



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR



Desain Pembelajaran Ramah Anak di Sekolah Dasar (Suatu Kajian Teori)

Rafidati Diyana Karya Murti¹, Eny Winarti²

Universitas Sanata Dharma, Indonesia

*Corresponding author: rafidatidiyana@gmail.com¹, enywinarti@usd.ac.id²

Submitted Received 07 October 2023. First Received 15 October 2023. Accepted 30 November 2023

First Available Online 5 December 2023. Publication Date 20 December 2023

Abstract

21st century education is designed in accordance with the times which certainly has its own challenges for teachers in designing learning in the classroom that is pro-student. The Implementation of 21st century education in classroom learning activities has not run optimally. this indicates that there are difficulties for teachers in accommodating teaching and learning activities in the field that have an impact, especially in terms of the courage of students to openly communicate what is experienced and the ability of teachers to appreciate to information provided students. This study was aimed at describing the form of child-friendly learning designs in 21st century learning by referring to a safe, comfortable and pro-student environment. This study applied a qualitative research method library research, it offers a child-friendly learning design in elementary schools. The results of the study indicated that the child-friendly concept was one of the approaches that was potential to be used in the implementation of 21st century education in the classroom. Child-friendly learning could be integrated with learning models and methods such as cooperative learning, project-based learning, story-based learning, role-playing learning, technology-based learning, reflective learning. Meanwhile the formative assessment could be integrated into child-friendly learning designs to create a fun, interactive, and collaborative learning environment. Child-friendly learning designs can be a new innovation in increase the effectiveness of learning and the welfare of children at school. This learning design involved the use of interesting creative learning strategies, student-centered and paying attention to the psychological, social, and physical aspects of student needs.

Keywords: 21st Century Education, Design, Learning, Child Friendly

Abstrak

Pendidikan abad ke 21 dirancang sesuai dengan perkembangan zaman yang tentu memiliki tantangan tersendiri bagi guru dalam merancang pembelajaran didalam kelas yang berpihak pada peserta didik. Implementasi pendidikan abad ke 21 dalam kegiatan pembelajaran di kelas belum berjalan secara optimal. hal tersebut diindikasikan adanya kesulitan guru dalam mengakomodasikan kegiatan belajar mengajar di lapangan yang berdampak, khususnya dalam hal keberanian siswa untuk mengkomunikasikan apa yang dialami secara terbuka dan kemampuan guru dalam mengapresiasi informasi yang diberikan oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk desain pembelajaran ramah anak dalam pembelajaran abad 21 dengan mengacu pada lingkungan aman,nyaman, dan berpihak pada peserta didik. Dengan menerapkan studi Pustaka (*Library research*) sebagai metode dalam penelitian ini menawarkan desain pembelajaran yang ramah anak di sekolah dasar. Berdasarkan hasil studi pustaka diketahui bahwa desain pembelajaran ramah anak dapat menjadi salah satu pendekatan dalam pembelajaran abad ke 21 di kelas. Pembelajaran ramah anak dapat diimplementasikan menggunakan model dan metode pembelajaran seperti pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran melalui cerita, pembelajaran bermain peran, pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran reflektif, dan penilaian formatif dapat diintegrasikan ke dalam desain pembelajaran ramah anak untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Desain pembelajaran ramah anak dapat menjadi inovasi baru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kesejahteraan anak di sekolah dasar dengan melibatkan penggunaan strategi pembelajaran yang menarik kreatif, berpusat pada peserta didik serta memperhatikan aspek-aspek psikologis, sosial, dan fisik dari kebutuhan peserta didik.

