

SEKOLAH PARENTING

**Permainan Edukatif &
Menyenangkan serta Bijak
dalam Berteknologi untuk
Menumbuhkan Kreativitas dan
Tanggung Jawab**

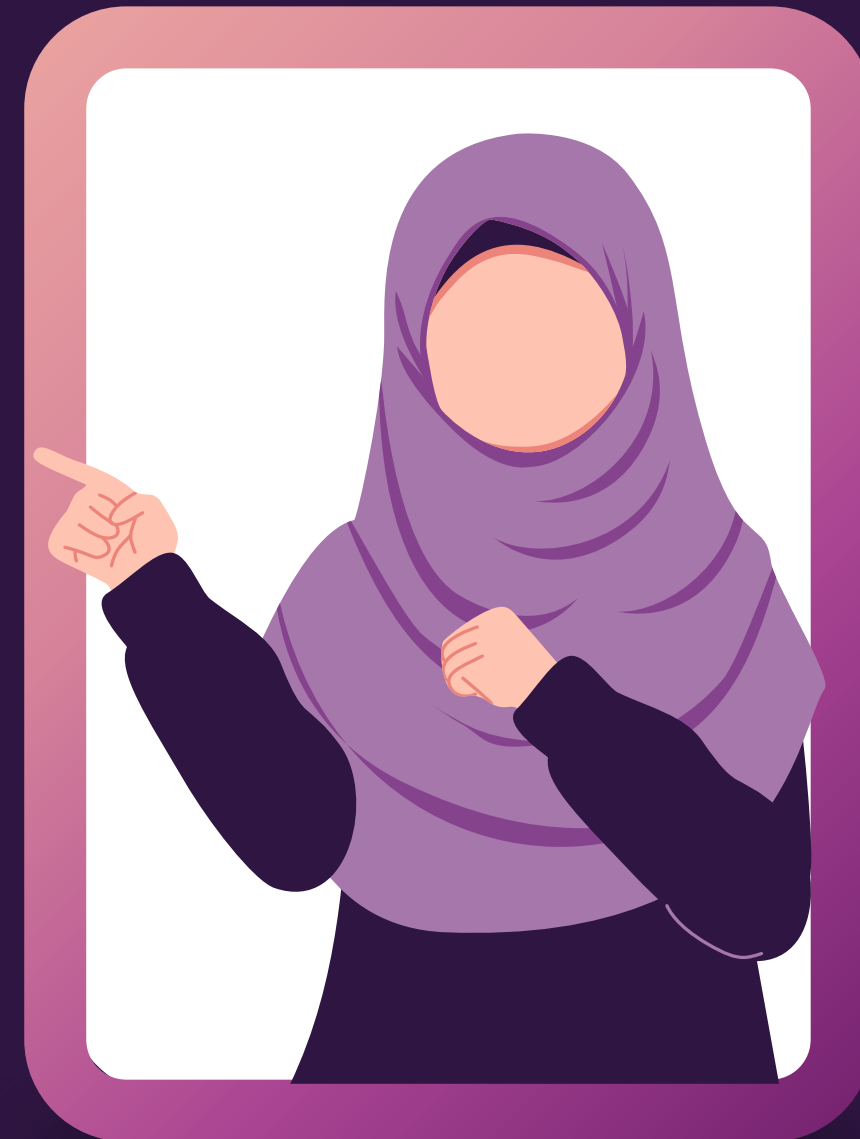
Shofia Maghfiroh, M.Pd.

- Pendiri dan pembina Zahrani Media
- Lecturer & consultant in early childhood education

Ambil Peran Utama Kita Sebagai Orang Tua, Mendidik Anak dengan Seutuhnya

Pendahuluan

- Pentingnya fase usia dini (2–6 tahun) sebagai masa emas (*golden age*) perkembangan otak dan karakter.
- Anak belajar paling baik melalui bermain (*play based learning*).
- Tantangan era digital: anak mengenal teknologi lebih cepat daripada kesiapan mentalnya.

