



Pemanfaatan Media Pembelajaran di Taman Kanak Kanak Dalam Perpektif Perlindungan Anak

Siti Nurhabibah¹, Susanto², Khasnah Syaidah³

¹Program Studi Mamanajemen Pendidikan Islam Konsentrasi Manajemen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut PTIQ Jakarta, Indonesia

E-mail: Bekiilubaba@gmail.com

²Program Studi Mamanajemen Pendidikan Islam Konsentrasi Manajemen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut PTIQ Jakarta, Indonesia

E-mail: susanto.kaisar@gmail.com

³Program Studi Mamanajemen Pendidikan Islam Konsentrasi Manajemen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut PTIQ Jakarta, Indonesia

E-mail: saidahasna@ptiq.ac.id

Received: 18 August 2023, **Accepted:** 23 August 2023, **Published:** 25 August 2023

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran dalam perspektif perlindungan anak di TK AL-Azhar Syifa Budi Legenda Bekasi". Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode pengumpulan data menggunakan Teknik wawancara, dokumentasi, dan observasi. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Kebanyakan guru di Taman Kanak- Kanak di Indonesia masih mengajar secara konvensional, dengan metode ini guru cenderung kurang kreatif karena guru mengandalkan komunikasi semata tanpa mempergunakan media kreatif yang bisa menarik perhatian anak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran adalah menjadi sangat penting. Media pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Akan tetapi kerap kali ditemukan Taman Kanak-Kanak dengan media pembelajarannya terbatas, dan tidak terawat, cat pada media bermain mengelupas, tumpuan dan alas dari media tersebut berbahan kasar, serta penempatan antara media bermain yang satu dan yang lainnya kurang diperhatikan. Kesimpulan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di TK AL-Azhar Syifa Budi Legenda Bekasi dalam tinjauan perlindungan anak secara keseluruhan sudah memenuhi standar perlindungan anak, baik dari aspek keamanan, keselamatan, kemudahan, dan kenyamanan dalam bermain.

Kata Kunci : Pemanfaatan Media, Pembelajaran, Perspektif, Perlindungan Anak



Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diperuntukan bagi anak berusia 0 hingga 6 tahun (Pebriana, 2017; Putri, 2021; Sulaiman, 2022), sementara

berdasarkan NAEYC anak usia dini merupakan anak yang berumur 0-8 tahun yang memperoleh pelayanan pendidikan PAUD dan SD kelas awal (Basri, 2021). Masa tersebut merupakan masa emas atau umumnya dinamakan masa *golden age* di mana di waktu tersebut kemampuan otak anak dalam berpikir mengalami perkembangan secara signifikan sampai mencapai 80%.

Sesuai dengan pendapat Froebel, masa usia dini adalah masa yang penting dan sangat berharga, dan menjadi usia membentuk periode kehidupan manusia. Dengan demikian masa tersebut merupakan masa keemasan. Masa anak adalah dasar untuk perkembangan seseorang sebab dalam fase tersebutlah terjadi peluang yang besar dalam membentuk dan mengembangkan kepribadian seseorang. Berdasarkan pendapat Froebel, apabila orang dewasa dapat menyediakan "taman" yang dirancang berdasarkan bawaan dan potensi anak, dengan demikian anak akan mengalami perkembangan dengan cara wajar.2 Serta dikatakan pula anak usia dini ini merupakan usia yang berada di masa peka dimana masa peka ini adalah masa timbulnya berbagai potensi (*hidden potency*) atau keadaan suatu fungsi jiwa memerlukan suatu dorongan supaya berkembang (Jebarus, dkk., 2023).

Dalam bermain, anak usia dini tentunya memerlukan peranan guru, karena guru sebagai faktor yang menentukan kegiatan pembelajaran bukan saja menyampaikan materi pelajaran saja tapi juga dituntut untuk menjalankan tugas profesinya seperti memberi fasilitas, membimbing, dan mendorong peserta didik supaya mewujudkan tujuan pembelajaran dan dapat mengimplementasikan kemampuan pengetahuan yang diperoleh.

Kemampuan tersebut dapat dalam bentuk perencanaan pada penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan media, metode, dan strategi sebagai evaluasi dan penggunaan sumber belajar untuk memudahkan aktivitas pembelajaran (Akhiruddin, dkk., 2022; Talia, dkk., 2023).

Melalui terdapatnya sumber belajar, terdapat berbagai hal yang akan diperoleh peserta didik di luar suguhan guru bidang studi tertentu. Proses belajar secara umum merupakan proses komunikasi. Aktivitas pembelajaran di kelas adalah sebuah dunia komunikasi dimana guru dan anak-anak dalam bertukar pikiran guna mengembangkan gagasan atau ide. Pada komunikasi itu tidak efisien dan efektif, hal itu disebabkan karena terdapatnya kecenderungan verbalisme, kurang minat, kegairahan siswa, dan ketidaksiapan siswa.

