



PEMANFAATAN DAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Karina Wilda Suzeni¹⁾, Mahdalena Barid²⁾, Sahara Putri Maharani³⁾

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta¹⁾

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta²⁾

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta³⁾

Karinawilda168@gmail.com¹⁾, mahdaemail@gmail.com²⁾, saharapmm@gmail.com²⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan dan penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran anak usia dini di TK Darussalam 1 Pucangan Kartasura. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru dan lingkungan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital seperti televisi, laptop, dan LCD proyektor digunakan sebagai alat bantu utama dalam kegiatan belajar mengajar. Permainan edukatif dan video pembelajaran menjadi sarana utama untuk mengenalkan materi secara menarik dan menyenangkan. Meskipun teknologi terbukti mampu meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan sosial anak, penerapannya masih terkendala oleh keterbatasan fasilitas seperti jumlah perangkat yang minim, ruang kelas sempit, dan kurangnya laboratorium komputer. Guru berperan penting dalam mengatur penggunaan teknologi dengan pendekatan klasikal yang melibatkan seluruh anak secara kolektif. Selain itu, guru juga aktif memberikan pemahaman tentang penggunaan teknologi yang sehat, serta mengajak orang tua untuk turut membimbing anak dalam penggunaan teknologi di rumah. Sekolah turut mendukung dengan memberikan pelatihan dan workshop kepada guru. Penelitian ini menekankan pentingnya kolaborasi antara sekolah, guru, dan orang tua dalam menciptakan lingkungan belajar digital yang aman, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini, serta perlunya peningkatan infrastruktur untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital.

Kata kunci: Teknologi Digital, PAUD, Game Edukatif, Keterlibatan Orang Tua, Pembelajaran Interaktif.

Abstract

This study aims to examine the utilization and implementation of digital technology in early childhood education at TK Darussalam 1 Pucangan Kartasura. Using a descriptive qualitative approach, data were collected through observation, interviews, and documentation involving teachers and the learning environment. The findings indicate that digital media such as televisions, laptops, and LCD projectors are used as primary tools in teaching activities. Educational games and instructional videos are utilized to present learning materials in an engaging and enjoyable manner. While the use of digital technology has shown to increase children's learning interest, understanding, and social-emotional skills, its implementation faces several challenges, including limited equipment, small classroom spaces, and the absence of a computer laboratory. Teachers play a crucial role by applying a classical teaching model that allows all children to participate collectively. They also provide guidance on the healthy use of digital media and involve parents in supporting digital learning at home. The school supports these efforts by offering training and workshops for teachers. This research highlights the importance of collaboration among schools, teachers, and parents in creating a safe and effective digital learning environment for young children. It also underlines the urgent need to improve digital infrastructure to maximize the benefits of educational technology.

Keywords: Digital Technology, Early Childhood Education, Educational Games, Parental Involvement, Interactive learning.



Pendahuluan

Pendidikan sebagai tempat yang memfasilitasi manusia menambah ilmu pengetahuan. Pendidikan di era digital mengalami banyak pergeseran, pergeseran tersebut terlihat sangat jelas dari bentuk sistem pendidikan setiap masanya, pada tahun 1980-an sistem pendidikan jauh berbeda dengan sistem pendidikan saat ini. Perbedaan tersebut terjadi karena adanya unsur perubahan zaman yang semakin maju. Pada abad ke-21, penggunaan sistem teknologi memasuki kehidupan manusia. Teknologi yang terhubung dalam kehidupan manusia semakin berkembang pesat, canggih dan sangat praktis. Teknologi digital mudah jumpai dimana-mana dan sangat tidak terbatas, siapapun dapat memilikinya. Digital dapat berfungsi dalam membantu manusia dalam berbagai bidang seperti dalam bidang pendidikan yang dapat dimanfaatkan untuk melengkapi proses belajar anak (Nurma, 2022).