Kata Kunci: Pendidikan Abad 21, Desain, Pembelajaran, Ramah Anak

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menjiwai kehidupan manusia baik dalam pola pikir maupun tindakan. Pendidikan merupakan esensi untuk memajukan bangsa melalui pengembangan bakat dan potensi peserta didik. Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2023 bab 1 pasal (1) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensinya dengan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Perubahan sistem atau kurikulum pada pola pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman. Hasibuan et al (2019) menyatakan Perubahan pola pendidikan di Indonesia saat ini disesuaikan dengan perkembangan zaman di era globalisasi yang disebut dengan pengembangan abad 21. Abad 21 yang dikembangkan pada masa ini memiliki perubahan yang fundamental khususnya dalam dunia pendidikan. Menurut Mangkunegaran dalam (Hasibuan et al : 2019) Peranan pendidikan dalam mengembangkan sumber daya manusia yang tertuang dalam Undang-Undang 1945 yang bertujuan untuk

memajukan pembangunan nasional. Pola pemikiran dalam abad 21 pada sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kompeten serta mampu menghadapi tantangan pendidikan secara global, upaya yang tepat dengan lebih menekankan pada peningkatan kompetensi siswa dan aspek kemampuan sumber daya manusia.

Penerapannya pendidikan abad 21 menjadi salah satu upaya pemerintah dalam membangkitkan aktivitas pendidikan melalui cara pendidikan yang mencerdaskan dan bermakna bagi peserta didik. Hal tersebut diatur dalam UU Sisdiknas pasal 40 ayat 2 yang menyatakan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban dalam menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, kreatif, dinamis, dan dialogis. Unsur Keberhasilan dalam pembelajaran selain pengajaran juga berkaitan dengan situasi dan kondisi lingkungan belajar yang ditempati. Pendidikan abad ke 21 dalam penerapannya saling berkesinambungan antara keaktifan, berpihak pada peserta didik dan lingkungan belajar. Keberpihakan pembelajaran kepada peserta didik seringkali berkaitan dengan menciptakan kondisi lingkungan belajar yang positif sehingga dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. lingkungan belajar yang kondusif, dan tidak membahayakan serta

nyaman diyakini dapat membantu dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik dengan disertai penggunaan sarana prasarana yang memadahi.

Pendidikan abad 21 dalam implementasinya berpihak pada peserta didik dengan membantu peserta didik dalam memperoleh merdeka belajarnya dengan melalui mengeksplorasi dan mengekspresikan pengalaman belajarnya. Pendidikan abad 21 dirancang dengan bentuk pembelajaran yang berpihak pada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya. Penerapan pendidikan abad 21 dalam kegiatan pembelajaran memberikan peran guru sebagai fasilitator peserta didik dalam menggali dan memahami pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Hal tersebut menuntut guru untuk mampu melaksanakan proses pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif serta dinamis dalam suasana yang demokratis serta mampu dalam mengembangkan potensi peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan teori maslow (dalam Zebua : 2021) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran perlu adanya *student center* yang berkaitan dengan pemenuhan belajar peserta didik melalui fisiologisnya, rasa aman, sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri pada peserta didik. Keberpihakan pada peserta didik dalam pembelajaran abad ke 21 ini bermakna

sebagai memenuhi kebutuhan peserta didik yang ditunjukkan melalui kegiatan pembelajaran yang menuntun. Menurut Dewantara (2013), pembelajaran yang menuntun merupakan suatu tujuan pendidikan yang bermakna menuntun segala kodrat yang dimiliki oleh anak sehingga anak dapat memperoleh keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya sebagai manusia dan anggota masyarakat.

Berdasarkan data yang ditemui di lapangan, proses pembelajaran dengan mengimplementasikan pendidikan abad ke 21 belum berjalan secara optimal. Dalam proses pembelajaran Komunikasi dua arah antara guru dan siswa masih belum nampak. Hal tersebut diindikasikan dengan kesulitan guru dalam mengakomodasikan kegiatan belajar mengajar di lapangan yang berdampak, khususnya dalam hal keberanian siswa untuk mengkomunikasikan apa yang dialami secara terbuka dan kemampuan guru dalam mengapresiasi informasi yang diberikan oleh siswa. Hal tersebut dapat dipahami mengingat tuntutan perubahan pola pikir yang sudah lama dalam sejarah pendidikan yang sentralistik, dimana guru masih menjadi pusat informasi dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini masih menjadi salah satu tantangan besar bagi guru untuk dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Bertolak

dari kondisi tersebut inovasi desain pembelajaran inovasi desain pembelajaran yang ramah anak untuk membangun lingkungan belajar yang positif, aman,nyaman, dan berpihak pada peserta didik sangat diperlukan.

