



Strategi Pembelajaran Mendalam Kontekstual Model ASYIK, ATIK, dan SIUUL dalam Pendidikan Anak Usia Dini Inklusif di Era Disrupsi

Contextual Deep Learning Strategy ASYIK, ATIK, and SIUUL Models in Inclusive Early Childhood Education in the Era of Disruption

Sri Watini¹, Alawiyah², Andriyanti³, Bibin Siti Maturrohmah^{4*}, Ekawati Andayani⁵,
Mira Humayrah⁶, Yazid⁷

¹⁻⁷ Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

*Penulis Korespondensi: bibinsiti14@gmail.com⁴

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 25 Desember 2025

Revisi: 22 Januari 2026

Diterima: 26 Februari 2026

Terbit: 28 Februari 2026

Keywords: Contextual Innovation;
Deep Learning; Digital Learning;
PAUD; SIUUL Model.

Abstract: Inclusive Early Childhood Education (PAUD) faces significant challenges in the era of digital disruption, particularly in integrating technology with meaningful and contextual learning. This study aims to develop and implement a contextual deep learning strategy through the ASYIK, ATIK, and SIUUL models. The research used a participatory workshop method combined with experiential learning and collaborative inquiry approaches, involving 50 PAUD practitioners in the Cikarang area. The findings showed a significant increase in participants' knowledge and a very high level of satisfaction, with 98% reporting satisfaction or high satisfaction. The learning simulations demonstrated the successful application of creative and contextual strategies to support inclusive education for children with special needs. Participants were highly motivated to implement these models in their institutions. The study recommends continuous technical support, the development of adaptive learning media, and the establishment of practitioner communities to ensure the sustainable implementation of inclusive education. These efforts are essential to enhance the quality and inclusiveness of early childhood education in the digital era.

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini Inklusif (PAUD) menghadapi tantangan signifikan di era disrupsi digital, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Studi ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan strategi pembelajaran mendalam kontekstual melalui model ASYIK, ATIK, dan SIUUL. Penelitian ini menggunakan metode lokakarya partisipatif yang dikombinasikan dengan pembelajaran pengalaman dan pendekatan penyelidikan kolaboratif, yang melibatkan 50 praktisi PAUD di wilayah Cikarang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan peserta dan tingkat kepuasan yang sangat tinggi, dengan 98% melaporkan kepuasan atau kepuasan tinggi. Simulasi pembelajaran menunjukkan keberhasilan penerapan strategi kreatif dan kontekstual untuk mendukung pendidikan inklusif bagi anak berkebutuhan khusus. Peserta sangat termotivasi untuk mengimplementasikan model-model ini di lembaga mereka. Studi ini merekomendasikan dukungan teknis berkelanjutan, pengembangan media pembelajaran adaptif, dan pembentukan komunitas praktisi untuk memastikan implementasi pendidikan inklusif yang berkelanjutan. Upaya-upaya ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan inklusivitas pendidikan anak usia dini di era digital.

Kata Kunci: Inovasi Kontekstual; Model SIUUL; PAUD; Pembelajaran Digital; Pembelajaran Mendalam.

1. PENDAHULUAN

Hakikat pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal. Anak usia dini (AUD) berada pada masa emas (golden age), yaitu masa ketika sel-sel otak berkembang dengan sangat pesat. Oleh karena itu, pendidikan bagi anak usia dini merupakan proses pemberian stimulasi agar potensi yang dimiliki dapat

berkembang secara maksimal. Dalam memberikan stimulasi tersebut, diperlukan upaya untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara bermakna, penuh kesadaran, dan menyenangkan, sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran mendalam (deep learning).

Pembelajaran yang bermakna, penuh kesadaran, dan menyenangkan harus ditanamkan pada anak sejak dini. Salah satu faktor internal yang menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar (Arianty & Watini, 2022). Motivasi belajar dapat muncul pada diri seseorang karena berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal, seperti dorongan dari orang tua atau lingkungan. Motivasi belajar merupakan faktor psikologis non-intelektual; seseorang dengan kecerdasan tinggi dapat mengalami kegagalan dalam belajar apabila tidak memiliki motivasi yang kuat.