Namun kerap kali juga ditemukan taman kanak-kanak yang medianya terbatas dan tidak terawat, cat di media bermain juga tersebut mengelupas, tumpuan dan alas dari media tersebut berbahan kasar, serta penempatan antara media bermain yang satu dan yang lainnya kurang diperhatikan. Padahal hadirnya media itu sangatlah penting yaitu untuk membantu dalam proses belajar juga untuk meminimalisir kejenuhan. Namun hal tersebut nampaknya kurang direspon baik oleh pihak sekolah. Selain menghadirkan media dalam proses belajar dinilai penting, namun menghadirkan media yang aman dan nyaman bagi anak jauh lebih penting bagi anak karena dengan media yang aman dan nyaman dapat memenuhi hak-hak pada anak, juga membentuk suatu lingkungan yang bisa menanggapi pola perilaku anak melalui pemberian rasa nyaman, sehat, aman di

masa emas anak (Nurulhuda, et al., 2019).

Selain itu menurut hasil observasi yang dilaksanakan peneliti kesalah satu sekolah di Ciputat Tangerang Selatan, bahwa masih ada sekolah yang inti pembelajaran di sekolah masih mengedepankan belajar baca tulis hitung dengan bantuan buku lembar kerja anak yang berbentuk buku paket atau buku lembar kerja anak. dan juga ketika dilihat di jadwal pelajarannya pun tidak tertera kegiatan *outdoor*. Artinya disini kegiatan *outdoor* masih belum dijadikan kegiatan inti di sekolah-sekolah.

Kemudian dari hasil temuan penelitian yang dilakukan oleh Agnes Ayu Dkk juga ditemukan “terdapat dua faktor kecelakaan pada media bermain yang pertama yaitu faktor perilaku berbahaya dari anak-anak TK yang aktif dan berlari, dengan demikian mengakibatkan saling tarik atau saling dorong antar teman-temannya, kurang berhati-hati ketika naik atau turun dari jungkat jungkit atau perosotan, dan memainkan putaran dengan kecepatan tinggi. Sementara faktor kedua merupakan faktor keadaan yang dimaksudkan yakni keadaan lantai yang keras dan licin, tidak terdapatnya bantalan terhadap jungkat-jungkit, bermain yang tidak selaras terhadap antropometri anak (Biomi, et al., 2020).

Media pembelajaran dipergunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah dengan tujuan agar bisa mengembangkan kualitas pendidikan. Media merupakan alat yang bisa dipergunakan sebagai perantara yang bermanfaat untuk mengembangkan efisiensi dan efektifitas pada pencapaian tujuan (Rubhan M., et al, 2017). Kata pembelajaran bermakna lebih pro-aktif terhadap pelaksanaan aktivitas pembelajaran, sebab mencakup selain instruktur dan pendidik aktif, namun juga siswa sebagai subjek aktif dalam belajar.⁷ Juga didukung pendapat dari Talizaro yang mengemukakan “Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018).

Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Instruction* mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pembelajar (Miftah, 2013; Suryana, et al., 2023).

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Dalam hal ini Kemp dan Dayton seperti dikutip oleh Isran dan Rohani mengemukakan bahwa manfaat khusus media pembelajaran adalah, yaitu Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media memungkinkan proses belajar

dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Karo-Karo S dan Rohani, 2018).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik melakukan penelitian lebih jauh mengenai media pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar, khususnya pada lembaga TK Al-Azhar Syifa Budi Legenda dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Di TK Al-Azhar Syifa Budi Legenda Bekasi dalam Perspektif Perlindungan Anak".

METODE

Metode Penelitian yaitu upaya yang dipergunakan peneliti dapat mendapatkan data-data atau informasi melalui tahap-tahap tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Sugiyono menyampaikan "metode penelitian secara umum menjadi cara ilmiah guna memperoleh data dengan kegunaan dan tujuan tertentu.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian berlatar alamiah yang bertujuan melakukan penafsiran terhadap suatu peristiwa yang dialami dan dilaksanakan melalui cara yang menghubungkan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif berupaya untuk menggambarkan dan menemukan dengan cara naratif aktivitas yang dilaksanakan dan dampak dari perbuatan yang dilaksanakan pada kehidupannya.

Penelitian kualitatif berdasarkan terhadap filsafat post-positivisme, karena bermanfaat untuk penelitian terhadap objek yang alamiah, (sebagai lawan dari eksperimen) peneliti memberi kontribusi sebagai instrumen kunci, sumber data, pengambilan sampel dilaksanakan menggunakan snowball dan purposive, teknik pengumpulan dengan triangulasi (penggabungan), analisis data sifatnya kualitatif/induktif, dan hasil penelitian kualitatif cenderung menegaskan arti daripada generalisasi (Fadli, 2021).

Obyek penelitian yang diteliti ialah pemanfaatan media pembelajaran di tk al-azhar syifa budi legendabekasi dalam perspektif perlindungan anak.

