilmiah, buku, laporan penelitian, dan dokumen kebijakan terkait pendidikan anak usia dini (Sugiyono, 2019). Penelitian ini berfokus pada identifikasi dan analisis konsep, strategi, serta praktik inovatif yang telah diimplementasikan dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi. Proses pengumpulan data dilakukan dengan mencari referensi yang relevan menggunakan kata kunci seperti “inovasi kurikulum PAUD”, “teknologi dalam pendidikan anak usia dini”, dan “era digital”. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis konten. Langkah ini melibatkan klasifikasi informasi berdasarkan tema, seperti pendekatan pembelajaran berbasis digital, penggunaan aplikasi pendidikan, serta tantangan dan peluang dalam penerapannya (Hermawan & Pd, 2019). Keabsahan data dijamin melalui seleksi sumber yang kredibel dan relevansi temuan dengan konteks pendidikan anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Dasar Kurikulum TK dan PAUD

Kurikulum TK dan PAUD adalah fondasi penting dalam sistem pendidikan yang dirancang khusus untuk anak usia dini, yakni anak berusia 0–6 tahun. Kurikulum ini bertujuan memberikan stimulasi yang optimal untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, mencakup aspek fisik, intelektual, sosial-emosional, serta nilai moral dan spiritual (Arifandi & Billah, 2022; M. Ali, 2016). Konsep dasar kurikulum TK dan PAUD berakar pada prinsip bahwa pendidikan harus berorientasi pada perkembangan anak (*child-centered*) dengan pendekatan yang fleksibel, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung. Secara teoritis, kurikulum ini menitikberatkan pada pendekatan perkembangan anak yang didasarkan pada pemahaman bahwa setiap anak berkembang dengan kecepatan dan cara yang berbeda (Ni'mah, 2017). Oleh karena itu, kurikulum harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan, minat, serta potensi unik setiap individu.

Dalam pelaksanaannya, kurikulum TK dan PAUD menggunakan pendekatan tematik terintegrasi. Materi pembelajaran dirancang berdasarkan tema-tema yang relevan dengan dunia anak, seperti lingkungan, keluarga, atau binatang (Dini, 2022). Tema ini menjadi kerangka kerja untuk mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan dalam aktivitas sehari-hari. Pendekatan ini mendorong anak belajar secara menyeluruh dengan menghubungkan pengalaman mereka dengan dunia nyata. Metode pembelajaran dalam kurikulum TK dan PAUD sangat menekankan bermain sebagai cara utama belajar.

Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan imajinasi, keterampilan sosial, dan kognitif. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi anak dalam eksplorasi, memberikan arahan yang diperlukan, dan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pembelajaran (Cahaya, 2022). Selain itu, interaksi antara anak dan guru menjadi kunci untuk membangun rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi anak. Kurikulum PAUD juga menekankan keterlibatan keluarga dalam pendidikan anak. Keluarga dianggap sebagai lingkungan pendidikan pertama dan utama bagi anak (Latif et al., 2023). Oleh karena itu, lembaga PAUD sering melibatkan orang tua dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti program parenting atau kegiatan kolaboratif lainnya, untuk memastikan keberlanjutan pembelajaran di rumah.

Di Indonesia, kerangka kerja kurikulum PAUD diatur dalam *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014* tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Dokumen ini menjadi pedoman dalam merancang dan melaksanakan kurikulum sesuai dengan karakteristik anak Indonesia, sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal. Dengan berkembangnya teknologi, kurikulum TK dan PAUD mulai mengakomodasi penggunaan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, penerapannya tetap memperhatikan keseimbangan agar anak tidak kehilangan pengalaman langsung yang penting bagi perkembangan mereka. Kurikulum TK dan PAUD dirancang untuk memberikan dasar yang kuat bagi perkembangan anak, tidak hanya untuk kesiapan sekolah tetapi juga untuk kehidupan masa depan mereka (Adillah et al., 2023). Pendekatan yang menyenangkan, fleksibel, dan penuh kasih sayang menjadi inti dari keberhasilan kurikulum ini.

