

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran strategis dalam meletakkan fondasi perkembangan anak secara holistik dan berkelanjutan (Salsa et al., 2024). Pada jenjang ini, anak distimulasi untuk berkembang secara optimal pada seluruh aspek perkembangan, meliputi nilai agama dan moral, sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik-motorik, serta seni. Perkembangan yang seimbang pada setiap aspek tersebut menjadi dasar penting bagi kesiapan anak dalam menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya dan kehidupan sosial di masa depan (Rahma & Laeli, 2024). Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan pada jenjang PAUD harus memperhatikan karakteristik perkembangan anak yang unik, aktif, dan belajar melalui pengalaman langsung.

Pembelajaran di PAUD idealnya dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual (Halimah et al., 2025). Bermain bukan sekadar aktivitas pengisi waktu, melainkan merupakan cara belajar utama bagi anak usia dini untuk mengeksplorasi lingkungan, mengekspresikan diri, membangun pemahaman, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan bersosialisasi (Komari & Aslan, 2025). Pembelajaran yang mengedepankan prinsip bermain memungkinkan anak terlibat secara aktif, merasa aman secara emosional, dan memiliki motivasi intrinsik untuk belajar. Dengan demikian, guru PAUD dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang kreatif, variatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, khususnya Artificial Intelligence (AI), dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan sekaligus peluang untuk beradaptasi dengan perubahan zaman (Noviyanti, 2023). Teknologi AI menawarkan berbagai kemudahan, seperti membantu perencanaan pembelajaran, penyediaan ide kegiatan, analisis kebutuhan belajar, serta dokumentasi dan refleksi pembelajaran (Suryani et al., 2024). Namun, dalam konteks PAUD, pemanfaatan teknologi, terutama yang berkaitan dengan AI, masih menjadi perdebatan. Kekhawatiran muncul terkait potensi berkurangnya interaksi langsung antara guru

dan anak, meningkatnya ketergantungan pada perangkat digital, serta risiko paparan teknologi yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini (Unggul et al., 2024).

Pada praktiknya, sebagian guru PAUD masih memiliki keterbatasan pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dan sesuai dengan prinsip keilmuan PAUD. Pemanfaatan teknologi sering kali dipahami sebatas penggunaan gawai atau media digital secara langsung kepada anak, sehingga memicu kekhawatiran akan dampak negatif terhadap perkembangan sosial-emosional dan fisik anak (Daulay et al., 2025). Padahal, teknologi, termasuk AI, dapat dimanfaatkan secara tidak langsung sebagai alat bantu guru, tanpa harus melibatkan anak secara langsung dengan perangkat digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu strategi pembelajaran yang mampu memadukan prinsip bermain yang menyenangkan (*fun learning*) dengan pemanfaatan AI secara etis, bijak, dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak. Strategi FunAI dikembangkan sebagai sebuah infografis pembelajaran PAUD yang dirancang untuk membantu guru dalam merencanakan, melaksanakan, merefleksikan, dan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran. Dalam strategi ini, AI berperan sebagai pendukung kerja profesional guru, bukan sebagai pengganti interaksi pembelajaran antara guru dan anak.

Infografis FunAI dirancang untuk menyajikan panduan pembelajaran yang mudah dipahami, visual, dan aplikatif, sehingga dapat digunakan oleh guru PAUD dengan berbagai latar belakang kemampuan teknologi. Melalui infografis ini, guru diharapkan mampu merancang kegiatan bermain yang kreatif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus tetap mempertahankan esensi pembelajaran PAUD yang menekankan pengalaman nyata, eksplorasi langsung, dan hubungan yang hangat antara guru dan anak.

Pengembangan infografis FunAI diharapkan dapat menjadi alternatif solusi inovatif bagi guru PAUD dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Strategi ini tidak hanya mendorong pemanfaatan teknologi secara adaptif dan bertanggung jawab, tetapi juga menegaskan bahwa teknologi berfungsi sebagai alat bantu pendidik, bukan sebagai pusat pembelajaran bagi anak. Dengan demikian,

pembelajaran PAUD tetap berlandaskan pada prinsip bermain, kebutuhan perkembangan anak, serta nilai-nilai humanis yang menjadi ciri khas pendidikan anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks di atas, beberapa masalah yang diidentifikasi dalam pengembangan pembelajaran PAUD saat ini antara lain:

