

## STIMULASI PEMBELAJARAN DI RA MAMBAUL HUDA BULUREJO DENGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ALAM DAN PERAN ORANG TUA DALAM MENDUKUNG ANAKNYA

Moh. Fahmi Ferdiansyah<sup>1</sup>, Yuniar Alam<sup>2</sup>, Putri Ana Sari<sup>3</sup>, Ahmad Angga Adi Saputro<sup>4</sup>,  
Nola Pitaloka<sup>5</sup>, Ahmad Alwi Pratama<sup>6</sup>, Rica Fatimatuz Zahrok<sup>7</sup>, Putri Essa Dianti<sup>8</sup>,  
Hendi Nanda Nur Rif'an<sup>9</sup>, Putri Suprihatin<sup>10</sup>, Naila Azka Khudzaifah<sup>11</sup>  
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11 Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

e-mail: fahmiferdiansyah1006@gmail.com<sup>1</sup>, yuniar.alam08@gmail.com<sup>2</sup>, putrianaa779@gmail.com<sup>3</sup>,  
ahmaahmadangga@gmail.com<sup>4</sup>, nolapitaloka71@gmail.com<sup>5</sup>, garengpratama87@gmail.com<sup>6</sup>,  
ricazahra@gmail.com<sup>7</sup>, putriesa222002@gmail.com<sup>8</sup>, nandaxfreeyoung@gmail.com<sup>9</sup>,  
29putrisuprihatin@gmail.com<sup>10</sup>, Azkanaila068@gmail.com<sup>11</sup>.

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah stimulasi pembelajaran di ra mambaul huda bulurejo dengan media interaktif berbasis alam dan peran orang tua dalam mendukung anaknya. Penelitian ini menggunakan pendekatan dengan subjek penelitian terdiri dari 25 anak kelompok A dan B, 25 orang tua wali murid, guru, dan pendukung berjumlah 5 orang. Data dikumpulkan melalui pengamatan, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan mewarnai dan out bound pada anak usia dini di RA Mambaul Huda Bulurejo berjalan dengan baik. Proses penerapan permainan media interaktif berbasis alam dan peran orang tua dalam mendukung anaknya dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Ada beberapa jenis permainan yang diterapkan setelah kegiatan mewarnai bersama orang tua, yaitu permainan merayap, melompat, zig zag, serta melewati jaring laba-laba. Permainan tersebut bertujuan untuk menerapkan keterampilan motorik anak, meningkatkan kebugaran jasmani anak, meningkatkan kemandirian anak, meningkatkan rasa percaya diri anak, meningkatkan kemampuan anak untuk bekerja sama dan berkelompok, serta meningkatkan kreativitas anak.

**Kata kunci:** Anak, Outbound, Mewarnai

### Abstract

This research aims to stimulate learning in Ra Mambaul Huda Bulurejo with nature-based interactive media and the role of parents in supporting their children. This research uses an approach with research subjects consisting of 25 children from groups A and B, 25 parents, guardians, teachers, and 5 supporters. Data was collected through observations, field notes, interviews, and documentation of activities. The results of the research show that the implementation of coloring and outbound games for early childhood at RA Mambaul Huda Bulurejo is going well. The process of implementing nature-based interactive media games and the role of parents in supporting their children is carried out through several stages, namely planning, implementation, and reflection. There are several types of games that are implemented after coloring activities with parents, namely games of creeping, jumping, zig-zag, and passing through spider webs. The game aims to apply children's motor skills, improve children's physical fitness, increase children's independence, increase children's self-confidence, increase children's ability to work together and in groups, and increase children's creativity.