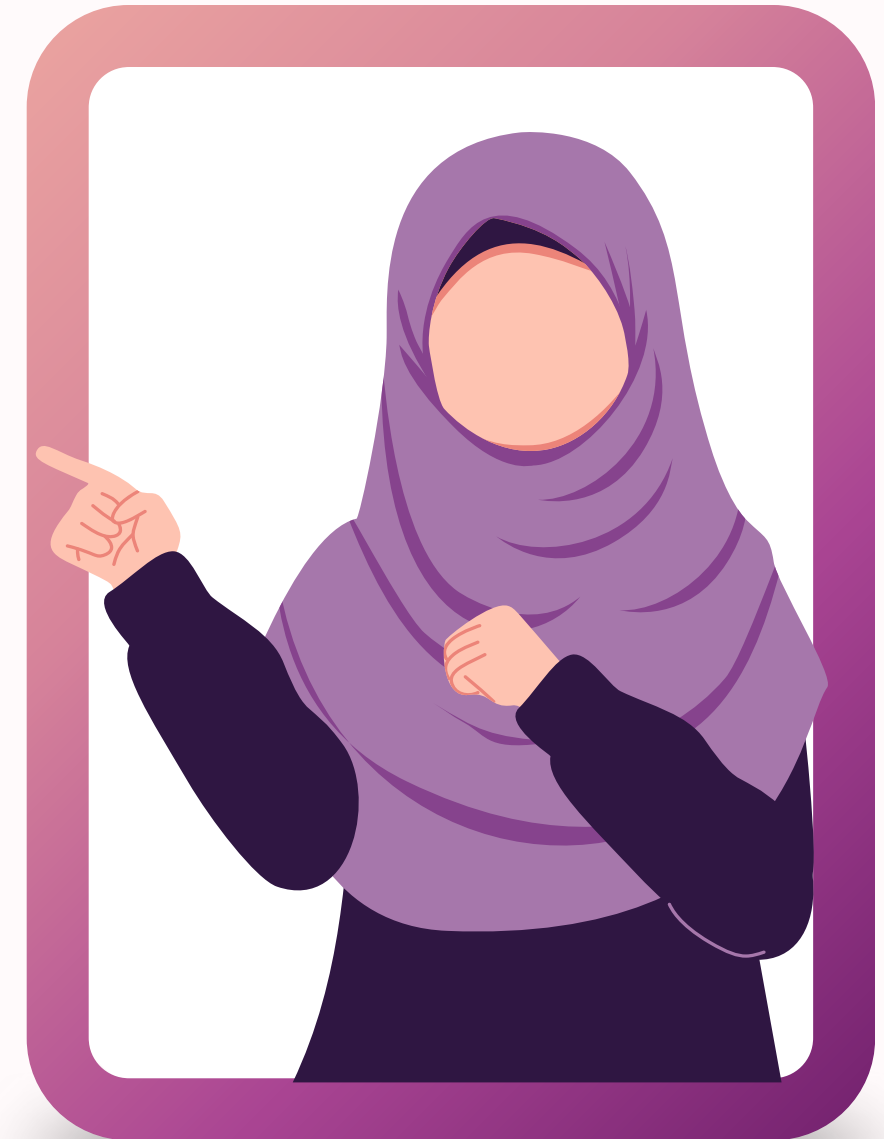


Ambil Peran Utama Kita Sebagai Orang Tua, Mendidik Anak dengan Seutuhnya

Permainan Edukatif & Menyenangkan

1. Konsep permainan edukatif

- Bermain bukan sekadar hiburan, tapi sarana stimulasi kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, dan spiritual.
- Piaget: anak belajar melalui eksplorasi lingkungan.
- Hadits: "Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah..." → bermain harus menjaga fitrah baiknya.



Ambil Peran Utama Kita Sebagai Orang Tua, Mendidik Anak dengan Seutuhnya

2. Contoh permainan sesuai usia (2–6 tahun)

- Permainan motorik kasar: lompat, berlari, permainan tradisional sederhana.
- Motorik halus: puzzle, balok susun, plastisin.
- Bahasa & sosial: role play (bermain dokter-dokteran, jual beli).
- Spiritual: permainan doa sederhana, tebak huruf hijaiyah, dll.