Penggunaan Teknologi Interaktif

Penggunaan teknologi interaktif dalam pengembangan kurikulum TK dan PAUD memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak. Pada usia dini, anak-anak cenderung belajar melalui eksplorasi, bermain, dan interaksi sosial. Teknologi interaktif menawarkan alat yang dapat memperkaya pengalaman ini, membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, sosial-emosional, dan bahasa (Cahaya, 2022). Teknologi interaktif, seperti aplikasi edukasi, perangkat lunak pembelajaran, dan perangkat keras seperti layar sentuh atau robot pintar, dirancang untuk menarik perhatian anak-anak dan memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Mokalu et al., 2022). Kurikulum TK dan PAUD yang menggunakan teknologi interaktif biasanya dirancang dengan memperhatikan kebutuhan anak untuk belajar melalui aktivitas yang berbasis permainan. Hal ini memungkinkan anak untuk mempelajari konsep-konsep dasar, seperti warna, angka, huruf, dan bentuk, melalui pendekatan yang menyenangkan dan tidak membebani (Rakhmat et al., 2024).

Salah satu contoh penggunaan teknologi interaktif dalam kurikulum adalah pengenalan aplikasi pembelajaran berbasis layar sentuh. Aplikasi ini biasanya mencakup kegiatan seperti mencocokkan gambar, menyusun puzzle, atau mendengarkan cerita interaktif (Dewi & Khumaidi, 2017). Misalnya, aplikasi edukasi seperti Endless Alphabet atau Khan Academy Kids memungkinkan anak-anak untuk belajar kosakata baru dengan cara yang menarik. Melalui animasi dan efek suara yang menarik, aplikasi ini dapat membantu meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran dan memperkuat kemampuan bahasa mereka. Selain itu, teknologi interaktif juga dapat digunakan untuk mendorong kreativitas dan imajinasi anak-anak. Tablet atau perangkat layar sentuh dapat digunakan untuk menggambar, mewarnai, atau membuat cerita digital (Mustahidin et al., 2024). Misalnya, aplikasi seperti Toca Boca menyediakan

berbagai alat yang memungkinkan anak-anak untuk bermain peran dan menciptakan skenario mereka sendiri. Aktivitas semacam ini tidak hanya mendorong kreativitas tetapi juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan problem-solving dan berpikir kritis.

Papan tulis interaktif atau smartboard adalah alat teknologi lain yang semakin populer dalam pendidikan anak usia dini (Mustahidin et al., 2024). Papan ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara dinamis, seperti menampilkan video edukasi, menggambar, atau bermain kuis bersama anak-anak. Interaksi ini membantu menjaga perhatian anak dan menciptakan suasana belajar yang kolaboratif. Sebagai contoh, guru dapat menggunakan smartboard untuk memperkenalkan konsep matematika dengan bermain permainan berhitung interaktif, di mana anak-anak dapat langsung menyentuh layar untuk menjawab pertanyaan. Guru dan orang tua harus memastikan bahwa penggunaan teknologi ini tidak menggantikan interaksi sosial atau aktivitas fisik yang penting bagi perkembangan anak (Latif et al., 2023). Sebaliknya, teknologi harus digunakan sebagai pelengkap, yang mendukung pembelajaran berbasis permainan dan eksplorasi. Misalnya, guru dapat mengintegrasikan teknologi dengan kegiatan di dunia nyata. Jika anak-anak menggunakan aplikasi untuk belajar tentang tumbuhan, guru dapat melanjutkan pembelajaran dengan membawa mereka ke taman untuk melihat dan menyentuh tumbuhan secara langsung. Pendekatan ini membantu anak-anak menghubungkan pengalaman virtual dengan pengalaman nyata, sehingga mereka dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam.

Selain itu, penting untuk memastikan bahwa konten teknologi interaktif sesuai dengan usia anak dan bebas dari iklan atau elemen yang tidak mendidik (Latif et al., 2023). Guru dan orang tua juga perlu memantau waktu layar anak agar tidak berlebihan, karena terlalu banyak waktu layar dapat berdampak negatif pada kesehatan mata dan perkembangan sosial-emosional mereka. Dalam pengembangan kurikulum, teknologi interaktif juga memungkinkan guru untuk melacak perkembangan anak secara lebih efektif (Dewi & Khumaidi, 2017). Banyak aplikasi pendidikan yang dilengkapi dengan fitur pelacakan, yang memberikan data tentang kemajuan anak dalam berbagai keterampilan. Informasi ini membantu guru untuk menyesuaikan pendekatan pengajaran mereka agar lebih sesuai dengan kebutuhan individu anak. Sebagai contoh, aplikasi seperti Seesaw memungkinkan guru untuk mendokumentasikan karya anak-anak, memberikan umpan balik secara langsung, dan berbagi kemajuan anak dengan orang tua. Dengan cara ini, teknologi tidak hanya mendukung pembelajaran anak tetapi juga memperkuat komunikasi antara guru dan keluarga. Penggunaan teknologi interaktif dalam kurikulum TK dan PAUD juga dapat membantu anak-anak mengembangkan literasi digital sejak dini. Di dunia yang semakin didominasi oleh teknologi, pengenalan perangkat teknologi secara bijak pada anak-anak dapat membantu mereka memahami cara menggunakan teknologi dengan benar dan aman. Literasi digital ini menjadi keterampilan penting yang akan mereka butuhkan di masa depan.