Populasi yang dijadikan subyek penelitian ini ialah guru dan kepala sekolah di TK Al-Azhar Syifa Budi Bekasi. jenis sampel yang dipergunakan penelitian ini ialah guru, kepala sekolah, dan pihak pengurus sarana dan prasarana di TK Al-Azhar Syifa Budi Bekasi.

Data primer pada penelitian ini ialah wawancara yang dilaksanakan terhadap guru dan kepala sekolah. Wawancara tersebut memiliki tujuan dalam mendapatkan informasi akurat terkait pendapat responden yang sifatnya kualitatif. Di samping hal tersebut, data primerpun didapatkan dari data dokumentasi dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Al-Azhar Syifa Budi Legenda berdiri pada tahun 1997 dan berlokasi di sebuah ruko yang beralamat di jalan Bima Utama Raya Kota Legenda Tambun Selatan Bekasi Timur. Sekolah Al-Azhar menyelenggarakan pendidikan pada jenjang Taman Azhar (*Playgroup*), Taman Kanak-Kanak (TK), dan Sekolah Dasar (SD).

Penyelenggaraan dan pengelolaan sekolah Al-Azhar Syifa Budi Legenda, mengacu kepada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Atas dasar ini, sekolah Al-Azhar Budi Bekasi berupaya memenuhi delapan standar nasional pendidikan tersebut melalui penyelenggaraan dan pengelolaan pendidikan sebagaimana mestinya.

Sekolah-sekolah Al-Azhar Syifa Budi Legenda mengembangkan kekhasan dalam bidang agama, kebangsaan, sains dan teknologi yang dikemas dalam sebuah kurikulum terpadu dengan memasukan nilai-nilai ajaran Islam pada setiap muatan kurikulum secara terintegrasi (*integrated curriculum*), Hal ini dilakukan dalam rangka membekali para pesertadidik untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni serta memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sehingga peserta didik nantinya dapat bersikap dan bertindak dalam kehidupannya sehari-hari sesuai tuntutan masyarakat dan agama yang dianutnya.

Latar belakang penyelenggaraan Sekolah Al-Azhar Syifa Budi Legenda antara lain :

1. Turut serta dalam mendidik dan menyiapkan generasi bangsa yang cerdas, pandai dan ber-akhlak mulia.
2. Memfasilitasi kebutuhan masyarakat muslim Kota Bekasi yang membutuhkan Sekolah Islam yang berkualitas.

Sekolah Al-Azhar Syifa Budi Legenda diselenggarakan oleh Yayasan Mahdiati Sumbangsih Hidayah sebagai salah satu mitra dari Yayasan Syifa Budi Jakarta yang bertanggung jawab atas penyelenggaraan dan mutu seluruh Sekolah Al-Azhar Syifa Budi di Indonesia.

Sebagaimana yang telah penulis kemukakan terdahulu, bahwamasalah yang akan Setelah data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumenter maka tahap selanjutnya adalah menganalisis data –data tersebut yang pada akhirnya memberikan gambaran terhadap apa yang diinginkan dalam penulisan ini. Untuk lebih jelasnya tentang analisis data ini, maka penulis kemukakan hasil analisis berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan.

Media sebagai salah satu faktor pendukung dalam kegiatan belajar mengajar di taman kanak-kanak memiliki pengaruh besar dalam tercapainya semua aspek perkembangan yang ada dalam diri anak diantaranya yaitu aspek agama dan moral, aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek bahasa dan aspek fisik motorik. Media menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak, hal ini karena masa konsentrasi anak cenderung singkat sehingga dengan adanya media diharapkan anak memiliki minat dan semangat yang tinggi dalam belajar.

Berikut adalah media *indoor* beserta uraian menurut perspektif perlindungan anak:

Papan Alfabet

Papan alfabet merupakan sebuah papan yang berisikan huruf maupun kata yang terbuat dari kertas. Papan alfabet ini dihias huruf dengan ukuran yang besar. Papan alfabet ini juga berfungsi untuk mengembangkan aspek bahasa pada anak, sehingga anak dapat mengenal keaksaraan awal.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Ibu An Nisa, S.Psi. sebagai seorang guru, menyebutkan: "Papan alfabet merupakan sebuah media yang berfungsi untuk mengembangkan aspek bahasa bagi anak. Tulisan yang terpampang juga

ukurannya cukup besar sehingga memudahkan untuk dilihat".²

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa papan alfabet merupakan media pembelajaran yang ramah anak. karena apabila ditinjau dari segi keselamatan papan alfabet ini di tempelkan didinding dengan kuat sehingga meminimalisir resiko terjadinya kecelakaan pada anak. Selain itu juga papan alfabet ini mudah dan menarik untuk dilihat.