Motivasi memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, baik bagi guru maupun peserta didik. Bagi guru, mengetahui motivasi belajar siswa sangat penting untuk menjaga dan meningkatkan semangat belajar mereka. Bagi siswa, motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Arianty & Watini, 2022). Dalam pendidikan anak usia dini inklusif, menumbuhkan motivasi belajar bukanlah hal yang mudah karena menghadapi tantangan yang kompleks di era disrupsi digital, di mana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pendidikan secara besar-besaran. Akses rumah tangga terhadap perangkat TIK tertinggi terdapat pada televisi, yaitu sebesar 86,7%, namun kualitas program yang ditujukan bagi anak-anak masih menunjukkan hasil yang kurang baik (Watini et al., 2024).

Bagi seorang guru, upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melalui berbagai cara, salah satunya dengan merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Ketika siswa terlibat dalam kegiatan belajar yang menarik, hal tersebut akan berpengaruh positif terhadap motivasi mereka untuk terus belajar. Guru yang memahami motivasi belajar anak dapat menyusun perencanaan pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang sesuai, baik dari segi model, metode, pendekatan, teknik, maupun taktik (Watini, 2019). Dalam pendidikan anak usia dini inklusif, perencanaan pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri anak. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk membangun kepercayaan diri anak adalah melalui kegiatan bernyanyi, di mana semua anak dapat berpartisipasi (Kastanja & Watini, 2022).

Dalam konteks pendidikan inklusif di Indonesia, masih terdapat berbagai kendala, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, kompetensi pendidik, serta pandangan sosial yang dapat menghambat pemerataan akses terhadap pendidikan berkualitas bagi seluruh anak. Oleh karena

itu, diperlukan strategi inovasi yang holistik dan kontekstual. Penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk merumuskan strategi pembelajaran mendalam berbasis inovasi kontekstual yang dapat menjadi solusi komprehensif bagi pendidikan anak usia dini inklusif di era disrupsi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis bagi pengembangan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam konteks pendidikan inklusif, sehingga setiap anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan mengembangkan potensinya secara optimal.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan melalui metode lokakarya partisipatif dengan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dan inkuiri kolaboratif, yang dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang strategi pembelajaran mendalam berbasis inovasi kontekstual dalam PAUD inklusif di era disrupsi kepada 50 peserta.

Peserta terdiri atas guru PAUD, kepala sekolah, dan praktisi pendidikan anak usia dini di wilayah Cikarang dan sekitarnya. Lokakarya dilaksanakan pada hari Sabtu, 20 Desember 2025, pukul 08.00–14.00 WIB, bertempat di Hotel Sahid Jaya Lippo Cikarang. Kegiatan lokakarya mengintegrasikan tiga tahapan utama, yaitu:

- a. Tahap Penyampaian Konsep (08.00–10.00 WIB), yang meliputi pemaparan tentang konsep pembelajaran mendalam dalam PAUD, prinsip pembelajaran kontekstual, karakteristik anak berkebutuhan khusus, serta strategi pembelajaran inklusif di era digital oleh narasumber Sri Watini selaku dosen pembimbing dan tim mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Panca Sakti Bekasi (Alwiyah, Andriyanti, Mira Humayrah, Bibin Siti Maturrohman, Ekawati Andayani, dan Yazid);
- b. Tahap Praktik dan Simulasi (10.00–12.00 WIB), yang melibatkan peserta dalam kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis pembelajaran mendalam dan kontekstual, simulasi penerapan strategi pembelajaran inklusif menggunakan media pembelajaran adaptif dan teknologi asistif, serta diskusi kelompok untuk mengidentifikasi tantangan dan solusi implementasi di masing-masing lembaga PAUD. Peserta dibagi menjadi tiga kelompok kecil (masing-masing 10–15 orang) yang difasilitasi oleh tim mahasiswa;
- c. Tahap Refleksi dan Evaluasi (12.00–14.00 WIB), yang mencakup presentasi hasil kerja kelompok, pemberian umpan balik konstruktif dari narasumber dan fasilitator, serta pengisian instrumen evaluasi untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta terhadap