Secara keseluruhan, teknologi interaktif menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Dengan pendekatan yang tepat, teknologi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, interaktif, dan menyenangkan. Baik melalui aplikasi pembelajaran, robot pintar, papan tulis interaktif, atau teknologi VR, alat-alat ini memiliki potensi untuk memperkaya pengalaman belajar anak-anak dan membantu mereka tumbuh menjadi individu yang kreatif, kritis, dan percaya diri. Namun, keberhasilan penerapan teknologi ini sangat bergantung pada bagaimana guru dan orang tua mengintegrasikannya ke dalam kehidupan anak-anak, dengan tetap menjaga keseimbangan antara teknologi dan aktivitas dunia nyata.

Pendidikan Sosial Emosional

Pembelajaran sosial-emosional (*social-emotional learning* atau SEL) merupakan salah satu komponen penting dalam pengembangan kurikulum TK dan PAUD. Pada tahap usia dini, anak-anak sedang berada dalam fase kritis perkembangan emosional dan sosial mereka (Amini et al., 2024). Pembelajaran ini bertujuan membantu anak-anak memahami dan mengelola emosi, menjalin hubungan yang sehat, mengambil keputusan yang bertanggung jawab, serta mengembangkan empati dan kesadaran sosial (Fauziah & Rusli, 2013). Kurikulum yang mengintegrasikan pembelajaran sosial-emosional memberikan dasar yang kuat untuk keberhasilan akademik dan kesejahteraan anak di masa depan. Pada usia TK dan PAUD, anak-anak belajar melalui interaksi sosial dengan guru, teman sebaya, dan lingkungan mereka. Dalam konteks ini, pembelajaran sosial-emosional melibatkan kegiatan yang memungkinkan anak-anak untuk mengenal emosi mereka sendiri, memahami perspektif orang lain, serta berlatih keterampilan sosial seperti berbagi, bergantian, dan bekerja sama (Hadi, 2011). Proses ini membantu anak-anak membangun rasa percaya diri dan kemandirian dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari. Contoh implementasi pembelajaran sosial-emosional dapat dimulai dengan pengenalan emosi dasar. Guru dapat menggunakan gambar wajah atau boneka yang menunjukkan berbagai ekspresi seperti senang, sedih, marah, atau takut. Anak-anak diajak untuk mengidentifikasi dan menamai emosi-emosi tersebut, serta berbicara tentang situasi yang dapat menyebabkan perasaan itu muncul. Misalnya, seorang guru dapat bertanya, "Bagaimana perasaanmu jika mainanmu diambil teman? Apa yang bisa kamu lakukan?" Kegiatan seperti ini membantu anak-anak mengenali dan mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang sehat.

Selain mengenali emosi, pembelajaran sosial-emosional juga melibatkan pengembangan keterampilan pengelolaan emosi. Anak-anak diajarkan strategi sederhana untuk mengelola emosi negatif, seperti bernapas dalam-dalam saat marah atau mencari bantuan saat merasa sedih (Pujayanti et al., 2023). Guru dapat memperkenalkan teknik "zona tenang" di kelas, di mana anak-anak dapat pergi ke sudut yang nyaman untuk menenangkan diri ketika mereka merasa kesal atau frustrasi. Zona ini dilengkapi dengan alat bantu seperti mainan yang menenangkan, buku tentang emosi, atau kartu pernapasan. Kurikulum yang mendukung pembelajaran sosial-emosional juga mendorong pengembangan empati. Anak-anak diajarkan untuk memahami perasaan dan kebutuhan orang lain, serta menghormati perbedaan (Amini et al., 2024). Salah satu cara yang efektif adalah melalui permainan peran. Dalam kegiatan ini, anak-anak dapat berpura-pura menjadi karakter yang berbeda, seperti seorang teman yang merasa sedih karena mainannya rusak. Mereka diajak untuk berpikir, "Bagaimana perasaan teman ini? Apa yang bisa kita lakukan untuk membantu?" Kegiatan ini membantu anak-anak mengasah keterampilan berpikir dari sudut pandang orang lain dan merespons dengan kasih sayang.