Puzzle

Puzzle termasuk kedalam media visual. Media visual merupakan media yang menyampaikan pesannya melalui proses melihat. Kemampuan memahami pesan media visual itu tergantung keterampilan seseorang dalam menyampaikan dan menerima pesan visual dan belajar memerlukan keterampilan. Dengan demikian tidak hanya melihat saja yang dilakukan untuk menerima pesan visual tetapi juga dengan menghayati nilai keindahan, memahami makna yang terkandung, dan menghubungkan unsur-unsur isi pesan.

Menurut wawancara yang dilakukan kepada Ibu An Nisa, S.Psi. sebagai guru menjelaskan "Puzzle merupakan media permainan yang umum sekali bagi anak, puzzle ini memiliki banyak manfaat yaitu untuk mengembangkan kognitif anak, karena anak akan memecahkan teka teki melalui bentuk puzzle ini. Jika menurut perspektif perlindungan anak, puzzle ini memiliki bentuk yang cukup ramah bagi anak karena terbuat dari bahan kayu yang ringan sehingga nyaman ketika dimainkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa puzzle merupakan media pembelajaran yang ramah anak. Karena apabila ditinjau dari segi keselamatan puzzle terbuat dari bahan yang cukup ringan, puzzle juga dibuat dengan ukuran yang menyesuaikan dengan jari anak sehingga nyaman ketika dimainkan. Sekolah juga menyediakan ruang UKS dilengkapi dengan perawat dan dokter untuk mitigasi hal-hal yang tidak diinginkan pada anak, namun dari segi kemudahan puzzle ini tidak dilengkapi buku petunjuk permainan. Sehingga bagi anak yang baru memainkannya mungkin akan bingung.

Puzzle Donat

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Ibu Tri Ana Sari, S.Pd.I selaku guru menyebutkan bahwa "Puzzle donat adalah permainan yang terbuat dari bahan yang ringan sehingga mudah dan aman ketika dimainkan".⁸

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa puzzle donat merupakan media pembelajaran yang ramah anak. Karena apabila ditinjau dari segi keselamatan puzzle donat ini terbuat dari bahan yang ringan, puzzle juga dibuat dengan ukuran yang sesuai dengan jari anak-anak sehingga nyaman ketika dimainkan. Sekolah juga dilengkapi ruang UKS dilengkapi dengan perawat dan dokter untuk mitigasi hal-hal yang tidak diinginkan pada anak-anak. Namun dari segi kemudahan puzzle donat ini tidak dilengkapi buku petunjuk permainan.

Puzzle Bentuk

Menurut pendapat Latifah, S.Pd selaku guru menyebutkan. Puzzle bentuk merupakan sebuah permainan yang menarik bagi anak selain warnanya yang mencolok puzzle bentuk juga terbuat dari bahan yang ringan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa puzzle bentuk merupakan media pembelajaran yang ramah anak, karena apabila ditinjau dari segi keselamatan puzzle bentuk ini terbuat dari bahan yang ringan. Puzzle juga dibuat dengan ukuran yang sesuai dengan jari anak-anak sehingga nyaman ketika dimainkan. Sekolah juga dilengkapi ruang UKS dilengkapi dengan perawat dan dokter untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan pada anak. Namun dari segi kemudahan puzzle bentuk ini tidak dilengkapi buku petunjuk permainan.

Timbangan

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Ibu An Nisa, S.Psi selaku guru mengatakan "Timbangan merupakan sebuah permainan yang dimainkan anak-anak dengan cara menaruh beban diujung-ujungnya. Timbangan ini digunakan untuk melatih kognitif anak. Karena pada permainan ini anak diajak untuk mengenal konsep keseimbangan. Adapun jika dilihat dari perspektif perlindungan anak, timbangan ini terbuat dari bahan yang ringan sehingga mudah dan aman ketika dimainkan. Puzzle bentuk ini memiliki sisi-sisi yang tidak runcing sehingga tidak membahayakan."¹²

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa timbangan merupakan media pembelajaran yang ramah anak. Karena apabila ditinjau dari segi keselamatan timbangan ini terbuat dari bahan yang ringan. Timbangan juga dibuat dengan ukuran yang sesuai dengan jari anak-anak sehingga nyaman ketika dimainkan. Sekolah juga dilengkapi ruang UKS dilengkapi dengan perawat dan dokter untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan pada anak. Namun dari segi kemudahan timbangan ini tidak dilengkapi buku petunjuk permainan.

Bola Warna Warni

Menurut pendapat Ibu Nursariyah S.Pd.I selaku guru menyebutkan. Bola merupakan permainan yang menarik bagi anak, bola dapat merangsang motorik anak dan kognitif anak, selain itu bola terbuat dari bahan plastik jadi ringan dan meminimalisir terjadinya kecelakaan ketika bermain.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa bola merupakan media pembelajaran yang ramah anak. Karena apabila ditinjau dari segi keselamatan bola terbuat dari bahan yang ringan. Bola juga dibuat dengan ukuran yang sesuai dengan jari anak-anak sehingga nyaman ketika dimainkan. Sekolah juga dilengkapi ruang UKS dilengkapi dengan perawat dan dokter untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan pada anak. Namun dari segi kemudahan bola tidak dilengkapi buku petunjuk permainan.