Dalam dunia pendidikan istilah Pembelajaran dan pengajaran merupakan suatu hal yang berbeda. Imron (2016) mengungkapkan bahwa pengajaran berasal dari kata *teaching* yang merupakan proses, cara mengajarkan atau menyampaikan materi. Dalam hal ini kegiatan belajar menghajar berpusat guru yang dalam pelaksanaan kegiatannya guru menyampaikan materi pada peserta didik dan peserta didik menerima materi menjadi proses instruktif. Implikasi dari proses pengajaran adalah peserta didik hanya menjadi duplikasi dari guru. Sedangkan Pembelajaran menurut Agus (dalam Imron : 2016) berasal dari kata *learning* yang merupakan proses, cara, perbuatan dalam mempelajari sesuatu. Dalam hal ini guru berperan tidak hanya menyampaikan materi dan peserta didik sebagai penerima materi, namun guru memiliki peran dalam mengorganisasi lingkungan belajar. Sistem pendidikan paradigma baru pada dalam abad ke 21 lebih menekankan pada pembelajaran dengan berpusat pada peserta didik. sehingga guru berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan

belajar peserta didiknya. Pembelajaran dalam penerapannya menjadi proses konstruktif tidak hanya mekanis seperti pada pengajaran.

Desain pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar menjadi hal utama yang perlu dipersiapkan guru dirancang dengan memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan peserta didik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman bermakna dan pemahaman kepada peserta didik terkait materi yang disampaikan. Permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut menjadi pokok permasalahan dalam implementasi pendidikan abad 21 dalam pembelajaran sehingga perlu adanya usaha guru dalam mendesain pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Desain pembelajaran menurut Kobreg (dalam Hurit et al: 2021) adalah suatu proses dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hamreus (dalam Hurit et al: 2021) menambahkan desain pembelajaran dalam penerapannya merupakan proses sistematis yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut yaumi (dalam Hurit et al: 2021) desain pembelajaran dalam praktiknya merupakan proses dalam mewujudkan spesifikasi untuk mengembangkan, mengimplementasikan,

mengevaluasi, dan memelihara situasi pembelajaran dari berbagai kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran merupakan proses mengembangkan perencanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Desain Pembelajaran ramah anak merupakan pembelajaran yang perlu diterapkan pada satuan pendidikan dengan memperhatikan segala kebutuhan peserta didik. Pembelajaran ramah anak menurut Utami (2017) dapat diartikan sebagai lingkungan belajar yang secara sadar menjamin dan memenuhi hak-hak anak dalam setiap aspek kehidupan yang terencana dan bertanggung jawab. Menurut Imron (2016) Pembelajaran ramah anak dapat diimplementasikan dengan memperhatikan tiga prinsip antara lain : provinsi, proteksi, dan partisipasi.

Desain pembelajaran ramah anak perlu diterapkan pada setiap instansi pendidikan untuk membangun hubungan antar warga sekolah sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Menurut Kosasih & Jaelani (2020) desain pembelajaran dalam penerapannya bersifat menarik, inovatif, dan kreatif dengan dalam praktiknya guru hanya sebagai

fasilitator dan pembimbing bukan sebagai sumber informasi utama dalam pembelajaran. Desain pembelajaran dalam perancangannya perlu disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku sehingga dapat menunjang kompetensi dalam hal ini abad ke 21 dan mengarahkan siswa untuk dapat berpikir serta belajar dengan caranya sendiri. Desain pembelajaran ramah anak dilakukan dalam kelas dengan menggunakan model kelas yang nyaman akan membuat peserta didik merasa senang dan termotivasi untuk belajar.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu terkait pembelajaran ramah anak seperti Penelitian yang dilakukan oleh Nurbaeti, et al (2020) tentang pembelajaran ramah anak berbasis pendidikan karakter pada sekolah inklusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran ramah anak dapat dilakukan melalui beberapa proses antara lain perencanaan pembelajaran ramah anak, pelaksanaan pembelajaran ramah anak, evaluasi pembelajaran ramah anak, serta upaya yang digunakan dalam meningkatkan pembelajaran melalui penerapan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, dan santun) dan 7K (keamanan, ketertiban, kegotongroyongan, kebersihan, keindahan, Kekeluargaan, dan Kerindangan).