3. Kriteria permainan edukatif

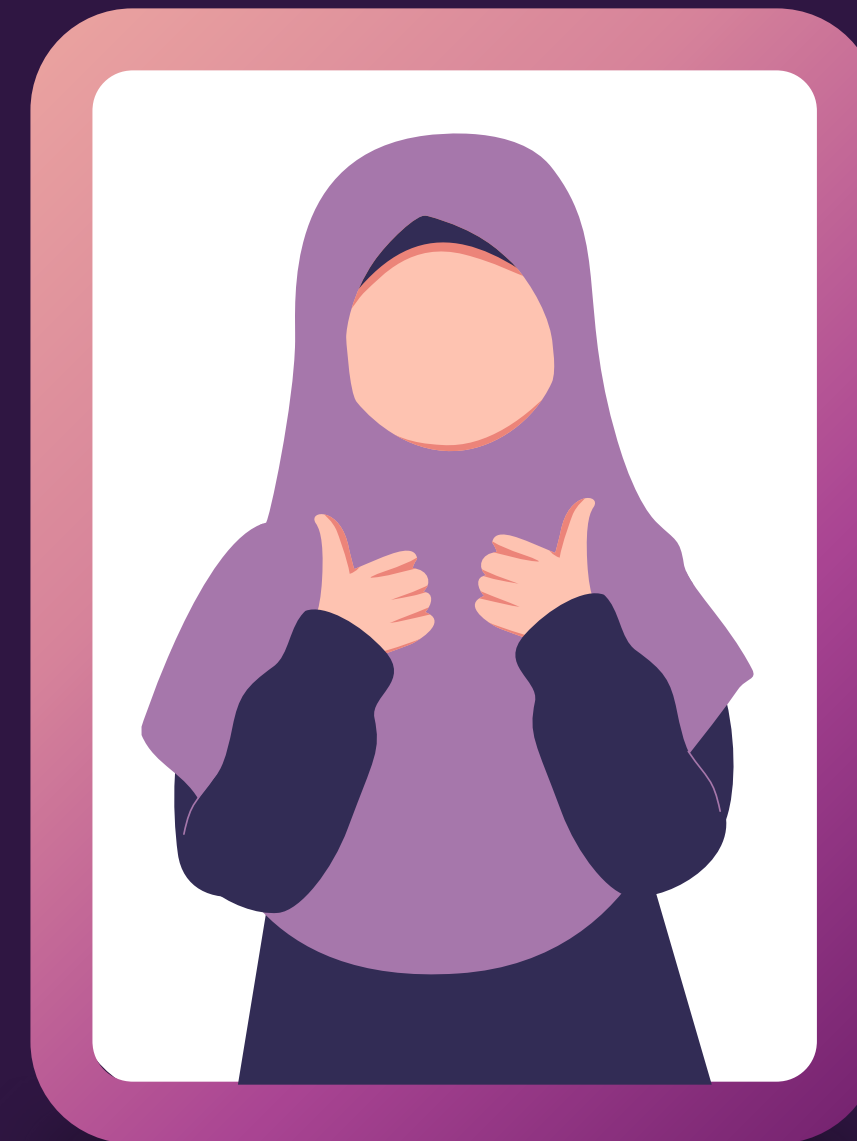
- Aman, sesuai usia, tidak berbahaya.
- Mengandung nilai belajar (problem solving, kerjasama, adab).
- Menyenangkan, membuat anak antusias tanpa paksaan.

Ambil Peran Utama Kita Sebagai Orang Tua, Mendidik Anak dengan Seutuhnya

Bijak dalam Berteknologi

1. Realita & peluang

- Anak cepat tertarik pada gawai (HP/tablet).
- Ada konten baik (channel edukasi, aplikasi belajar), tapi juga potensi bahaya (kecanduan, konten negatif).