**Keywords:** children, Outbound, Coloring

### PENDAHULUAN

RA Mambaul Huda Bulurejo adalah sebuah lembaga pendidikan yang menyadari pentingnya pengalaman belajar yang menstimulasi dan menarik bagi para siswanya. Untuk mencapai hal tersebut, sekolah harus menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis alam. Pendekatan ini dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi para siswa. Selain itu, sekolah juga menyadari pentingnya peran orang tua dalam pendidikan anak. Orang tua didorong untuk secara aktif mendukung perjalanan belajar anak mereka dengan terlibat dalam pendidikan mereka. Penelitian telah menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dapat secara signifikan berdampak pada keberhasilan akademis anak.

Pada RA Mambaul Huda Bulurejo, orang tua didorong untuk berpartisipasi dalam proses belajar anak. Dengan menggabungkan media pembelajaran berbasis alam yang interaktif dan dukungan orang tua, RA Mambaul Huda Bulurejo menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik bagi para

siswanya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga menumbuhkan kecintaan untuk belajar yang akan bermanfaat bagi mereka sepanjang hidup mereka.

Media pembelajaran berbasis alam dapat mencakup berbagai alat dan sumber daya, seperti, gambar, simulasi, dan permainan yang menggabungkan unsur dan fenomena alam. Misalnya, simulasi interaktif yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi lingkungan alam dan ekosistem, atau permainan edukatif yang mengajarkan konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungan dan keberlanjutan. Bisa juga sekolah menggunakan ruang belajar di luar ruangan, seperti taman atau jalur alam, untuk memberikan pengalaman belajar langsung yang menghubungkan siswa dengan alam.

Apa manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan "Stimulasi Pembelajaran di RA Mambaul Huda Bulurejo dengan Media Interaktif Berbasis Alam dan Peran Orang Tua dalam Mendukung Anaknya" ?

1. Mengadakan aktifitas yang melibatkan orang tua: Kegiatan yang melibatkan orang tua dapat membantu meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran anak.
2. Menggunakan media interaktif berbasis alam yang tepat: Memilih media interaktif berbasis alam yang tepat dapat membantu meningkatkan minat belajar anak. Media interaktif yang dipilih harus sesuai dengan usia dan minat anak, serta dapat membantu meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar.
3. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran: Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar mereka. Guru dapat mempertimbangkan untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang memungkinkan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran mereka.

## METODE

Metode yang dapat digunakan dalam penelitian "Stimulasi Pembelajaran di RA Mambaul Huda Bulurejo dengan Media Interaktif Berbasis Alam dan Peran Orang Tua dalam Mendukung Anak" adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan kualitatif : Penelitian ini dapat menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan media interaktif berbasis alam dan peran orang tua dalam mendukung anak belajar.
2. Desain penelitian : Penelitian ini dapat menggunakan desain penelitian studi kasus, di mana RA Mambaul Huda Bulurejo adalah kasus yang diteliti. Penelitian ini juga dapat menggunakan pendekatan fenomenologi, dimana peneliti berusaha memahami pengalaman anak dan orang tua dalam menggunakan media interaktif berbasis alam.
3. Teknik pengumpulan data: Data dapat dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi dapat dilakukan untuk melihat penggunaan media interaktif berbasis alam di dalam kelas dan bagaimana reaksi anak terhadap media tersebut. Wawancara dapat dilakukan dengan guru dan orang tua untuk mengetahui pandangan mereka terhadap penggunaan media interaktif berbasis alam dan peran orang tua dalam mendukung anak. Studi dokumentasi dapat dilakukan dengan mengumpulkan dokumen-dokumen seperti rencana pembelajaran, catatan perkembangan anak, dan laporan evaluasi.
4. Interpretasi data : Hasil analisis dapat diinterpretasikan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis alam dan peran orang tua dalam mendukung anak belajar. Interpretasi data dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan induktif dan deduktif.
5. Penarikan kesimpulan : Berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data dapat ditarik kesimpulan mengenai pengaruh penggunaan media interaktif berbasis alam dan peran orang tua dalam mendukung anak belajar.
6. Penulisan laporan : Hasil penelitian dapat dituangkan dalam sebuah laporan penelitian yang meliputi pendahuluan, metodologi, hasil penelitian dan kesimpulan. Laporan penelitian dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan program pembelajaran di RA Mambaul Huda Bulurejo.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelompok 10 dari KKN-PAR Universitas Nahdlatul Ulama Blitar melaksanakan kegiatan stimulasi pembelajaran di Ra Mambaul Huda Bulurejo dengan media interaktif berbasis alam dan peran orang tua dalam mendukung anaknya pada hari Sabtu, 23 September 2023. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Ra Mambaul Huda Bulurejo dengan melibatkan wali murid, siswa-siswi, dan guru yang berjumlah 55 orang. Dalam kegiatan ini, dapat dilihat bahwa antusiasme siswa-siswi, wali murid, dan guru Ra Mambaul Huda Bulurejo sangat mendukung kegiatan ini.