Maze

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Tri Ana Sari, S.Pd.I selaku guru menyebutkan "Maze merupakan sebuah permainan yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak karena permainan ini mengajak anak untuk memecahkan sebuah masalah. Permainan maze ini dibuat dari bahan yang ringan yang tentunya aman ketika dimainkan".

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa maze merupakan media pembelajaran yang ramah anak. Karena apabila

ditinjau dari segi keselamatan maze terbuat dari bahan yang ringan, maze juga dibuat dengan ukuran yang sesuai dengan jari anak-anak sehingga nyaman ketika dimainkan. Sekolah juga dilengkapi ruang UKS dilengkapi dengan perawat dan dokter untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan pada anak. Namun dari segi kemudahan maze tidak dilengkapi buku petunjuk permainan.

Balok Busa

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Ibu Latifah S.Pd selaku guru menyebutkan "Permainan balok merupakan media permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak, selain itu anak dapat mengenal warna-warna yang ada pada balok. Permainan balok ini terbuat dari bahan yang aman bagi anak."¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa balok busa merupakan media pembelajaran yang ramah anak. Permainan balok ini dapat mengasah berbagai aspek yang ada dalam diri anak seperti motorik dan bahasa serta permainan balok busa juga dapat meningkatkan kreativitas anak. Jika ditinjau dari segi keselamatan balok terbuat dari bahan yang ringan, balok busa juga dibuat dengan ukuran yang sesuai dengan tangan anak-anak sehingga nyaman ketika dimainkan. Sekolah juga dilengkapi ruang UKS dilengkapi dengan perawat dan dokter untuk mitigasi hal-hal yang tidak diinginkan pada anak. Namun dari segi kemudahan balok busa tidak dilengkapi buku petunjuk permainan.

Timbangan

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Ibu An Nisa S.Psi selaku guru menyebutkan "Timbangan ini merupakan sebuah permainan yang dapat mengembangkan motorik anak. Karena disini anak akan mengembangkan koordinasi antara mata dan tangan. Selain itu timbangan ini terbuat dari bahan yang aman bagi anak. Sekolah juga dilengkapi ruang UKS selalu tersedia untuk anak-anak sehingga apabila terjadi apa-apa dapat memudahkannya".

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa balok busa merupakan media permainan yang ramah anak. Balok busa memiliki banyak manfaat terutama untuk mengembangkan kognitif dan motorik anak. Selain itu ditinjau dari sisi keamanan, keselamatan, dan kenyamanan permainan ini baik bagi anak, dan sekolah menyediakan ruang UKS untuk penanganan pertama apabila terjadi sesuatu ketika di sekolah.

Bola

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Ibu Tri Ana Sari, S.Pd.I selaku guru menyebutkan bahwa "Bola merupakan benda bulat yang digunakan sebagai alat olahraga atau permainan. Umumnya bola berisi udara. Terdapat macam-macam jenis bola yang dimainkan. Ada bola berukuran besar ada bola berukuran kecil dan ada juga bola dengan berukuran sedang. Bola juga terbuat dari bahan plastik dan karet, jika ditinjau dari segi perlindungan anak bola cukup aman dan nyaman bagi anak."²²

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa bola adalah media permainan yang memiliki fungsi untuk dapat mengembangkan motorik anak. Jika ditinjau dari segi keamanan, keselamatan dan kenyamanan, media ini ramah anak.

Troller

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada kepada Ibu Eti Kusyanti, S.Pd.I selaku guru menyebutkan bahwa "Stroller merupakan salah satu media yang digunakan dalam kegiatan bermain anak. Stroller dapat mengembangkan dan merangsang motorik anak. Jika dilihat dari segi perlindungan anak stoller ini terbuat dari bahan yang ringan sehingga meminimalisir terjadinya kecelakaan"²⁴

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa stoller merupakan media yang ramah anak karena terbuat dari bahan plastik, jika ditinjau dari sisi keselamatan, kenyamanan dan keamanan media stroller ini ramah bagi anak.

Komputer

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada kepada Ibu Latifah, S.Pd selaku guru menyebutkan "Komputer merupakan perangkat elektronik yang saat ini penting untuk dikenalkan kepada anak. komputer ini dapat melatih motorik anak serta kemampuan bahasa anak, jika dilihat dari sisi perlindungan anak komputer ini ditempatkan sesuai dengan tinggi badan anak".²⁸

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru penulis dapat menyimpulkan komputer merupakan media pembelajaran yang penting bagi anak dan tentunya ramah anak, karena komputer memiliki banyak manfaat dan dapat memberikan stimulus kepada anak.