Ambil Peran Utama Kita Sebagai Orang Tua, Mendidik Anak dengan Seutuhnya

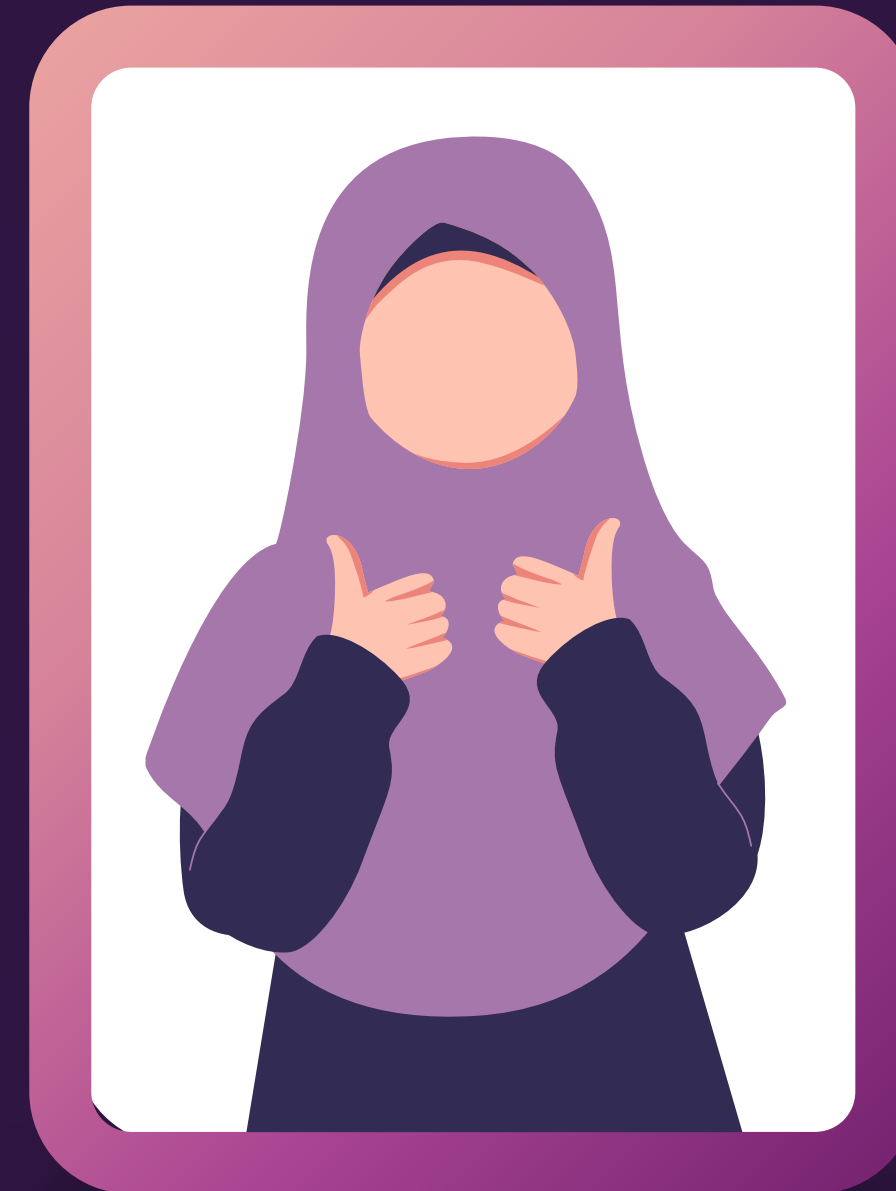
2. Prinsip bijak dalam penggunaan teknologi

- Usia dini → bermain nyata lebih utama daripada di depan layar hp/tv/tablet.
- Jika dikenalkan teknologi: harus pendampingan orang tua/guru.
- Batasi waktu (WHO: maksimal 1 jam/hari untuk usia 2–5 tahun).
- Pilih konten sesuai syariat dan edukatif.
- Tanamkan digital adab → anak belajar sopan santun dan tujuan menggunakan teknologi. Biasakan untuk anak selalu izin menggunakan media digital, tidak dengan paksaan.

Ambil Peran Utama Kita Sebagai Orang Tua, Mendidik Anak dengan Seutuhnya

3. Peran orang tua & guru

- Menjadi teladan (tidak terlalu sibuk dengan gadget).
- Menyediakan alternatif aktivitas nyata agar anak tidak hanya mencari gawai.