konsep dan strategi yang disampaikan, serta kuesioner kepuasan peserta untuk menilai efektivitas lokakarya.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif selama kegiatan untuk mendokumentasikan dinamika pembelajaran dan partisipasi peserta, dokumentasi berupa foto dan video kegiatan, serta analisis hasil evaluasi menggunakan teknik statistik deskriptif (persentase peningkatan skor) dan analisis kualitatif terhadap hasil diskusi kelompok serta umpan balik peserta. Keberhasilan kegiatan PKM ini diukur melalui tiga indikator utama, yaitu:

- a. Peningkatan pengetahuan peserta terhadap konsep dan strategi yang disampaikan (target: minimal 70% peserta mengalami peningkatan skor hasil evaluasi);
- b. Kepuasan peserta terhadap pelaksanaan lokakarya (target: minimal 80% peserta menyatakan puas atau sangat puas); dan
- c. Komitmen implementasi yang ditunjukkan melalui rencana tindak lanjut yang disusun oleh setiap peserta untuk diterapkan di lembaga PAUD masing-masing.

Seluruh kegiatan dilaksanakan sesuai dengan protokol kesehatan dan prinsip pembelajaran orang dewasa (andragogi) yang menekankan pengalaman, partisipasi aktif, relevansi praktis, serta orientasi pada pemecahan masalah, sehingga lokakarya ini tidak hanya menjadi sarana transfer pengetahuan, tetapi juga memberdayakan dan meningkatkan kapasitas praktisi PAUD dalam menghadapi tantangan pendidikan inklusif di era disrupsi digital.

3. HASIL

Model ASYIK

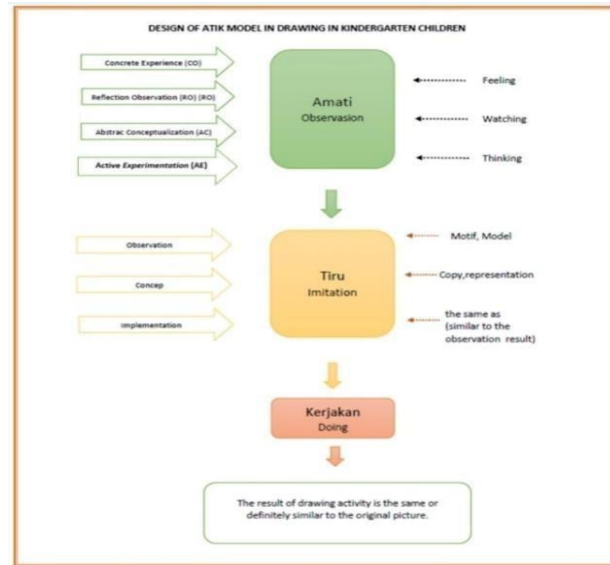
Dalam kegiatan pembelajaran Model ASYIK, peserta diajak untuk mempraktikkan penerapan “Reward ASYIK”. Sebelum reward ASYIK diberikan, peserta terlebih dahulu diajak menyanyikan lagu yang menegaskan bahwa “belajar hari ini menyenangkan”. Setelah lagu selesai, guru mengatakan “katakan”, lalu anak-anak menjawab, “Saya bisa, saya hebat, saya berhasil, Yessss!!!”.

Pemberian reward ASYIK ini mampu meningkatkan semangat belajar peserta. Selanjutnya, peserta menerapkannya di lembaga masing-masing. Hampir seluruh peserta memberikan umpan balik bahwa reward ASYIK dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar anak. Hal ini sejalan dengan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di TK Yapis II Baiturrahman (Arianty & Watini, 2022).