Proses pembelajaran diawali dengan musyawarah dengan guru Ra Mambaul Huda Bulurejo untuk bekerja sama dan belajar bersama yang berkaitan dengan stimulasi pembelajaran di Ra Mambaul Huda Bulurejo dengan media interaktif berbasis alam dan peran orang tua dalam mendukung anaknya. Musyawarah dilakukan dengan tahapan mengenalkan strategi, tingkat kesuksesan kegiatan, serta peluang dan tantangan yang dapat terjadi dalam upaya mendukung terlaksananya kegiatan. Berikut adalah beberapa manfaat potensial dari pembelajaran berbasis alam yang dapat berkontribusi pada pengalaman positif bagi para siswa:

1. Peningkatan keterlibatan: Media pembelajaran berbasis alam dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, karena memberikan pendekatan yang lebih interaktif dan langsung untuk belajar.
2. Peningkatan prestasi akademik: Penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis alam dapat meningkatkan kinerja akademik dengan meningkatkan kemampuan kognitif siswa, rentang perhatian, dan retensi memori.
3. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah: Pembelajaran berbasis alam dapat merangsang kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah dengan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengeksplorasi alam.
4. Peningkatan kesehatan mental dan kesejahteraan: Menghabiskan waktu di alam telah terbukti memiliki efek positif pada kesehatan mental dan kesejahteraan, termasuk mengurangi tingkat stres dan kecemasan.

Tahapan selanjutnya adalah menentukan permainan apa yang dapat digunakan sebagai Upaya mewujudkan stimulasi pembelajaran di Ra Mambaul Huda Bulurejo dengan media interaktif berbasis alam dan peran orang tua dalam mendukung anaknya. Ada beberapa jenis permainan yang digunakan dalam kegiatan ini, diantaranya adalah, mewarnai bersama orang tua, merayap, melompat, zig zag, serta melewati jaring laba-laba.



Gambar 1. Proses Lomba Mewarnai

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah mewarnai bersama orang tua. Bersama orang tua dalam kegiatan mewarnai, anak dapat mengembangkan kreativitasnya dan melatih motorik halus. Selain itu, kegiatan mewarnai dapat membantu anak meningkatkan fokus dan konsentrasi serta meningkatkan rasa percaya diri. Selain itu, anak dapat belajar mengenal warna dan mengekspresikan dirinya melalui imajinasi. Kegiatan mewarnai juga dapat melatih koordinasi tangan-mata anak. Oleh karena itu, kegiatan mewarnai bersama orang tua dapat memberikan banyak manfaat bagi anak usia dini. Untuk kegiatan mewarna ini melibatkan orang tua untuk saling bekerja sama dengan anak. kegiatan ini dilakukan selama kurang lebih 1 jam. Manfaat mewarnai bersama orang tua terhadap anak diantaranya adalah meningkatkan kreativitas anak, melatih keterampilan motorik halus anak, meningkatkan kemampuan konsentrasi anak dan meningkatkan rasa percaya diri anak, membantu anak-anak mengenali warna, membantu anak-anak mengekspresikan diri melalui imajinasi serta melatih koordinasi tangan-mata anak.