Menurut Guernsey (2010) pemanfaatan teknologi bukan untuk mengambil alih aktivitas esensial terhadap pertumbuhan peserta didik semacam berperan inovatif, bereksplorasi nyata, kegiatan jasmani, diskusi, serta berhubungan dengan masyarakat. Pemanfaatan teknologi tidak menjadi pokok dalam pembelajaran, akan tetapi difokuskan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran serta menjadi pelengkap dalam meningkatkan peluang peserta didik terhadap materi yang aktual. Hal tersebut bertujuan supaya guru PAUD dapat menerapkan keterampilan dan keahliannya yang berkaitan dengan perkembangan peserta didik serta menentukan sarana pembelajaran yang benar sekaligus berkesan terhadap peserta didik. Pengembangan teknologi pembelajaran menjelaskan bahwa dalam teknologi pembelajaran terdapat 5 bidang garapan (kawasan) yang terdiri dari kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan dan kawasan penilaian. Kaitan pemanfaatan informasi dan komunikasi berbasis teknologi dengan teknologi pembelajaran tersebut berada pada posisi kawasan pemanfaatan dengan memanfaatkan proses dan sumber belajar, dimana kawasan tersebut memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Priyanti & Haryanto, 2023).

Penggunaan teknologi digital pada anak usia dini tidak dapat dihindarkan, tetapi teknologi digital perlu dimanfaatkan dengan bijak untuk mendukung perkembangan anak melalui bimbingan, pengawasan, dan pedoman yang sesuai dari lingkungan mereka, termasuk guru dan orangtua. Literasi digital dalam konteks anak usia dini adalah pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan dalam memanfaatkan media digital yang tersedia dalam lingkungan mereka dengan tujuan mencari informasi, belajar, bermain, atau menghibur diri secara positif, yang selalu disertai oleh bimbingan dari orang dewasa di sekitar mereka. Mengingat banyaknya penggunaan media digital oleh anak, literasi digital hendaknya sudah diajarkan sejak dini agar anak dapat mengembangkan keterampilan untuk mengidentifikasi dan mengelola informasi yang mereka terima dengan bijak saat mereka tumbuh dewasa (Mauluddia & Yulindrasari, 2024).

Teknologi dalam pembelajaran PAUD, seperti aplikasi edukatif, permainan interaktif, dan perangkat digital lainnya, telah menghadirkan metode penyampaian materi yang baru dan menarik, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, memperkaya lingkungan belajar, mendorong eksplorasi, serta meningkatkan kreativitas anak. Inovasi dalam metode pengajaran seperti gamifikasi dan *augmented reality* (AR) juga memberikan pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan imersif, mendukung pengembangan keterampilan dasar melalui pengalaman multisensorial. Meskipun demikian, penggunaan teknologi di PAUD perlu mempertimbangkan dampak psikologis terhadap anak serta pentingnya menjaga keseimbangan



antara interaksi digital dan dunia nyata. Oleh karena itu, keterlibatan aktif pendidik dan orang tua sangat diperlukan agar teknologi dapat diterapkan secara efektif dan aman. Integrasi teknologi dan inovasi dalam pembelajaran PAUD yang dilakukan dengan pertimbangan matang dapat mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak secara optimal (Soibatul Aslamiah Nasution, Fadhli Zulmi, 2025).

Teknologi digital mempermudah guru dalam merancang perencanaan pembelajaran yang menarik dan interaktif, memungkinkan penyusunan materi yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan anak. Dalam pelaksanaan pembelajaran, media digital seperti video edukatif berperan besar dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi, menjadikan proses belajar lebih hidup dan mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, pada tahap evaluasi, teknologi turut mendukung guru dalam melakukan asesmen secara efisien, membantu menilai pemahaman dan perkembangan anak dengan lebih akurat dan sistematis (Wahyu et al., 2024).

Penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan tuntutan zaman. Media digital telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Konstantia Parisu, Marmawi, dan Lukmanulhakim (2024) di TK El Shaddai Pontianak, media digital digunakan dalam bentuk video, gambar, dan audio yang ditampilkan melalui perangkat seperti laptop dan televisi. Idealnya, guru diharapkan mampu merancang media digital secara menarik, terencana, dan sesuai usia anak serta membimbing penggunaannya. Namun, realitanya terdapat kendala teknis seperti keterbatasan dalam mengoperasikan perangkat lunak, jaringan internet yang tidak stabil, dan kurangnya pelatihan guru, meskipun guru tetap berusaha memanfaatkan media digital untuk kegiatan bernyanyi, bercerita, dan bermain (Kosntatia Parisu, Marmawi, 2024).