1. Pembelajaran PAUD belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi secara terarah dan sesuai kebutuhan guru.
2. Guru PAUD masih mengalami kesulitan dalam menganalisis kebutuhan dan perkembangan anak secara sistematis.
3. Perencanaan aktivitas bermain belum sepenuhnya bersifat adaptif

C. Pembatasan Masalah

Agar pengembangan produk lebih terarah, maka penelitian dan pengembangan ini dibatasi pada:

1. Pengembangan infografis strategi pembelajaran FunAI untuk jenjang PAUD.
2. Pemanfaatan AI hanya sebagai alat bantu guru dalam perencanaan, refleksi, dan dokumentasi pembelajaran. Anak tidak berinteraksi langsung dengan teknologi AI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana bentuk infografis strategi FunAI untuk pembelajaran PAUD?

E. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dari pengembangan produk ini adalah:

1. Menghasilkan infografis strategi FunAI sebagai panduan pembelajaran PAUD.

F. Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan produk ini adalah:

1. Bagi Guru PAUD: Membantu guru dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan pembelajaran secara lebih terarah.
2. Bagi Anak: Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai tahap perkembangan.
3. Bagi Lembaga PAUD: Menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi referensi awal untuk pengembangan pembelajaran PAUD berbasis teknologi.

G. Asumsi Pengembangan Produk

Asumsi yang mendasari pengembangan produk ini adalah:

1. Guru PAUD memiliki peran utama dalam proses pembelajaran anak.
2. Pembelajaran PAUD yang efektif harus berlandaskan bermain nyata dan interaksi langsung.
3. AI dapat dimanfaatkan secara tidak langsung untuk mendukung tugas profesional guru.

BAB II

PRODUK

A. Produk Awal

Produk awal yang dikembangkan dalam tugas akhir ini berupa infografis strategi pembelajaran FunAI (Fun Learning berbasis Artificial Intelligence) untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Produk ini disajikan dalam bentuk media visual berupa infografis yang dilengkapi dengan panduan implementasi, sehingga mudah dipahami dan digunakan oleh guru PAUD dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Infografis FunAI menekankan pemanfaatan AI sebagai alat bantu profesional guru, khususnya dalam tahap perencanaan, refleksi, dan dokumentasi pembelajaran, tanpa melibatkan penggunaan AI secara langsung oleh anak.

Infografis FunAI dirancang dengan tampilan visual yang sederhana, komunikatif, dan kontekstual, menyesuaikan karakteristik guru PAUD yang membutuhkan media praktis, ringkas, dan aplikatif. Isi infografis memuat alur strategi pembelajaran FunAI yang mengintegrasikan prinsip *fun learning*, pembelajaran berbasis bermain, serta nilai-nilai keilmuan PAUD yang berorientasi pada perkembangan anak. Melalui media ini, guru diharapkan memperoleh gambaran yang jelas mengenai tahapan pembelajaran, peran guru, serta batasan pemanfaatan AI dalam konteks pendidikan anak usia dini. Produk FunAI dikembangkan untuk membantu guru PAUD dalam beberapa aspek penting, antara lain:

1. Menganalisis kebutuhan dan perkembangan anak secara lebih sistematis, dengan memanfaatkan AI sebagai alat bantu untuk mengolah catatan observasi, menyusun indikator perkembangan, serta merumuskan kebutuhan belajar anak secara individual maupun kelompok.
2. Merancang aktivitas bermain yang variatif, kreatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, dengan bantuan AI dalam menghasilkan ide kegiatan bermain yang kontekstual, menyenangkan, serta selaras dengan tujuan pembelajaran dan capaian perkembangan anak.

3. Mendokumentasikan dan merefleksikan proses belajar anak, melalui penyusunan catatan refleksi guru, laporan perkembangan, serta dokumentasi pembelajaran yang lebih terstruktur dan bermakna.

Pada tahap awal, produk FunAI masih bersifat konseptual dengan fokus pada perancangan alur strategi pembelajaran, komponen infografis, serta prinsip etis pemanfaatan AI dalam PAUD, di mana AI berperan sebagai alat bantu guru dan bukan media pembelajaran langsung bagi anak. Produk ini belum diuji secara luas dan masih memerlukan pengembangan lebih lanjut melalui validasi ahli, revisi produk, serta uji keterbacaan dan kepraktisan agar layak digunakan dalam pembelajaran PAUD.