Kipas Angin

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Ibu Ine Kaniawati, S.Pd.I, M.M, selaku kepala sekolah beliau menyebutkan "Kipas angin merupakan media elektronik yang ditempatkan di sentra teknologi. Kipas angin ini dikenalkan agar anak mengetahui bentuk-bentuk teknologi yang ada pada saat ini. Kipas ini cukup ramah anak karena ketinggiannya dapat diatur sesuai dengan tinggi badan anak."

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Ibu Tri Ana Sari, S.Pd.I selaku guru menyebutkan "Kipas angin merupakan media elektronik yang memiliki banyak manfaat selain anak jadi bisa mengetahui teknologi sejak ini, anak juga bisa mengembangkan motoriknya". Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kipas angin merupakan media elektronik yang ramah anak dan memiliki banyak manfaat.

Mesin Cuci

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada kepada Ibu Ine Kaniawati, S.Pd.I, M.M selaku kepala sekolah beliau menyebutkan "Mesin cuci merupakan media elektronik yang ditempatkan di sentra teknologi. Kami mengenalkan benda- benda elektronik agar anak mengenal teknologi sejak dini, dilihat dari segi ukuran mesin cuci ini cukup tinggi jika digunakan anak-anak."

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada kepada Ibu Nursariyah S.Pd.I selaku guru menyebutkan "Mesin cuci merupakan media elektronik yang dikenalkan kepada anak-anak TK Al-Azhar. Media ini pun digunakan secara rutin, anak-anak diajarkan untuk mengoprasikannya".

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru maka penulis dapat menyimpulkan bahwa mesin cuci merupakan media

elektronik yang tidak ramah karena dilihat dari ukuran yaitu terlalu besar dan tinggi bagi anak-anak. Namun mesin cuci ini tetap memiliki manfaat.

Seluncuran

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Ibu Latifah S.Pd.I selaku guru menyebutkan "Seluncuran merupakan permainan yang banyak diminati oleh anak-anak karena anak sangat senang jika bermain di *outdoor*, melalui seluncuran ini anak dapat mengembangkan motoriknya".

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa seluncuran merupakan media *outdoor* yang ramah anak, seluncuran memiliki banyak manfaat terutama dalam menstimulus perkembangan motorik anak. Jika ditinjau dari sisi perlindungan anak, media ini aman nyaman dan mudah digunakan oleh anak-anak.

Jungkat Jungkit

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada kepada Ibu Eti Kusyanti, S.Pd.I selaku guru menyebutkan "Seluncuran merupakan permainan yang banyak diminati oleh anak-anak karena anak sangat senang jika bermain di *outdoor*, melalui seluncuran ini anak dapat mengembangkan motoriknya".³⁸

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa seluncuran merupakan media *outdoor* yang ramah anak, seluncuran memiliki banyak manfaat terutama dalam menstimulus perkembangan motorik anak, jika ditinjau dari sisi perlindungan anak,

Ayunan

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada kepada Ibu Eti Kusyanti, S.Pd.I selaku guru menyebutkan "Ayunan merupakan permainan yang banyak diminati oleh anak-anak karena anak sangat senang jika bermain di *outdoor*, melalui seluncuran ini anak dapat mengembangkan motoriknya".

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa ayunan merupakan media *outdoor* yang ramah anak. Ayunan juga memiliki banyak manfaat terutama dalam menstimulus perkembangan motorik anak. Jika ditinjau dari sisi perlindungan anak, media ini aman nyaman dan mudah digunakan oleh anak-anak.

Lempar Bola

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada kepada Ibu An Nisa, S.Psi, selaku guru menyebutkan "Basket mini merupakan permainan yang dapat melatih kemampuan yang ada dalam diri anak yaitu kemampuan motorik serta kognitif anak."⁴⁵

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa basket mini merupakan media *outdoor* yang ramah anak, basket mini memiliki banyak manfaat terutama dalam menstimulus perkembangan motorik anak. Jika ditinjau dari sisi perlindungan anak, media ini aman nyaman dan mudah digunakan oleh anak-anak.

Alat untuk bergelantungan (monkey bar)

Jaring laba-laba

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada kepada Ibu Latifah S.Pd.I selaku guru menyebutkan "Jaring laba- laba merupakan permainan yang banyak diminati oleh anak-anak karena anak sangat senang jika bermain di *outdoor*, melalui seluncuran ini anak dapat mengembangkan motoriknya".

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa jaring laba-laba merupakan media *outdoor* yang ramah anak. Jaring laba-laba memiliki banyak manfaat terutama dalam menstimulus perkembangan motorik anak. Jika ditinjau dari sisi perlindungan anak, media ini aman nyaman dan mudah digunakan oleh anak-anak.

Papan Titian

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada kepada Ibu Nursariyah S.Pd.I selaku guru menyebutkan "Papan titian merupakan permainan yang dapat melatih keseimbangan anak. Permainan ini tentunya sangat memberikan pengaruh pada kemampuan motorik anak. Permainan ini pun aman digunakan oleh anak-anak karena tidak terlalu tinggi".