Model ATIK

Seorang guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan menarik untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada anak, sehingga dapat merangsang pikiran,

perasaan, minat, dan perhatian mereka. Salah satu model yang diperkenalkan adalah model ATIK, yaitu: A (Amati), T (Tiru), K (Kerjakan). Model ini dikembangkan oleh Sri Watini pada tahun 2016 sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang telah dipatenkan dengan nomor paten 000229956 tertanggal 28 Januari 2028 (Rahakbauw & Watini, 2022a).



Gambar 1. Konsep Model ATIK Sri Watini, Hak Paten/Hak Kekayaan Intelektual No.: EC00202059888, 15 Desember 2020.

Dari pengembangan Model ATIK, guru dapat menyusun perencanaan pembelajaran dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar untuk membuat pola, kemudian anak-anak mengikuti pola tersebut. Kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif, motorik fisik, dan seni anak. Desain yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil karya peserta.

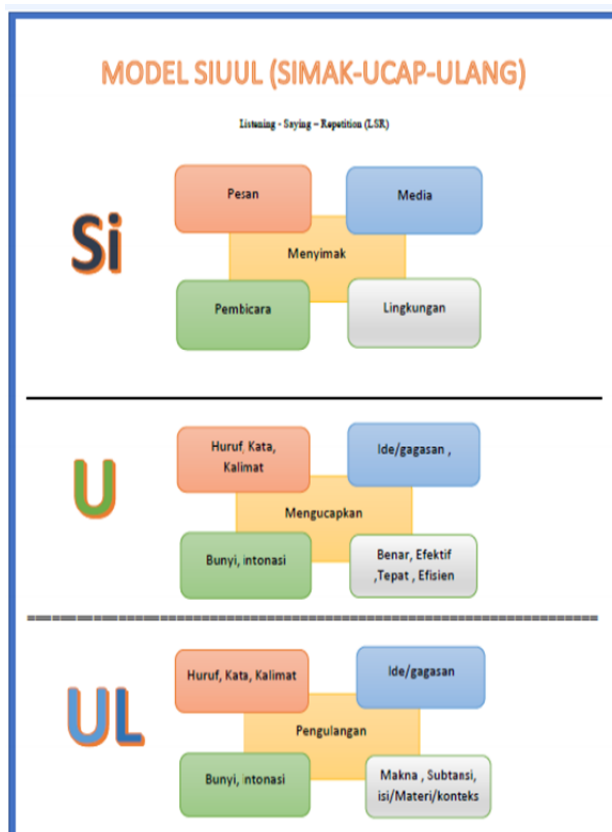
Berdasarkan hasil kolaborasi, praktik langsung, dan refleksi bersama, peserta mampu mengembangkan inovasi dalam Model ATIK dengan menggunakan berbagai alat dan bahan yang berbeda. Misalnya, ada peserta yang menuliskan pola di atas kertas kemudian menirukannya melalui gerakan, sementara yang lain menggunakan Model ATIK untuk menyusun pola ABC-ABC.

Pengembangan model ini kemudian diterapkan di lembaga masing-masing, dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengingat dan menyusun pola serta mengikuti gerakan sebagai bentuk stimulasi kognitif, motorik, dan seni. Hal ini

disampaikan oleh para peserta lokakarya melalui hasil evaluasi setelah mereka menerapkannya di lembaga masing-masing.

SIUUL Model

Model SIUUL terdiri atas tiga komponen, yaitu: Dengar – Ucap – Ulangi, dengan skema sebagai berikut:



Gambar 3. Model SIUUL oleh Sri Watini, Hak Kekayaan Intelektual (HKI):

EC00202276419, 18 Oktober 2022.

S (Listening/Mendengarkan) merupakan proses mengamati atau memperhatikan suatu objek, peristiwa, atau kejadian di lingkungan sekitar. Guru menunjukkan kepada anak sebuah kartu bergambar huruf A dan gambar apel. Selanjutnya, guru mengucapkan huruf “A” diikuti dengan nama benda pada gambar tersebut. Anak mendengarkan dan mengingatnya dengan baik.