Sementara itu, di TK Islam Al-Amanah Kota Depok, Ika Ayu Pratiwi dan Sri Watini (2022) meneliti penggunaan platform TV Sekolah, khususnya fitur “Panggung Sekolah” dan “Perpustakaan Digital”. Idealnya, media ini dapat meningkatkan kreativitas guru, memperluas akses belajar anak, serta mempererat keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran. Dalam praktiknya, media ini berhasil menjadi sarana pembelajaran hybrid yang efektif dan menarik, tetapi tantangan tetap ada, seperti belum semua guru terbiasa dengan dokumentasi digital dan tidak semua keluarga memiliki akses perangkat yang memadai (Pratiwi & Watini, 2022).

Di TK Mekar Jaya Lampung, Yunaini, Sri Juani Purwaningsih, Sitti Zaifan, dan Sri Watini (2023) meneliti pemanfaatan TV Sekolah sebagai media informasi dan pembelajaran. Idealnya, media ini berfungsi sebagai sarana edukatif yang aman dari konten negatif, mendokumentasikan kegiatan anak, serta memperkuat komunikasi antara guru dan orang tua. Dalam kenyataannya, TV Sekolah terbukti efektif dan kontennya telah melalui verifikasi untuk menjaga kualitas edukatifnya, tetapi guru masih menghadapi kendala teknis dalam memproduksi konten dan membutuhkan peningkatan keterampilan digital (Pebriyanti & Gussevi, 2023).

Media digital memiliki peran besar dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. Selain memperkaya metode pengajaran, media digital juga membuka peluang baru dalam menyampaikan informasi, meningkatkan keterlibatan anak, dan mempererat kolaborasi antara sekolah dan keluarga. Agar pemanfaatan media digital dapat berjalan optimal, diperlukan pelatihan bagi guru, dukungan infrastruktur, serta kesadaran orang tua untuk turut serta dalam membimbing anak menggunakan teknologi secara tepat. Dengan demikian, media digital tidak



hanya menjadi pelengkap, melainkan bagian integral dari pembelajaran yang mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

Terdapat peneliti sebelumnya yang meneliti tentang teknologi digital pada TK. Nurma & Suyadi (2019) dalam penelitiannya di TK Harapan Bunda, Kabupaten Aceh Barat menemukan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh rendahnya tingkat pendidikan pendidik, usia guru yang sudah lanjut, kurangnya minat terhadap teknologi, serta terbatasnya jaringan internet di lingkungan sekolah dan tempat tinggal guru. Meskipun begitu, guru telah mencoba menggunakan media pembelajaran seperti buku cerita dan permainan tradisional, namun teknologi digital masih jarang dimanfaatkan secara maksimal dalam proses belajar mengajar.

Endang Priyanti & Haryanto (2023) mengungkapkan bahwa rendahnya pemanfaatan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) di lembaga PAUD dipengaruhi oleh keterbatasan kemampuan, motivasi, serta sarana prasarana yang belum memadai. Guru PAUD masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan TIK karena belum menguasai perangkat komputer, jaringan internet, dan belum terbiasa melakukan transformasi pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar guru menyadari pentingnya TIK, kompetensi mereka dalam mengelolanya masih belum optimal, sehingga pembelajaran kurang maksimal secara digital.

Yulia Mauluddia & Hani Yulindrasari (2024) dalam studi literatur sistematisnya menemukan bahwa literasi digital memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini, baik secara kognitif, motorik, sosial-emosional, maupun moral. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru dan orang tua belum memahami sepenuhnya bagaimana memanfaatkan teknologi secara bijak dan efektif. Kurangnya pemahaman ini membuat sebagian besar penggunaan teknologi oleh anak hanya sebatas hiburan tanpa pendampingan, yang berisiko pada kecanduan dan konten negatif. Oleh karena itu, literasi digital perlu ditanamkan sejak dini agar anak dapat tumbuh dalam lingkungan digital yang sehat dan mendukung tumbuh kembangnya.