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa jaring laba-laba merupakan media *outdoor* yang ramah anak. Jaring laba-laba memiliki banyak manfaat terutama dalam menstimulus perkembangan motorik anak, jika ditinjau dari sisi perlindungan anak, media ini aman nyaman dan mudah digunakan oleh anak-anak

Jembatan Rantai Goyang

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Ibu Latifah, S.Pd selaku guru menyebutkan bahwa "Jembatan gantung merupakan media permainan yang disenangi anak-anak, jembatan gantung dapat menstimulus kemampuan motorik anak karena melibatkan otot-otot besar ketika bermain. Media ini juga aman digunakan oleh anak-anak karena dari segi penempatan tidak berdekatan langsung dengan permainan lain"

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada guru dan kepala sekolah, penulis dapat menyimpulkan jembatan gantung merupakan media yang ramah anak dan memiliki manfaat yaitu untuk mengembangkan kemampuan motorik anak.

Tangga Majemuk

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada kepada Ibu Nursariyah S.Pd.I selaku guru menyebutkan "Tangga majemuk merupakan permainan yang ketika dimainkan melibatkan otot-otot besar anak, tangga majemuk juga dapat melatih konsentrasi anak ketika bermain. Permainan ini pun aman digunakan oleh anak-anak karena tidak terlalu tinggi". Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada sekolah dan guru maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa tangga majemuk merupakan media *outdoor* yang ramah anak. Tangga majemuk memiliki banyak manfaat terutama dalam menstimulus perkembangan motorik anak. Jika ditinjau dari sisi perlindungan anak, media ini aman nyaman dan mudah digunakan oleh anak- anak.

Komedi Putar

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada kepada Ibu Nursariyah S.Pd.I selaku guru menyebutkan “Komedi putar merupakan permainan yang dapat melatih keseimbangan anak, permainan ini tentunya sangat memberikan pengaruh pada kemampuan motorik anak. Permainan ini pun aman digunakan oleh anak-anak karenaterbuat dari bahan yang kokoh dan dilapisi cat yang aman bagi anak”. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa komedi putar merupakan media *outdoor* yang ramah anak. Komedi putar memiliki banyak manfaat terutama dalam menstimulus perkembangan motorik anak, jika ditinjau dari sisi perlindungan anak, media ini aman nyaman dan mudah digunakan oleh anak-anak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh penulis kepada kepala sekolah dan empat guru maka penulis dapat memberi analisis bahwa media-media pembelajaran yang terdapat disekolah TK Al-Azhar Syifa Budi Legenda Bekasi telah mencangkup unsur perlindungan anak yaitu keselamatan, keamanan, kenyamanan dan kemudahan.¹¹⁹ Unsur perlindungan anak ini merupakan pemenuhan hak-hak dasar yang harus dimiliki anak yaitu dalam hal ini menyediakan lingkungan yang kondusif bagi anak.

Adapun aspek-aspek perlindungan anak ini meliputi aspek keamanan, aspek ini mencangkup bahan dasar yang digunakan harus menjamin keamanan dan kenyamanan anak. seperti bahan yang terbuat dari bahan kayu maka kayu yang harus digunakan kayu yang keras dan tidak mudah lapuk dan permukaanya harus rapi daei serpihan tajam. Jika bahan dasarnya adalah logam maka harus dipastikan logam tersebut tahan karat dan kuat, serta lulus uji patah sehingga tidak menimbulkan ujung logam runcing dan tepi tajam.

Selain itu ada juga aspek kenyamanan dan keselamatan aspek ini meliputi ukuran dan bentuk media atau sarana prasarana yang disesuaikan dengan faktor antropometri dan ergonomi. Argonomi pada dasarnya mempelajari cara penentuan ukuran meida berdasarkan pertimbangan dimensi tubuh peserta didik. Sedangkan ergonomi yaitu mempelajari cara penentuan bentuk dan ukuran media berdasarkan pertimbangan anak.

Kemudian hal ini juga dipetegas dengan pernyataan Ibu Latifah, S.Pd, Ibu Nursariyah S.Pd.I, Ibu Tri Ana Sari, S.Pd.I, Ibu An Nisa, S.Psi. yang dirangkum yaitu media yang ramah anak ini penting karena apabila sebuah media membahayakan bagi anak- anak, bagaimana anak-anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tugasnya. Ramah anak disini mencangkup segi keamanan, yang dilihat dari bahan dasar yang digunakan. Segi keselamatan berupa penempatan media itu apakah diletakkan ditempat yang aman dan jauh dari jalan raya.

Penelitian ini di dukung oleh penelitian lain yang menyatakan bahwa bahaya dunia online, konsep digital parenting, pengasuhan anak, bersahabat dengan media digital dan sinergi peran dari orang tua dan sekolah dalam melindungi anak (Ulfah, et al., 2021). Terdapat beragam jenis permainan tradisonal yang dapat digunakan sebagai media alternatif pegnembangan sosial emosional anak usia diini. Kata Kunci: Permainan Tradisional, Media Pembelajaran, Sosial Emsional Anak (Afrianti, N. (2018).