U (Ucap), guru meminta anak untuk mengucapkan atau mengulang huruf dan nama benda yang sebelumnya diucapkan oleh guru. Keterampilan berbicara ini membantu anak mengucapkan kata dengan benar serta meningkatkan perbendaharaan kosakata.

UL (Ulangi/Repeat), anak mengulang kembali apa yang telah diucapkan sambil tetap memperhatikan kartu huruf. Melalui pengulangan, kemampuan mengingat anak akan meningkat (Andraeni et al., 2023).

4. DISKUSI

Lokakarya ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 20 Desember 2025, bertempat di Hotel Sahid Jaya Lippo Cikarang dan diikuti oleh 50 peserta. Peserta lokakarya terdiri atas para praktisi pendidikan anak usia dini, yang sebagian besar berasal dari wilayah Cikarang dan sekitarnya. Komposisi peserta meliputi 34 guru PAUD (68%), 10 kepala sekolah/pengelola lembaga PAUD (20%), dan 6 praktisi pendidikan inklusif (12%).

Berdasarkan pengalaman mengajar, sebanyak 32% peserta memiliki pengalaman kurang dari 3 tahun, 44% memiliki pengalaman 3–7 tahun, dan 24% memiliki pengalaman lebih dari 7 tahun. Sebagian besar peserta (76%) berpendidikan sarjana kependidikan, sedangkan sisanya sedang menempuh pendidikan magister atau memiliki latar belakang diploma. Ditinjau dari jenis lembaga, 84% peserta berasal dari PAUD reguler yang telah mulai menerima anak berkebutuhan khusus, sementara 16% berasal dari PAUD inklusif. Hasil survei pra-lokakarya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta (92%) belum pernah mengikuti pelatihan pembelajaran mendalam dalam konteks PAUD inklusif, dan 96% ingin meningkatkan kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi bagi anak berkebutuhan khusus.

Penelitian ini menggunakan metode lokakarya partisipatif dengan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan inkuiri kolaboratif. Oleh karena itu, pengukuran peningkatan kompetensi peserta tidak dilakukan melalui data numerik semata, melainkan melalui deskripsi mendalam tentang perubahan perilaku dan respons peserta selama proses lokakarya. Data penelitian diperoleh dalam bentuk pernyataan lisan, catatan tertulis, serta hasil observasi terhadap proses simulasi pembelajaran yang dilakukan oleh peserta setelah menerapkan model ASYIK, ATIK, dan SIUUL.

Peningkatan kemampuan anak diidentifikasi melalui sejumlah indikator kualitatif, antara lain keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran, antusiasme dalam mengikuti kegiatan, kemampuan merespons instruksi guru, serta munculnya rasa percaya diri dan kemandirian selama proses belajar. Selain itu, interaksi sosial anak dengan guru dan teman sebaya, serta respons verbal dan nonverbal terhadap stimulus pembelajaran, juga menjadi indikator penting dalam menilai peningkatan kemampuan anak.

Hasil simulasi pembelajaran yang dilakukan oleh masing-masing kelompok menunjukkan bahwa penerapan model ASYIK, ATIK, dan SIUUL mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Anak-anak terlihat lebih fokus, aktif berpartisipasi, serta berani mencoba dan mengekspresikan diri selama kegiatan. Perubahan perilaku ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak secara holistik, mencakup aspek kognitif, sosial-emosional, dan motorik, yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran

anak usia dini.

Selain itu, kreativitas peserta lokakarya dalam mengadaptasi teori ke dalam praktik pembelajaran turut berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Peserta mampu mengembangkan variasi Model ASYIK, ATIK, dan SIUUL yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik masing-masing lembaga. Adaptasi ini berdampak positif terhadap pengalaman belajar anak, yang tercermin dari meningkatnya keterlibatan, responsivitas, dan aktivitas anak selama pembelajaran.