Endah Windiastuti, Fatimah Noor Isnaini, dan Ajeng Fitri Untariana dalam Jurnal Pembelajaran Inovatif (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media teknologi seperti video dan buku cerita berbasis augmented reality terbukti efektif dalam meningkatkan daya tarik dan pemahaman anak usia dini terhadap materi pembelajaran. Teknologi ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menyenangkan bagi anak-anak. Namun, efektivitas tersebut masih menghadapi tantangan, terutama karena sebagian guru belum memahami secara tepat aturan penggunaan screen time yang sesuai bagi anak usia dini, serta adanya keterbatasan fasilitas teknologi yang tersedia di lembaga PAUD (Yunita et al., 2021).

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana teknologi digital dimanfaatkan dalam proses pembelajaran anak usia dini di TK Darussalam 1 Pucangan Kartasura. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menelusuri pandangan, pengalaman, serta praktik para pendidik dalam menggunakan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian dilakukan di lokasi sekolah tersebut dengan waktu pelaksanaan yang disesuaikan dengan jadwal kegiatan



pembelajaran. Subjek penelitian terdiri dari guru-guru kelas dan kepala sekolah yang secara langsung terlibat dalam penerapan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan dengan dua teknik utama, yaitu wawancara mendalam dan observasi non-partisipan. Wawancara dilakukan kepada guru dan kepala sekolah untuk menggali informasi mengenai pemanfaatan teknologi digital, cara penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran, serta manfaat dan tantangan yang mereka hadapi. Sedangkan observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran di kelas, khususnya pada saat guru menggunakan alat bantu digital seperti proyektor, perangkat interaktif, atau media pembelajaran berbasis video dan audio. Observasi ini bertujuan untuk melihat secara nyata interaksi antara guru, anak-anak, dan teknologi dalam kegiatan belajar.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model *Miles* dan *Huberman*, yaitu melalui tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan untuk menyaring data yang relevan dengan fokus penelitian. Data yang telah disaring kemudian disajikan secara sistematis dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemahaman. Selanjutnya, peneliti menarik kesimpulan yang terus diverifikasi selama proses penelitian berlangsung. Untuk menjaga keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari wawancara dan observasi, serta dari informan yang berbeda. Penelitian ini juga memperhatikan etika penelitian, seperti menjaga kerahasiaan identitas informan, meminta persetujuan sebelum wawancara atau observasi dilakukan, serta menjunjung tinggi prinsip keterbukaan dan kejujuran selama proses pengumpulan data. Dengan metode ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang utuh dan mendalam mengenai penggunaan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini di TK Darussalam 1 Pucangan Kartasura (Abdussamad, 2021).

Hasil & Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Jumat, 02 Mei 2025, di TK Darussalam 01 Pucangan yang berlokasi di CPPP+8F7, Dusun IV, Desa Pucangan, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Provinsi Jawa Tengah, 57168. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, sedangkan informan terdiri dari guru kelas. Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui penerapan media digital yang ada di lembaga tersebut.

Teknologi yang digunakan TK Darussalam 1 di dalam kelas untuk anak usia empat sampai lima tahun meliputi TV, laptop, dan LCD proyektor. TV lebih sering digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran digital, sementara laptop hanya digunakan secara terbatas untuk bermain game edukatif. Penggunaan laptop ini masih dalam tahap pengenalan karena jumlahnya yang sangat terbatas, yaitu hanya satu unit yang tersedia di sekolah. Oleh karena itu, LCD juga digunakan untuk menampilkan materi dari laptop agar bisa disaksikan bersama oleh seluruh anak.

Tujuan utama dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah untuk memperkenalkan anak pada media digital yang mendidik. Game edukatif dan film anak yang memiliki muatan pembelajaran menjadi sarana utama dalam menyampaikan materi. Penggunaan media ini dinilai lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Namun, kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan fasilitas, seperti tidak tersedianya laboratorium komputer dan



jumlah perangkat yang sangat minim. Guru hanya mengandalkan laptop pribadi atau laptop sekolah yang hanya satu, sehingga anak-anak harus bergantian dalam menggunakannya.