Penelitian yang dilakukan oleh Bachtiar (2020) tentang pembelajaran berbasis ramah anak di taman kanak-kanak di kecamatan Bontotiro kabupaten Bulukumba, memperoleh hasil bahwa seluruh aktifitas guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran ramah anak di taman kanak-kanak memperoleh respon positif baik dari guru maupun siswa serta efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ramadan & Kusumawati (2018) tentang pembelajaran SD/MI Berbasis Sekolah Ramah Anak di Mi Hasyim Yogyakarta, memperoleh hasil bahwa penerapan pembelajaran SD/MI berbasis sekolah ramah anak memberikan dampak positif antara lain berupa peserta didik dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. serta hak-hak peserta didik dapat terpenuhi dengan baik.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut telah membahas terkait bentuk implementasi dalam penerapan dan keefektifan pembelajaran ramah anak di sekolah. Berbeda dengan penelitian - penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada bentuk desain Pembelajaran Ramah Anak di Sekolah dasar. Desain pembelajaran

ramah anak yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan strategi, metode, serta model yang dapat digunakan dalam mengimplementasikan pembelajaran ramah anak di sekolah dasar sebagai bentuk inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran.

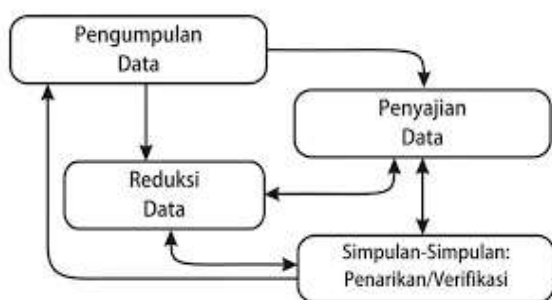
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan metode studi Pustaka (*library research*). Adlini, et al (2022) mengungkapkan Studi Pustaka (*Library Research*) merupakan metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori dari berbagai jenis literatur yang relevan. Sasmita & Wantini (2023) mengungkapkan Tinjauan pustaka merupakan kegiatan yang wajib dilakukan dalam penelitian khususnya dalam mengembangkan aspek teoritis atau memberikan manfaat yang efektif dan efisien.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan analisis data dan pemeriksaan data penelitian yang dikumpulkan dengan mengevaluasi dan meninjau jurnal, buku, dan artikel terkait dengan desain pembelajaran ramah anak. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data sekunder yang berasal dari jurnal, buku, dan artikel. Penelitian ini menggunakan rumusan penelitian mengklasifikasikan data dan pengolahan data dan/atau kutipan referensi

sebagai temuan studi, diabstraksikan untuk memperoleh informasi yang komprehensif dan dievaluasi guna membuat kesimpulan (Dharmalaksana dalam (Sasmita & Wantini : 2023).

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teori Miles dan Huberman meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing / verification*) (Utami, et al : 2021).