Aspek penting lainnya dari pembelajaran sosial-emosional adalah membangun hubungan yang positif (Pujayanti et al., 2023). Guru dapat menciptakan aktivitas kelompok yang mendorong kerja sama dan saling mendukung, seperti menyusun puzzle bersama atau bermain permainan tim. Dalam aktivitas ini, anak-anak belajar untuk berbagi, mendengarkan ide orang lain, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Jika terjadi perselisihan, guru dapat memandu anak-anak untuk berbicara tentang perasaan mereka dan mencari solusi bersama, daripada memaksakan kehendak atau menggunakan agresi. Keterampilan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab juga diajarkan dalam pembelajaran sosial-emosional (Fauziah & Rusli, 2013). Anak-anak diajak untuk mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan mereka terhadap diri sendiri dan orang lain. Sebagai contoh, guru dapat menggunakan cerita atau

skenario sederhana, seperti, “Jika kamu meminjam mainan teman tanpa izin, bagaimana perasaan temanmu? Apa yang sebaiknya kamu lakukan?” Diskusi ini membantu anak-anak memahami pentingnya bertindak dengan integritas dan menghormati hak orang lain.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan pembelajaran sosial-emosional ke dalam kurikulum adalah melalui cerita atau buku bergambar. Cerita yang menggambarkan situasi sosial atau konflik emosional membantu anak-anak mengenali pengalaman serupa dalam kehidupan mereka (Hadi, 2011). Misalnya, buku tentang seekor kelinci yang merasa cemas karena harus menghadiri hari pertama sekolah dapat menjadi bahan diskusi tentang rasa takut dan cara mengatasinya. Guru dapat mengajak anak-anak untuk berbagi pengalaman mereka sendiri dan menawarkan dukungan satu sama lain. Lingkungan kelas juga memainkan peran penting dalam mendukung pembelajaran sosial-emosional. Guru dapat menciptakan suasana yang aman, hangat, dan inklusif, di mana anak-anak merasa diterima dan dihargai. Hal ini dapat dicapai dengan mendorong penggunaan kata-kata yang positif, memberikan pujian yang tulus atas usaha anak, dan menghargai keunikan setiap individu. Dengan menciptakan lingkungan seperti ini, anak-anak belajar untuk memperlakukan orang lain dengan rasa hormat dan kebaikan.

Peran keluarga juga sangat penting dalam pembelajaran sosial-emosional. Guru dapat melibatkan orang tua dengan memberikan informasi tentang keterampilan sosial-emosional yang diajarkan di kelas dan cara mendukungnya di rumah (Latif et al., 2023). Misalnya, guru dapat memberikan panduan singkat tentang cara membantu anak mengatasi rasa frustrasi atau mendorong percakapan keluarga tentang perasaan dan nilai-nilai seperti kejujuran dan kerja sama. Kolaborasi antara sekolah dan keluarga memastikan bahwa anak-anak menerima pesan yang konsisten tentang pentingnya perkembangan sosial-emosional. Meskipun manfaat pembelajaran sosial-emosional sudah terbukti, implementasinya memerlukan perencanaan yang hati-hati. Guru perlu memastikan bahwa aktivitas yang dirancang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak. Selain itu, pembelajaran ini harus dilakukan secara terus-menerus dan terintegrasi ke dalam semua aspek kurikulum, bukan hanya dalam kegiatan khusus. Dengan demikian, anak-anak dapat menerapkan keterampilan sosial-emosional dalam kehidupan sehari-hari mereka, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.

Pembelajaran sosial-emosional dalam kurikulum TK dan PAUD tidak hanya membantu anak-anak memahami dan mengelola emosi mereka, tetapi juga membangun fondasi yang kuat untuk hubungan interpersonal yang sehat, pengambilan keputusan yang baik, dan kesejahteraan emosional jangka panjang. Dengan pendekatan yang mendukung dan lingkungan yang kondusif, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang percaya diri, empatik, dan mampu menghadapi tantangan dunia dengan cara yang positif dan bermakna.