Gambar 2. Kegiatan Melompat

Kegiatan yang kedua adalah melompat, manfaat kegiatan melompat ketika out bound bagi anak adalah Dalam kegiatan out bound, melompat bisa menjadi salah satu olahraga yang dilakukan anak. Melompat dapat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak, seperti melatih keberanian dan rasa percaya diri, meningkatkan kemandirian, keterampilan sosial, keterampilan motorik, kebugaran jasmani, rasa percaya diri, kerjasama tim dan kerja sama serta kreativitas. Oleh karena itu kegiatan terkait dapat menjadi pilihan yang baik untuk mendorong perkembangan anak usia dini. Dalam kegiatan ini kegiatan melompat dilakukan dengan menanda daerah yang digunakan untuk tanda melompat agar anak paham. Tinggi lompatan yang ditandai untuk dilalui anak-anaka adalah 30 cm yang memiliki jumlah lompatans sebanyak 5 rintangan.

Kegiatan yang ketiga yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah merayap. Permainan yang dilekatkan pada aktivitas out bound dapat memberikan manfaat perkembangan bagi anak, seperti melatih keterampilan motorik, meningkatkan kebugaran jasmani, kemandirian, rasa percaya diri, kerja sama dan kerjasama tim, serta kreativitas. Oleh karena itu kegiatan terkait dapat menjadi pilihan yang baik untuk mendorong perkembangan anak usia dini. Dalam kegiatan merayap ada beberapa rintangan yang sudah ditandai, Panjang rintangannya hanya sepanjang 8 meter saja.



Gambar 3. Kegiatan Merayap dan Zig Zag

Kegiatan ke empat yang dilakukan dalam kegiatan out bound adalah berjalan zig-zag dan melewati jaring laba-laba . Dalam kegiatan terkait, zig zag dan melewati jaring laba-laba bisa menjadi salah satu kegiatan anak. Zig Zag dan melewati jaring laba-laba dapat memberikan manfaat perkembangan bagi anak seperti melatih kemampuan motorik, meningkatkan kebugaran, kemandirian, rasa percaya diri, kerjasama tim dan kerja sama, serta kreativitas. Oleh karena itu, kegiatan di luar ruangan dapat menjadi pilihan yang baik untuk mendorong perkembangan anak usia dini. Dalam kegiatan ini jarak yang dilalui untuk zig zag memiliki panjang 8 meter, permainan dilakukan dengan cara menggiring bola dengan zig zag. Sedangkan rintangan jaring laba-laba memiliki diameter 25 cm yang mampu dilewati, anak dituntut untuk bisa berfikir bagaiman bisa melewati rintangan tersebut. Berikut beberapa manfaat pendidikan anak usia dini diantaranya adalah, melatih keterampilan motorik anak, meningkatkan kebugaran jasmani anak, meningkatkan kemandirian anak. meningkatkan rasa percaya diri anak, meningkatkan kemampuan anak untuk bekerja sama dan berkelompok serta meningkatkan kreativitas anak.

#### **SIMPULAN**

Kelompok 10 KKN-PAR Universitas Nahdlatul Ulama Blitar melaksanakan kegiatan stimulasi pembelajaran di Ra Mambaul Huda Bulurejo dengan media interaktif berbasis alam dan peran orang tua dalam mendukung anaknya di Desa Resapombo Doko pada hari Sabtu, 23 September 2023 di kawasan hutan pinus taman ayu. Kegiatan ini didukung oleh guru Ra Mambaul Huda Bulurejo dengan partisipasi dari 55 siswa, wali murid dan partisipan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melibatkan orang tua dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sekolah. Hal ini dilakukan dengan maksud agar pendekatan orang tua dan anak dapat berdampak positif terhadap pendekatan hati serta emosional dari sikap anak. Kegiatan awal yang dilakukan adalah mewarnai bersama orang tua, dengan tujuan meningkatkan interaktif yang kemudian hasilnya akan mendekatkan sikap saling bekerja sama dan meningkatkan kedekatan orang tua dengan anaknya.