Gambar 1. Teknik Analisis Data

Data Penelitian ini diperoleh dari mesin pencarian *google scholar* dengan menggunakan kata kunci Pembelajaran Ramah Anak. Berdasarkan hasil pencarian tersebut diperoleh 21 referensi dengan 18 referensi jurnal nasional. 2 referensi buku dan 1 artikel jurnal internasional. Pencarian referensi yang dilakukan dengan menggali artikel dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Penelitian ini mencakup referensi tahun 2013 hingga 2023 yang digunakan untuk mengkaji desain pembelajaran ramah anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran abad ke 21 menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, namun fakta yang ditemukan dilapangan kurang adanya interaksi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu masih adanya anggapan bahwa sentralistik pembelajaran terdapat pada guru bukan peserta didik. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Ramadan & Kusumawati (2018) Sistem pembelajaran saat ini masih menganggap peserta didik sebagai obyek bukan subyek pendidikan dan tidak jarang adanya anggapan bahwa peserta didik dianggap seperti halnya bejana kosong yang siap diisi. Dampak dari pada anggapan tersebut adanya pemahaman bahwa guru akan selalu menjadi pihak yang paling benar dan tidak bisa disalahkan oleh siswa. Anggapan tersebut tentu menyimpang dari pada konsep pembelajaran abad ke 21 sehingga dalam implementasinya perlu adanya inovasi dalam mengemas pembelajaran yang bersentralisasi pada peserta didik sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang dirancang.

Meilia & Murdiana (2019) mengungkapkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran dalam konteks teori belajar konstruktivisme bergantung pada keberhasilan interaksi multi arah atau *student center*. Keefektifan proses pembelajaran ini dalam teori konstruktivisme Vygotsky dalam

Suryanto & Youhanita (2022) dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan peserta didik dalam berinteraksi dengan teman sejawat dan gurunya untuk mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman barunya. Keefektifan pembelajaran dalam teori konstruktivisme tersebut merupakan bentuk dari implementasi konsep desain ramah anak dalam pembelajaran.

1. Pembelajaran Ramah Anak

Ramah anak merupakan istilah yang merujuk pada perilaku atau sikap yang bersifat ramah, baik, dan menyenangkan terhadap anak-anak. Sikap ramah anak dalam dunia pendidikan penting dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, baik dari segi fisik, emosional, maupun sosial. Ramah anak telah diatur dalam UUD pada pasal 1 ayat 2 nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak yaitu selama tindakan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi berdasarkan nilai dan martabat kemanusiaan, serta terlindungi dari kekerasan dan diskriminasi. Sasmita & Wantini (2023) mengungkapkan ramah anak bukan hanya konsep abstrak atau metodologi semata, namun merupakan pendekatan yang mengakui bahwa pendidikan yang berpusat pada anak merupakan bagian dari hak asasi manusia. Implementasi pendidikan abad ke 21

melalui pembelajaran ramah anak yang merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan sekolah dalam rangka memfasilitasi dan memberdayakan potensi yang dimiliki peserta didik. Dimana konsep pembelajaran ramah anak dapat membantu tumbuh berkembang anak secara optimal serta membantu membentuk kepribadian yang positif dan mandiri pada anak. Furu & Heilala (2021) mengungkapkan implementasi konsep ramah anak dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa aspek seperti pendekatan pengajaran yang inklusif, lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan, serta dukungan dan pengakuan terhadap kebutuhan individu siswa.

Pembelajaran ramah anak juga menjadi salah satu bentuk penerapan teori belajar humanisme dengan konsep merdeka belajar. Menurut Sasmita & Wantini (2023) Teori belajar humanisme merupakan suatu teori belajar yang ditunjukkan untuk menjawab kebutuhan serta mengembangkan kemampuan dan minat siswa melalui proses pembelajaran. Maslow dalam Syarifuddin (2022) kebutuhan manusia hakikatnya dibagi menjadi lima tingkatan yaitu : kebutuhan fisik, kebutuhan rasa aman, kebutuhan sosial, kebutuhan pengakuan, dan kebutuhan aktualisasi diri.



Gambar 2. Teori Hirarki Kebutuhan Maslow

Berdasarkan teori kebutuhan maslow tersebut pada dasarnya manusia dapat termotivasi dalam proses belajarnya setelah kebutuhan dasarnya dapat terpenuhi dengan baik yang kemudian akan berproses hingga mencapai tahap aktualisasi diri (*learning how to be*). Menurut teori maslow dalam Syarifuddin (2022) seseorang yang seluruh kebutuhannya dapat terpenuhi merupakan orang yang sehat, dan orang dengan satu atau lebih kebutuhan yang tidak terpenuhi dengan baik merupakan orang yang beresiko untuk sakit atau mungkin tidak sehat pada satu atau lebih dimensi manusia.