B. Spesifik Produk

Spesifikasi produk infografis FunAI meliputi:

1. Nama Produk: Strategi FunAI (Fun Learning berbasis AI untuk PAUD)
2. Bentuk Produk: Infografis dan panduan pembelajaran
3. Sasaran Pengguna: Guru PAUD
4. Tujuan Produk: Membantu guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, adaptif, dan sesuai kebutuhan anak.
5. Komponen Produk

Analisis kebutuhan anak (AI-Assisted Observation)

1. Perencanaan aktivitas bermain
2. Pengenalan konsep secara menyenangkan
3. Eksplorasi dan bermain mandiri
4. Diferensiasi aktivitas
5. Refleksi bersama anak
6. Dokumentasi dan asesmen autentik
7. Kolaborasi dengan orang tua

6. Prinsip Etis

1. AI tidak menggantikan peran guru
2. Anak tidak berinteraksi langsung dengan AI
3. Keamanan data dan penekanan pada bermain nyata

7. Gambar Produk



Gambar 1. Infografis FunAI

C. Kesesuain Produk dengan Keilmuan

Strategi FunAI selaras dengan teori *Developmentally Appropriate Practice (DAP)* dan *Student-Centered Learning*. Secara keilmuan, produk ini menerapkan konsep *Human-Centered AI*, di mana teknologi tidak mengambil alih peran pendidik, melainkan memperkuat kapasitas guru dalam melakukan perancangan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengembangan strategi FunAI merupakan inovasi pembelajaran PAUD yang memadukan prinsip fun learning, pembelajaran berbasis bermain, dan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) secara etis dan bijak. Produk yang dikembangkan berupa infografis strategi FunAI sebagai panduan guru PAUD dalam melaksanakan delapan tahapan strategis, yaitu: analisis kebutuhan anak berbantuan AI, perencanaan aktivitas bermain, pengenalan konsep secara menyenangkan, eksplorasi dan bermain mandiri, diferensiasi aktivitas, refleksi bersama anak, dokumentasi dan asesmen autentik, serta kolaborasi dengan orang tua.

Ditinjau dari kelayakannya, strategi FunAI layak secara konseptual, pedagogis, praktis, dan etis. Strategi ini selaras dengan prinsip Developmentally Appropriate Practice (DAP), mudah diterapkan oleh guru PAUD, serta menegaskan peran AI sebagai alat bantu profesional guru tanpa melibatkan anak secara langsung dengan teknologi.. Dengan demikian, strategi FunAI dapat digunakan sebagai alternatif panduan pembelajaran PAUD yang relevan di era digital.

B. SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan keterbatasan produk, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAUD Strategi FunAI dapat digunakan sebagai panduan awal dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan adaptif, dengan tetap menyesuaikan kondisi dan kebutuhan anak.
2. Bagi Lembaga PAUD Lembaga PAUD diharapkan dapat mendukung pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi secara bijak dan beretika.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya Produk FunAI dapat dikembangkan lebih lanjut ke dalam bentuk modul pembelajaran, media digital, atau penelitian lanjutan dengan uji coba yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Daulay, M. I., Daulay, D. H., Pahlawan, U., Tambusai, T., Artikel, R., & Tradisional, P. (2025). *Pemanfaatan artificial intelligence (ai) untuk anak usia dini*. 5(1), 158–167.
- Halimah, S., Hidayah, N. B., & Inayah, N. (2025). *Eksplorasi Metode Bermain Sebagai Strategi Efektif Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i2.843>
- Komari, & Aslan. (2025). *Menggali Potensi Optimal Anak Usia Dini : Tinjauan Literatur*. 11, 68–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.37567/jie.v11i1.3605>
- Noviyanti, A. (2023). *Pembelajaran berbasis ai (artificial intelligence) untuk anak usia dini*. 7, 150–155.
- Rahma, Y., & Laeli, S. (2024). *Analisis Kesiapan Sosial Emosional Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Melangkah ke Jenjang Pendidikan Selanjutnya*. 3, 7862–7868. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14215>
- Salsa, D. I., Madyawati, L., & Laely, K. (2024). *Keyakinan dan Praktik Literasi pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini*. 7(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.550>
- Suryani, A., Rohman, F., Lampung, U., Islam, U., Lampung, A., & Lampung, D. (2024). *Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. 13(3), 391–415.
- Unggul, A., Sajawandi, L., Guru, P., Usia, A., & Purwokerto, U. M. (2024). *Analisis Perubahan Perilaku pada Anak Usia Dini yang Kecanduan Gawai*. <https://doi.org/10.37640/jcpaud.v1i2.2077>