KESIMPULAN

Integrasi teknologi interaktif dalam kurikulum tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak. Pendekatan yang diusulkan menekankan penggunaan teknologi sebagai sarana untuk membangun keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis dan kreativitas, sambil tetap mempertahankan nilai-nilai budaya dan pendidikan berbasis pengalaman. Keterlibatan keluarga dan kolaborasi antara pendidik dan pembuat kebijakan merupakan faktor kunci untuk keberhasilan implementasi kurikulum. Dengan pendekatan yang

seimbang dan strategis, pendidikan anak usia dini dapat memanfaatkan teknologi untuk memperkaya proses belajar, memastikan anak-anak siap menghadapi tantangan dan peluang di masa depan. Pengembangan kurikulum yang inovatif di PAUD bukan hanya kebutuhan, tetapi juga langkah penting untuk membentuk generasi masa depan yang tangguh dan berdaya saing.

DAFTAR PUSTAKA

- Adillah, R., Arfika, N., Purba, F. P. Y., & Yus, A. (2023). Analisis Media Belajar Digital di Generasi Alpha Era Society 5.0 Mendukung Kurikulum Merdeka. *Jurnal Generasi CERIA Indonesia*, 1(2), 84–88.
- Amini, S., Hasibuan, R., & Bachri, B. S. (2024). Collaborative Learning melalui Jump Rope Game pada Kemampuan Motorik Sosial Emosional Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 488–495.
- Arifandi, A., & Billah, M. E. M. (2022). Pengembangan Kurikulum Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Aswaja*, 8(1), 1–18.
- Cahaya, C. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar di Era Digital. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 3(2), 1–20.
- Dewi, S., & Khumaidi, A. (2017). Pengenalan Perangkat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (Tk) Harapan Kita Kec. Pugung Menggunakan Aplikasi Multimedia Macromedia Flash. *PROCIDING KMSI*, 5(1). <http://jurnal.stmikpringsewu.ac.id/index.php/kmsi/article/view/476>
- Dini, J. P. A. U. (2022). Identifikasi Materi Pembelajaran PAI pada PAUD Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5592–5604.
- Fauziah, R. S. P., & Rusli, R. K. (2013). Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara sosial. *Jurnal Sosial Humaniora*, 4(2). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=843571&val=13618&title=PERTUMBUHAN%20DAN%20PERKEMBANGAN%20PESERTA%20DIDIK%20SECARA%20SOSIAL>
- Hadi, S. H. S. (2011). Pembelajaran Sosial Emosional Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Teknodik*, 227–240.
- Hermawan, I., & Pd, M. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)*. Hidayatul Quran.
- Latif, M. A., Amir, R., Marzuki, K., Gaffar, F., & Nurhayati, S. (2023). Kolaborasi Strategis Lembaga PAUD dan Orang Tua di Era Digital melalui Program Parenting. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3169–3180.
- M. Ali, M. (2016). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Usia Dini. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2), 190. <https://doi.org/10.22373/je.v1i2.605>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan teori belajar dengan teknologi pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486.

- Mustahidin, A. A., Lesiani, L., & Kangiden, F. A. (2024). Pengaruh Aplikasi Edukatif Islami di Era Digital terhadap Pengetahuan Agama Anak Usia Dini: Studi di TK Islam Terpadu, Kota Serang, Banten. *AS-SABIQUN*, 6(5), 883–895.
- Ni'mah, R. (2017). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 16–27.
- Pujayanti, F. H., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Dan Kemampuan Sosial Emosional Anak TK (The Effect of Game Based Learning Methods on Gross Motor Abilities and Social Emotional Abilities of Kindergarten Children). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1435–1444.
- Rakhmat, G. A., Rosmala, D., Fathurohman, A., Prastyo, B., Fathi, D. R., Rahardito, H. A., & Rafid, R. A. (2024). Rancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif pada TK Aisyiah. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 10(1), 1–8.
- Sepúlveda, A. (2020). The Digital Transformation of Education: Connecting Schools, Empowering Learners. *TIC EDUCAÇÃO*, 249. https://nic.br/media/docs/publicacoes/2/20211124200326/tic_educacao_2020_livro_eletronico.pdf#page=249
- Stephen, C., & Edwards, S. (2017). *Young Children Playing and Learning in a Digital Age: A Cultural and Critical Perspective* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315623092>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R Dan D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Zabatiero, J., Straker, L., Mantilla, A., Edwards, S., & Danby, S. (2018). Young Children and Digital Technology: Australian Early Childhood Education and Care Sector Adults' Perspectives. *Australasian Journal of Early Childhood*, 43(2), 14–22. <https://doi.org/10.23965/AJEC.43.2.02>