Evaluasi kepuasan peserta terhadap pelaksanaan lokakarya menunjukkan hasil yang sangat positif. Dengan skor kepuasan rata-rata sebesar 4,52 (kategori sangat puas), mayoritas peserta (98%) menyatakan puas atau sangat puas. Aspek yang memperoleh penilaian tertinggi adalah kualitas penyampaian narasumber (4,76) dan relevansi materi (4,68). Beberapa peserta menyarankan agar sesi praktik dan diskusi diperpanjang. Selain itu, banyak peserta memberikan komentar positif karena memperoleh berbagai ide praktis yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran, serta mengapresiasi pendekatan partisipatif dan aplikatif yang digunakan. Secara keseluruhan, lokakarya ini dinilai sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan peserta.

Sebagai tindak lanjut kegiatan, peserta diminta menyusun rencana aksi yang memuat strategi implementasi di lembaga PAUD masing-masing. Hasil analisis menunjukkan tingkat komitmen yang tinggi, dengan 100% peserta menyusun rencana tindak lanjut. Mayoritas peserta merencanakan penerapan pembelajaran berbasis proyek kontekstual, integrasi teknologi pembelajaran, serta pengembangan media pembelajaran adaptif. Rencana implementasi ini juga mencakup kerja sama dengan orang tua dan target pelaksanaan dalam waktu dua minggu hingga satu bulan setelah lokakarya.

Kebutuhan akan pendampingan teknis dan akses terhadap bank RPP juga tergolong tinggi, dengan banyak peserta memerlukan konsultasi lanjutan terkait asesmen anak berkebutuhan khusus. Tim PKM membentuk grup WhatsApp untuk mendampingi peserta selama tiga bulan ke depan, yang menunjukkan bahwa lokakarya ini berhasil membangun komunitas belajar yang berkelanjutan.

Kreativitas, inovasi, dan keterampilan dalam merancang model pembelajaran, khususnya dalam pengembangan literasi membaca dan menulis, masih menjadi tantangan bagi pendidik PAUD, terutama di Kecamatan Cikarang Selatan. Penggunaan aplikasi digital sebagai media pembelajaran yang masih terbatas juga menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian. Selain itu, pemanfaatan media dalam pengembangan literasi anak usia dini perlu lebih dioptimalkan.

Diharapkan setelah mengikuti lokakarya ini, para pendidik PAUD, khususnya di Kecamatan Cikarang Selatan, mampu mengembangkan strategi pembelajaran dengan berbagai materi terpilih yang sesuai untuk diberikan kepada anak. Melalui perancangan pembelajaran yang bersifat personal, pendidik dapat mengontrol materi yang disampaikan kepada anak. Contoh materi yang dapat digunakan antara lain model pembelajaran ASYIK, ATIK, dan SIUUL.

Tabel 1. Workshop Peserta Profil (N=50).

Kategori	Nomor	Persentase
Pekerjaan Status		
Lebih awal Masa kecil Pendidikan Guru	34	68
Kepala Sekolah /Administrator	10	20
Inklusif Pendidikan Praktisi	6	12
Pengajaran Pengalaman		
< 3 tahun	16	32
3-7 tahun	22	44
> 7 tahun	12	24
Pendidikan Latar belakang		
Sarjana	38	76
Gelar Master Derajat (di dalam (berprogress / selesai)	8	16
Diploma	4	8
Jenis dari Lembaga		
Biasa Lebih awal Masa kecil Pendidikan (menerima) anak-anak dengan spesial kebutuhan)	42	84
Inklusif Lebih awal Masa kecil Pendidikan	8	16

Tabel 2. Workshop Kepuasan Evaluasi (Skala 1-5).