Pemenuhan kebutuhan anak dapat dilakukan melalui pembelajaran ramah anak. Prinsip dan indikator dalam pembelajaran ramah anak adalah terpenuhinya kebutuhan dan hak-hak anak dalam pendidikan. Oleh karenanya implikasi proses pembelajaran ramah anak lebih menekankan pada dukungan dan pemenuhan kebutuhan dan hak anak melalui Pendekatan dalam pembelajaran dengan menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar yang aktif dan

kreatif. Pembelajaran ramah anak bertujuan untuk membangun lingkungan belajar yang menekankan pada keamanan, kenyamanan, dan kesejahteraan peserta didik selama proses pembelajaran. menurut Ni'am (dalam Inayati & Trianingsih : 2019), dalam rangka memberdayakan potensi peserta didik perlu adanya program yang dapat membantu dalam meningkatkan potensi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang, berpartisipasi dan terlindungi dari diskriminasi dan tindak kekerasan. Imron (2019) menambahkan dalam menciptakan dan mengelola pembelajaran ramah anak, pendidik perlu memperhatikan prinsip 3P yaitu (Provisi, Proteksi, dan Partisipasi) dalam proses pembelajarannya. Provinsi merupakan ketersediaan kebutuhan peserta didik seperti cinta/kasih -sayang, makanan, Kesehatan, pendidikan dan rekreasi.

Pembelajaran ramah anak dalam implementasinya memerlukan kerja sama dan kolaborasi antar guru, orang tua, dan peserta didik sehingga dapat terciptanya suatu lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung bagi peserta didik, dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berfokus pada pengetahuan dan keterampilan namun didorong untuk berkembang secara holistic sehingga dapat terbentuk karakter dan kepribadian yang positif dan mandiri.

2. Desain Pembelajaran Ramah Anak

Desain pembelajaran ramah anak merupakan suatu perencanaan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, aman, dan nyaman bagi peserta didik.

a. Rancangan Desain Pembelajaran Ramah Anak

Inayati & Trianingsih (2019) mengungkapkan terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam merancang desain pembelajaran ramah anak, antara lain:

(1) Focus pembelajaran dengan berpusat pada peserta didik (*student centered*), hal tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran dalam konsep ramah anak yaitu dengan memperhatikan hak anak, tahap perkembangan anak, dan memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan potensinya secara maksimal.

(2) Proses pembelajaran yang dilaksanakan mengacu pada prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

(3) Output pembelajaran yang dilaksanakan dirancang dengan dapat memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (*direct experience*), hal tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran ramah anak yaitu pembelajaran yang didalamnya

menyediakan pengalaman belajar dan proses pengembangan keberagaman karakter dan potensi peserta didik.

(4) Pembelajaran dirancang bersifat luwes (*fleksibel*), hal tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran ramah anak yaitu bebas dari perlakuan diskriminatif baik didalam maupun diluar kelas.

(5) Rancangan pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. hal tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran ramah anak yaitu mengembangkan minat, bakat, inovasi, serta kreativitas peserta didik.

(6) Asesmen yang digunakan disesuaikan dengan konsep pembelajaran ramah anak yaitu dengan berbasis proses dan mengedepankan pada penilaian otentik.

Dalam desain ramah anak orang tua dan masyarakat perlu terlibat dalam memastikan lingkungan belajar yang digunakan peserta didik telah memenuhi standar dan menciptakan kondisi yang kondusif untuk digunakan dalam pembelajaran dan perkembangan peserta didik. Selain itu perancangan desain pembelajaran ramah anak dapat mengacu pada beberapa model dan metode pembelajaran.

b. Model Pembelajaran Ramah Anak

Sasmita & Wantini (2023) mengungkapkan penerapan konsep ramah anak dalam proses pembelajaran pada

penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Model pembelajaran merupakan konsep atau teori terkait teori cara mengajar yang efektif dalam membantu peserta didik dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini paradigma pembelajaran yang cocok sesuai dengan perkembangan anak adalah model pembelajaran yang ramah anak

Menurut Sudirjo (2016) terdapat model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran ramah anak antara lain:

(1) Model pembelajaran kooperatif,

Model pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan kolaboratif dengan teman sekelas. Model ini didasarkan pada prinsip bahwa belajar lebih efektif ketika peserta didik saling bekerja sama, berbagi ide, dan mendiskusikan masalah bersama.