Tersedianya media-media yang ramah anak menjadi hal yang penting bagi anak. karena usia dini merupakan usia-usia yang aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini sejalan dengan wawancara yang dilakukan penulis kepada Ibu Ine Kaniawati, S.Pd.I, selaku kepala sekolah, beliau menyebutkan bahwa implementasi perlindungan anak disekolah dapat berupa pemenuhan hak-hak dasar yaitu menyediakan lingkungan yang aman. Lingkungan disini berupa tersedianya media-media yang memenuhi aspek keamanan dan keselamatan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di TK Al-Azhar Syifa Budi Legenda Bekasi dalam tinjauan perlindungan anak secara keseluruhan sudah memenuhi standar perlindungan anak, baik dari aspek keamanan, keselamatan, kemudahan, dan kenyamanan dalam bermain. Aspek keamanan menekankan pada bahan material media pembelajaran yang harus aman dan tidak mudah menimbulkan cedera. Aspek kenyamanan menekankan pada ukuran media pembelajaran yang harus sesuai dengan standar ukuran anak-anak. Aspek kemudahan menekankan pada kemudahan penggunaan media ketika digunakan bermain oleh anak-anak. Demikian juga dilengkapi dengan buku panduan agar lebih mudah penggunaannya. Selanjutnya aspek keselamatan menekankan pada penempatan media agar jauh dari area keramaian berupa jalan raya. Sekolah harus menyediakan tempat yang tepat sehingga tidak membahayakan dan menciderai anak-anak. Selain itu sekolah menyediakan ruang UKS sebagai tempat pertolongan pertama jika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

Sebagai rekomendasi kepada guru-guru TK terus memperdalam ilmu khususnya tentang pemanfaatan media pembelajaran atau media bermain, baik memperbanyak membaca buku maupun mengikuti seminar-seminar karena dunia akan terus berkembang dan berkembang sehingga guru-guru mampu mengikuti perkembangan yang ada nantinya.

REFERENSI

- Afrianti, N. (2018). Permainan Tradisional, Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial-Emosi Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Akhiruddin, Wattimena, M. ., Nursida, A. ., Salehuddin, & Ridwan. (2022). The Role of The Sociology Teacher in Implementing Character Education. *IJOLEH : International Journal of Education and Humanities*, 1(1), 71–81. <https://doi.org/10.56314/ijoleh.v1i1>.
- Arda Talia, Andi Adam, & Abd. Rajab. (2023). The Effect of The Power of Two Type of Active Learning Strategy on The Students' Learning Outcomes of Indonesian Language Class. *IJOLEH : International Journal of Education and Humanities*, 2(1), 52–61. <https://doi.org/10.56314/ijoleh.v2i1>.

- Basri, H. (2021). Optimalisasi peran guru pendidikan anak usia dini yang proporsional. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 1(1), 29-45.
- Biomi, A. A., Meykko, W., & Sutjana, I. D. P. (2020). Gambaran Faktor Resiko Terjadinya Kecelakaan Pada Alat Bermain Outdoor Murid TK Dharmapatni Denpasar. *Bali Health Journal*, 4(1-1), S12-S17.
- Dini, J. P. A. (2022). Implementasi pembelajaran Al-Qur'an terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2462-2471.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54.
- Ferdinandus Jebarus, Arfenti Amir, Muh. Reski Salemuddin, Sriwahyuni, & Hasanudin Kasim. (2023). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan Game Online Di Kelurahan Pa'baeng-Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *EDULEC : EDUCATION, LANGUAGE AND CULTURE JOURNAL*, 3(1), 56-68. <https://doi.org/10.56314/edulec.v3i1>
- Isran Rasyid Karo-Karo S dan Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom*, Vol.7 No. 1, hal.94.
- Muhamad Miftah. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1 No. 2, hal. 100.
- Nurulhuda, D., Nirawati, M. A., & Mustaqimah, U. (2019). Desain Arsitektur Ramah Anak pada Bangunan PAUD untuk Merespon Perilaku Anak Usia Dini. *Senthong*, 2(1).
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Rubhan M., et.al. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. dalam *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8 No. 2 hal.179.
- Sulaiman, W. (2022). Penerapan Pendidikan Islam Bagi Anak di Usia Emas Menurut Zakiah Dradjat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3953-3966.

- Suryana, E., Prahasti, P., & Iskandar, A. P. (2023). Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Siswa Pada SMKN 3 Kota Bengkulu. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 2(1), 85-88.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Ulfah, M., Maemonah, M., Purnama, S., Hamzah, N., & Khomaeny, E. F. F. (2021). Pengembangan Buku Ajar Digital Parenting: Strategi Perlindungan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1416-1428.