Evaluasi Aspek	Rata-rata	Kategori
Relevansi dari bahan ke kebutuhan	4.6	Sangat puas
Kualitas dari itu pembicara pengiriman	4,76	Sangat puas
Kualitas dari murid tim fasilitasi	4.5	Sangat puas
Kecukupan dari waktu untuk setiap sidang	4.12	Puas
Tersedianya dari mendukung bahan	4.48	Sangat puas
Lokasi fasilitas Dan akomodasi	4.62	Sangat puas
Praktis peluang Dan diskusi	4.58	Sangat puas
Keseluruhan manfaat dari itu bengkel	4,72	Sangat Puas
Keseluruhan Rata-rata	4.52	Sangat Puas

Kepuasan Tingkat Distribusi:

- Sangat Puas: 44 peserta (88%)
- Puas: 5 peserta (10%)
- Agak Puas: 1 peserta (2%)

- Total Puas/Sangat Puas Puas: 98%  (Target: 80%)

Tabel 3. Peserta Pelaksanaan Komitmen (N=50).

Strategi ke menjadi Diimplementasikan	Nomor	%
Kontekstual berbasis proyek sedang belajar	32	64
Integrasi dari sedang belajar teknologi	18	36
Perkembangan dari adaptif sedang belajar media	28	56
Kolaborasi dengan orang tua	15	30
Pelaksanaan Garis waktu	Nomor	%
2 minggu setelah itu bengkel	38	76
1 bulan setelah itu bengkel	12	24
Membutuhkan untuk Bantuan	Nomor	%
Teknis bantuan	42	84
Mengakses ke RPP gudang & media	35	70
Konsultasi pada ABK penilaian	28	56

Tabel 4. Pencapaian Dari Indikator Keberhasil.

Indikator	Target	Realisasi	Status
Meningkatkan di dalam pengetahuan (≥ 20 poin)	$\geq 70\%$ dari peserta	82% dari peserta	TERCAPAI
Peserta kepuasan	$\geq 80\%$ puas	98% puas	TERCAPAI
Pelaksanaan komitmen	100% tindakan rencana	100	TERCAPAI

5. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merumuskan dan menerapkan strategi pembelajaran mendalam berbasis inovasi kontekstual dalam pendidikan anak usia dini inklusif di era disrupsi, dengan berfokus pada model pembelajaran ASYIK, ATIK, dan SIUUL. Hasil kegiatan workshop menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta yang signifikan, yang terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam mengulas kembali konsep-konsep utama. Model ASYIK yang menekankan pembelajaran aktif melalui kegiatan bernyanyi terbukti mampu meningkatkan rasa percaya diri anak, sedangkan model ATIK yang mendorong anak untuk mengamati, menirukan, dan melaksanakan tugas membantu perkembangan kognitif anak.

Selain itu, penerapan model SIUUL dalam pembelajaran berbicara dan membaca membantu anak berkebutuhan khusus memperoleh keterampilan sosial dan komunikasi yang lebih baik. Dengan meningkatnya keterampilan tersebut, para peserta workshop merasa lebih siap untuk menerapkan strategi-strategi ini di lembaga pendidikan anak usia dini masing-masing, serta menunjukkan komitmen yang kuat dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek kontekstual yang lebih inklusif dan adaptif. Dengan demikian, strategi pembelajaran

mendalam berbasis inovasi kontekstual yang diterapkan dalam penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pendidikan anak usia dini inklusif yang lebih efektif, adaptif, dan berkualitas di era disrupsi digital.