Selanjutnya, kegiatan yang berwawasan lingkungan dilaksanakan. Kegiatan ini merupakan salah satu kegiatan yang dapat membantu meningkatkan kemandirian anak dalam mengolah pikiran serta emosionalnya. Dalam pelaksanaannya, kegiatan yang berbasis alam yang diiringi dengan out bound atau bermain bersama di alam merupakan salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kemandirian anak dalam berfikir menyelesaikan permasalahan. Salah satu kegiatan permainan out bound adalah merayap, melompat, zig-zag, merayap serta melewati jaring laba-laba. Hal tersebut dapat meningkatkan daya motorik siswa-siswi Ra Mambaul Huda Bulurejo. Metode pelaksanaan ini melalui beberapa tahapan, yaitu tahap survey dan koordinasi, tahap pengadaan bahan out bound dan mewarnai, tahap kegiatan, dan tahap penutupan.

Dalam rangka meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran, beberapa saran yang dapat dilakukan antara lain menerapkan metode proyek dalam pembelajaran, menggunakan bermain balok dalam pembelajaran, meningkatkan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar, dan mengembangkan atau meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan media pembelajaran loose part. Dengan adanya kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Ra Mambaul Huda Bulurejo dan dijadikan contoh proses pendidikan terbaru, baik yang ada di kawasan Bulurejo ataupun sekitarnya.

## SARAN

Penelitian dapat memberikan wawasan terkait pembelajaran dan peningkatan kreativitas pendidikan sehingga mampu memberi peluang peningkatan kualitas pendidikan baru di Ra Mambaul Huda Bulurejo. Tujuan dilaksanakan program pembelajaran ini adalah meningkatkan daya motorik anak dan interaktif orang tua dalam proses pendidikan dengan harapan mampu menumbuhkan kemajuan pendidikan di desa Resapombo. Berikut adalah beberapa saran untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran:

1. Menerapkan metode proyek dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar.
3. Mengembangkan atau meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan media pembelajaran loose part.

Dengan adanya kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Ra Mambaul Huda Bulurejo dan dapat dijadikan contoh sebagai proses pendidikan terbaru, baik yang ada di kawasan Bulurejo ataupun sekitarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2021). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 414-421.
- Kartika Sari, Y. (2020). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini. (Master's Skripsi). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Lubis, H. Z., Fadila, R., Daulay, M. M. F., & Fadhillah, N. (2022). Stimulasi Kegiatan Mewarnai untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal PEMA Tarbiyah*, 1(1), 11-19.
- Novrinda, N. (2017). Peran orangtua dalam pendidikan anak usia dini. *Potensia: Jurnal Kependidikan Dan Keislaman*, 6(1), 1-10.
- Prabhawani, S. W. (2016). Pelibatan Orang Tua Dalam Program Sekolah di TK Khalifah. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(5), 205-218.

- Pratiwi, M. R., Mukaromah, M., & Herdiningsih, W. (2018). Peran Pengawasan Orangtua Pada Anak Pengguna Media Sosial. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 22(1), 37-57.
- Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2019). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 482-490.
- Rompas, Y. (2018). Hubungan Peran Orang Tua dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Usia Sekolah di SD Inpres Talikuran Kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*.
- Samik, S., & Rohita, R. (2014). Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Outbound Anak Usia 3-4 Tahun Di PPT Umi Qolbu. *Paud Teratai*, 3(3), 1-7.
- Sarifah, S., Agusriani, A., & Tahir, M. Y. (2023). P PENERAPAN METODE OUTBOUND TERHADAP KEMAMPUAN BERSOSIALISASI ANAK PADA PAUD INSAN RABBANI. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 281-291.
- Sobah, A., Diana, D., & Setiawan, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Outbound Anak Usia Dini Di TK Roudlotul Ilmi Jatibarang Brebes. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 37-44.