(2) Model pembelajaran berbasis proyek,

Model pembelajaran berbasis proyek memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang melalui penyelidikan dan eksplorasi. peserta didik diberikan tugas untuk memecahkan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

(3) Metode pembelajaran melalui cerita,

Metode ini memanfaatkan cerita untuk mengajar konsep dan keterampilan penting

dalam pembelajaran, seperti keterampilan membaca dan menulis, keterampilan matematika, dan keterampilan sosial. Cerita juga dapat membantu peserta didik untuk memahami nilai-nilai dan norma-norma sosial yang penting.

(4) Metode pembelajaran bermain peran, Metode ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan berperan sebagai karakter dalam situasi atau peristiwa tertentu. Metode ini dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial, keterampilan berbicara di depan umum, dan kreativitas.

(5) Metode pembelajaran berbasis teknologi, Metode ini memanfaatkan teknologi, seperti komputer, tablet, atau perangkat mobile, untuk mendukung pembelajaran peserta didik. Teknologi dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep dan keterampilan dalam bentuk yang menarik dan interaktif.

(6) Metode pembelajaran reflektif Metode ini memungkinkan anak-anak untuk belajar dari pengalaman mereka sendiri dengan cara merefleksikan apa yang mereka lakukan dan bagaimana mereka melakukannya. Metode ini dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan pemahaman diri dan keterampilan metakognitif.

(7) Metode pembelajaran dengan penilaian formatif,

Metode ini memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan umpan balik yang konstruktif tentang kinerja mereka secara teratur selama proses pembelajaran berlangsung. Metode ini dapat membantu untuk memperbaiki kinerja mereka dan memperoleh peserta didik pemahaman yang lebih baik tentang konsep dan keterampilan yang dipelajari.

Dalam desain pembelajaran ramah anak, model dan metode yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik secara individual, sehingga pembelajaran dapat lebih efektif dan bermanfaat. Yosada dan Kurniati (2019) menyatakan bahwa terdapat tahap awal dalam mengimplementasikan pembelajaran ramah anak yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai yaitu dengan penerapan model pembelajaran ramah anak yang bersifat demokratis. Pengimplementasian model pembelajaran ramah anak ini dapat membantu guru dalam mengenali karakteristik peserta didiknya sebelum memutuskan langkah yang digunakan. Menurut Yosada dan Kurniati: (2019) terdapat beberapa manfaat dari penerapan model dan metode pembelajaran ini yaitu:

(1) dapat membantu membangun koneksi dan komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik serta segala persoalan yang menyangkut peserta didik dapat terselesaikan dengan baik,

(2) banyak memberikan prasangka baik terhadap peserta didik yang dapat dimaknai sebagai segala tingkah laku peserta didik dianggap memiliki tujuan baik hanya terkadang langkah yang diambil salah sehingga guru perlu melakukan pendekatan yang halus,

(3) menyadarkan guru terhadap potensi peserta didik yang perlu dikembangkan, (4) pendekatan pembelajaran ramah anak dapat menimbulkan pendekatan motivasi terhadap peserta didik bukan pemaksaan kehendak guru kepada peserta didik.

(5) mendidik anak dengan cinta dan kasih sayang, hal tersebut merupakan langkah yang tepat dalam mendidik peserta didik.