Untuk menyesuaikan teknologi dengan kebutuhan anak, guru menerapkan model pembelajaran klasikal. Dalam model ini, teknologi digunakan secara bersama-sama tanpa membedakan antara satu anak dengan yang lain. Semua anak mengikuti pembelajaran digital secara kolektif, baik saat menonton film edukatif maupun saat bermain game yang ditampilkan lewat layar besar. Selain itu, guru juga memberikan pemahaman kepada anak mengenai batasan dalam menggunakan media digital, baik di sekolah maupun di rumah.

Sebagai bentuk dukungan terhadap pendidikan digital yang sehat, lembaga juga mengadakan pertemuan dengan orang tua. Dalam pertemuan tersebut, guru menyampaikan informasi dan arahan kepada orang tua tentang pentingnya mengawasi serta membimbing anak dalam menggunakan teknologi di rumah. Hal ini bertujuan agar anak tidak hanya cerdas secara digital, tetapi juga memiliki sikap yang bijak dalam menggunakan teknologi untuk kegiatan yang bermanfaat.

Meskipun penggunaan media digital dalam pembelajaran sangat diminati oleh anak-anak dan menambah semangat belajar mereka, tetap saja ada tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah kondisi anak yang menjadi tidak kondusif ketika harus berebut menggunakan laptop. Dalam situasi seperti itu, guru bertindak cepat dengan mengamankan perangkat agar tidak rusak. Selain itu, untuk mengisi waktu istirahat, guru sering memutar film edukatif di dalam kelas sebagai alternatif kegiatan yang bermanfaat. Sementara itu, anak yang lebih aktif bisa bermain di luar kelas dengan permainan yang telah disediakan sekolah.

Di TK Darussalam 1, guru mendapatkan pelatihan khusus untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi di kelas. Pelatihan tersebut umumnya diselenggarakan oleh dinas pendidikan dalam bentuk workshop yang membahas pengenalan dan pemanfaatan media digital untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu, sekolah juga memiliki kegiatan kelompok belajar atau KOMBEL, di mana guru-guru dari beberapa lembaga berkumpul, biasanya di forum KKG (Kelompok Kerja Guru), untuk berdiskusi dan berbagi praktik baik, termasuk terkait media digital. Sekolah juga secara aktif mengirimkan dua orang guru untuk mengikuti pembekalan mengenai penggunaan game edukatif, yang biasanya dilakukan dalam dua kali pertemuan. Hal ini menjadi salah satu bentuk dukungan sekolah agar para guru terus berkembang dan mampu menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Dalam penerapannya, TK Darussalam 1 memastikan bahwa teknologi yang digunakan di dalam kelas aman dan ramah anak. Guru secara selektif memilih konten yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak. Terkadang guru juga membuat materi sendiri, seperti video pembelajaran atau murattal yang menarik secara visual dan disimpan di flashdisk untuk diputar melalui laptop atau televisi. Konten semacam ini dinilai efektif untuk membantu anak menghafal sambil melihat gambar yang menarik. Jika ada materi yang kurang layak secara visual, seperti topik kekerasan dalam sejarah, guru menyampaikan materi hanya melalui gambar atau penjelasan lisan, tanpa menampilkan tayangan yang eksplisit. Namun demikian, guru menyadari bahwa pengawasan terhadap tontonan anak di rumah menjadi tantangan tersendiri,



mengingat banyak anak sudah memiliki handphone sendiri dan bisa mengakses berbagai konten tanpa pendampingan.

Pemanfaatan teknologi di TK Darussalam terbukti mendukung perkembangan anak, baik secara kognitif, sosial-emosional, maupun motorik. Dalam aspek kognitif, anak diajak mengenal media digital melalui video pembelajaran yang sesuai usia dan tingkat pemahaman mereka. Untuk aspek sosial-emosional, media digital mendorong anak untuk belajar tertib, tidak saling berebut, duduk dengan rapi, serta mampu menjawab pertanyaan guru dengan percaya diri. Sedangkan dari sisi perkembangan motorik, guru memanfaatkan media seperti radio untuk memutar musik senam yang dilakukan secara bersama-sama. Kegiatan lain seperti apel pagi juga mendukung perkembangan motorik sekaligus membentuk kebiasaan disiplin pada anak. Kombinasi antara teknologi dan pendekatan langsung ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang seimbang dan menyenangkan.