DAFTAR REFERENSI

- Afriani, G. (2025). The role of teachers in implementing inclusive education for children with special needs in general school environments. *Global Education Journal*, 3(2), 575-583. <https://doi.org/10.59525/gej.v3i2.751>
- Aisy, N. R., & Aprilia, I. D. (2025). The important role of inclusive education for the social interaction of students with special needs. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(1), 13-20. <https://doi.org/10.29210/1202525447>
- Aktivnosti, M., Razvoja, U. F., & Muratović, A. (2025). Musical activities in the function of preschool children's development. *University Thought - Journal of Science, Culture, and Art*, 24, 128-143. <https://doi.org/10.5937/univmis2524126M>
- Andraeni, M., Sutisna, Y. H., Desi, A. R., & Watini, S. (2023). Implementation of the SIUUL model to develop public speaking skills. *JIIP - Scientific Journal of Education*, 6(4), 2330-2335. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1844>
- Arianty, A., & Watini, S. (2022). Implementation of "fun rewards" to increase learning motivation in group B children at Yapis II Baiturrahman Kindergarten. *JIIP - Scientific Journal of Education*, 5(3), 939-944. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.515>
- Azzahra, I. M., Diana, R. R., Nirwana, E. S., Wiranata, R. R. S., & Andriani, K. M. (2022). Learning facilities and infrastructure based on the characteristics of children with special needs in inclusive education. *Al-Athfaal: Journal of Early Childhood Education*, 5(2), 169-190. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v5i2.14432>
- Guillén-Martínez, D., Alcázar-Espinoza, J. A., Ramírez-Sánchez, I., Samaniego-Cobo, T., & Villacís-Macias, C. (2025). Policies, assistive technologies, and barriers in inclusive education: A global systematic review (2019-2024). *Journal of Posthumanism*, 5(2), 208-218. <https://doi.org/10.63332/joph.v5i2.418>
- Harisatunisa, H., & Sauqi, C. (2023). Implementation of contextual learning based on local Penginyongan culture. *Journal of Education*, 11(2), 211-225. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i2.8641>
- Kastanja, J., & Watini, S. (2022). Implementation of the fun singing method in increasing the self-confidence of children in Group A1 at the Pembina Nasional State Kindergarten. *JIIP - Journal of Educational Sciences*, 5(7), 2636-2639. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.735>
- Kurniawati, R., & Watini, S. (2024). Implementation of the Si-UUL model in speaking instruction for children with speech delay at Nusantara Kindergarten in Bekasi. *Journal of Teacher and Learning Studies*, 7(2), 537-547. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.3487>
- Luthfia, S. (2024). Benefits of an inclusive education program on early childhood social development. *Proceedings of International Conference on Education*, 2(1), 650-656. <https://doi.org/10.32672/pice.v2i1.1430>

- Rahakbauw, H., & Watini, S. (2022). Implementation of the ATIK model in improving children's cognitive ability in composing ABCD-ABCD patterns. *Jurnal Buah Hati*, 9(1), 1-9. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v9i1.1696>
- Rosmauli, C., & Watini, S. (2022). Implementation of the ATIK model to develop logical thinking cognitive abilities in drawing activities at IT Insan Mulia Pancoran Kindergarten. *JIIP - Journal of Educational Sciences*, 5(3), 888-894. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.510>
- Sujinem. (2025). Understanding the implementation of deep learning approach in English teaching for high school. *Revorma: Journal of Education and Thought*, 5(1), 54-70. <https://doi.org/10.62825/revorma.v5i1.130>
- Susanti, S. M., Marwah, Hartati, Saleh, R., & Hertuni, F. (2025). Empowering parents in early childhood education through a participatory approach in community service activities. *TAAWUN*, 5(2), 480-492. <https://doi.org/10.37850/taawun.v5i02.1062>
- Sutikno, P. Y., Jazuli, M., Utomo, U., & Sunarto. (2024). The effects of singing activities on children's memory, learning motivation, and creativity in an Indonesian kindergarten for preschoolers. *Journal of Law and Sustainable Development*, 12(1), e3123. <https://doi.org/10.55908/sdgs.v12i1.3123>
- Watini, S. (2019). Contextual approach in improving science learning outcomes in early childhood. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*, 3.
- Watini, S., & Efendy, H. (2018). The playing method "ASYIK" based on multiple intelligence in learning science process at the early childhood education program (PAUD) age 5. *Journal of Studies in Education*, 8(1), 51. <https://doi.org/10.5296/jse.v8i1.12108>
- Watini, S., Shofa, S., Wulandari, A., Sri Pujiati, E., Hasmira, H., & Hermawansyah, W. (2024). Workshop on one school one TV channel in the implementation of Merdeka Mengajar at early childhood education institutions. *Ainara Journal (Journal of Research and PKM in the Field of Education)*, 5(1), 41-49. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.340>