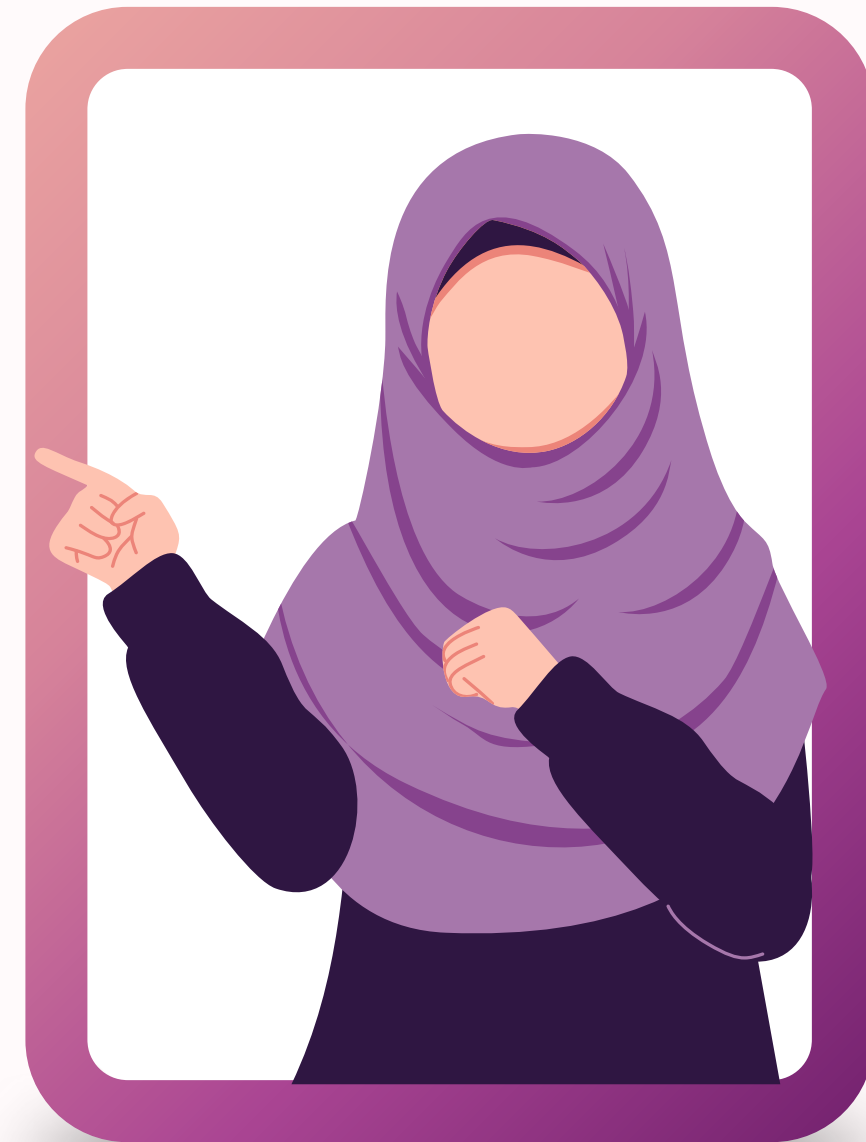


Ambil Peran Utama Kita Sebagai Orang Tua, Mendidik Anak dengan Seutuhnya

Menumbuhkan Kreativitas & Tanggung Jawab

1. Kreativitas

- Muncul ketika anak diberi ruang bereksperimen (mencoba, membangun, berimajinasi).
- Permainan kreatif mendorong anak menemukan solusi sendiri.



Ambil Peran Utama Kita Sebagai Orang Tua, Mendidik Anak dengan Seutuhnya

2. Tanggung jawab

- Permainan bisa jadi media menanamkan tanggung jawab (misalnya setelah main dibereskan, menjaga mainan, bergantian).
- Dalam teknologi: bertanggung jawab menggunakan sesuai aturan, tidak sembarangan klik.

3. Integrasi nilai Islam

- QS. Luqman: 13–19 → pendidikan akhlak, tanggung jawab sejak kecil.
- Hadits Nabi: “Setiap kalian adalah pemimpin, dan setiap pemimpin akan dimintai pertanggungjawaban.”

Ambil Peran Utama Kita Sebagai Orang Tua, Mendidik Anak dengan Seutuhnya

Penutup

- Bermain edukatif dan teknologi yang bijak adalah dua sisi yang saling melengkapi.
- Tujuan akhirnya: anak tumbuh kreatif, sehat, cerdas, berakhlak, dan memiliki rasa tanggung jawab.
- Peran pendidik dan orang tua: mendampingi, memberi teladan, dan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.



Ambil Peran Utama Kita Sebagai Orang Tua, Mendidik Anak dengan Seutuhnya

The background is a stylized illustration of a mosque at night. The mosque has a large central dome and several minarets. It is set against a dark purple sky with a large, textured, circular moon. The foreground consists of rolling hills or clouds in shades of purple and blue, with some palm trees visible on the right side.

جَزَاكُمُ اللَّهُ خَيْرًا كَثِيرًا

**Semoga ilmu yang didapatkan dapat diamankan dan
diberikan keistiqomahan dalam setiap langkah
menuntut ilmu.**