SIMPULAN

Pembelajaran ramah anak merupakan pendekatan yang dapat digunakan pendekatan dalam pembelajaran abad ke 21 di kelas dengan menekankan lingkungan aman, dan nyaman. Desain pembelajaran ramah anak dapat diimplementasikan menggunakan model dan metode pembelajaran seperti pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran melalui cerita, pembelajaran

bermain peran, pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran reflektif, dan penilaian formatif dapat diintegrasikan ke dalam desain pembelajaran ramah anak untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Desain pembelajaran ramah anak dapat menjadi inovasi baru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kesejahteraan anak di sekolah dasar dengan melibatkan penggunaan strategi pembelajaran yang menarik kreatif, berpusat pada peserta didik serta memperhatikan aspek-aspek psikologis, sosial, dan fisik dari kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilini, Miza Nina., et al. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka*. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 6(1).
- Bachtiar, Muhammad Yusri. 2020. *Pembelajaran Berbasis Ramah Anak di Taman Kanak-kanak di Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba*. Jurnal Instruksional 1(2)
- Dewantara, Ki Hadjar. 2013. *Pendidikan, Bagian Pertama*. (cetakan Ketiga: edisi Revisi. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Furu, A C., Helilala. C 2021. *Sustainability education in progress: Practices in finnish early childhood education and care teaching practice settings*. Interantional Journal of early childhood environmental education. 8(2).
- Hasibuan, A T., Prastowo, A. 2019. *Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI*. Magistra 10 (1)
- Hurit, Roberta Uron., et al. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Imron, Fatkhul. 2016. *Model Assure Sebagai Desain Pembelajaran Ramah Anak*. Porsiding Seminar Nasional: Universitas Tunas Pembagbunan Surakarta.
- Inayati, I N., Trianingsih, R. 2019. *Relevansi Pendekatan Pembelajaran Tematik Integratif di SD/MI dengan Konsep Madrasah/Sekolah Ramah Anak*. TARIBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam. 3(2)
- Kosasih, Budiana Dwi., Jaelani, Anton. 2020. *Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Steam dalam Menunjang Kompetensi Siswa Abad 21*. Prosiding: FKIP UMP
- Meilia, Maya., Murdiana. 2019. *Pendidikan Harus Melek Kompetensi Dalam Menghadapi Pendidikan Abad ke-21*. Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam 2(1)
- Nurbaeti, Rizki Umi., et al. 2020. *Pembelajaran Ramah Anak Berbasis pendidikan karakter Pada Sekolah Inklusi*. Jurnal

- Socius: Journal of Sociology Research and Education 7 (2).
<https://doi.org/10.24036/scs.v7i2.215>
- Ramadan, Syahru., Kusumawati, Yayuk. 2018. *Pembelajaran SD/MI Berbasis Sekolah Ramah Anak di MI Wahid Hasyim Yogyakarta*. eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar, 2 (2).
- Sasmita, Reni., Wantini. 2023. *Sekolah Ramah Anak dalam Perspektif Teori Belajar Humanistik*. Jurnal Fundasia 14(1)
<https://doi.org/10.21831/foundasia>
- Sudirjo, Encep. 2016. *Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konsep Sekolah Ramah Anak*. EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar 2(1)
<http://dx.doi.org/10.17509/eh.v2i1.2748>
- Suryanto, Hadi., Youhanita, Ety. 2022. *Pendidikan yang Humanis Dengan Sistem Sekolah Ramah Anak*. Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat 1 (4).
- Syarifuddin. 2022. *Teori Humanistik dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah*. Jajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan 6(1)
<https://doi.org/https://doi.org/10.52266/>
- Utami, Ratnasari Dyah., et al. 2017. *Implementasi Penerapan Sekolah Ramah Anak Pada Penyelenggaraan Pendidikan Sekolah Dasar*. Urecol Proceeding. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Utami, T., Kusumawiranti, R., Mali, M G. 2021. *Implementasi Sekolah Ramah Anak di SDN Lempuyangwangi Kota Yogyakarta*. POPULIKA 9(2).
- Yosada, Kardius Richi., Kurniati, Agusta. 2019. *Mencipta Sekolah Ramah Anak*. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa. 5 (2). DOI: 10.31932/jpdp.v5i2.480.
- Zebua, Try Gunawan. 2021. *Teori Motivasi Abraham H Maslow dan Implikasinuya dalam kegiatan belajar matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika 3(1).