Saat ini, keterlibatan orang tua dalam pemahaman terhadap teknologi yang digunakan di sekolah masih cukup terbatas. Sosialisasi khusus mengenai pembelajaran digital belum secara resmi dilakukan oleh pihak sekolah. Biasanya, informasi mengenai penggunaan teknologi hanya disampaikan secara sekilas, misalnya saat rapat wali murid yang disisipkan dengan sesi parenting atau bimbingan singkat tentang bagaimana anak menggunakan handphone di rumah. Sementara itu, di sekolah sendiri, pengenalan teknologi kepada anak-anak dilakukan secara perlahan melalui kegiatan yang menyenangkan seperti bermain game edukatif atau menonton tayangan yang bersifat mendidik. Di awal tahun ajaran, sekolah juga memberikan sedikit gambaran kepada orang tua mengenai pendekatan digital yang akan diterapkan, namun belum sampai pada tahap pelatihan atau pendampingan langsung.

Dalam praktiknya, penerapan teknologi di kelas TK Darussalam 1 masih menghadapi berbagai tantangan yang cukup signifikan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan fasilitas. Ruang kelas yang relatif sempit menyulitkan pengaturan alat-alat pendukung pembelajaran digital. Selain itu, sekolah belum memiliki proyektor LCD sendiri, bahkan laptop pun hanya ada satu sebagai sarana pendukung kegiatan belajar. Hal ini tentunya membatasi kreativitas guru dalam menyampaikan materi dengan pendekatan digital yang interaktif dan menarik bagi anak-anak.

Meskipun demikian, pihak sekolah memiliki harapan besar untuk mengembangkan penggunaan teknologi secara lebih optimal ke depannya. Salah satu rencana yang sedang dipertimbangkan adalah membangun sebuah laboratorium komputer kecil yang dapat digunakan oleh anak-anak secara bergiliran. Lab komputer ini diharapkan bisa menjadi sarana awal bagi anak-anak untuk mengenal perangkat teknologi secara langsung, serta melatih kemampuan dasar mereka dalam menggunakan komputer. Dengan dukungan fasilitas ini, proses belajar mengajar tidak hanya akan menjadi lebih menarik, tetapi juga akan mempersiapkan anak-anak menghadapi perkembangan dunia digital sejak usia dini. Tentunya, keberhasilan rencana ini juga sangat bergantung pada dukungan dari berbagai pihak, termasuk guru, orang tua, dan pihak terkait lainnya.

Penutup



Penggunaan teknologi di TK Darussalam 1 dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan usia anak-anak, dengan memanfaatkan perangkat seperti TV, laptop, dan LCD proyektor. Tujuannya adalah mengenalkan media digital secara edukatif dan menyenangkan, melalui tayangan film dan permainan edukatif. Meskipun pemanfaatannya terbukti meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap materi, keterbatasan fasilitas seperti minimnya perangkat dan ruang kelas yang sempit masih menjadi kendala utama dalam pelaksanaan pembelajaran digital secara optimal.

Guru memainkan peran penting dalam menyelaraskan penggunaan teknologi dengan metode pembelajaran yang sesuai, seperti model klasikal yang memungkinkan anak belajar secara kolektif. Selain itu, guru juga berupaya mengedukasi anak tentang penggunaan teknologi yang bijak, serta melibatkan orang tua melalui pertemuan informal agar mereka dapat membimbing anak di rumah. Dukungan lembaga melalui pelatihan dan forum guru juga menjadi langkah positif dalam meningkatkan kompetensi pendidik dalam pemanfaatan media digital.

Meskipun tantangan seperti kurangnya fasilitas dan keterlibatan orang tua masih dirasakan, TK Darussalam 1 memiliki harapan besar untuk terus mengembangkan pembelajaran digital. Rencana pembangunan laboratorium komputer menjadi salah satu upaya konkret dalam memberikan pengalaman langsung kepada anak dalam mengenal teknologi. Dengan sinergi antara sekolah, guru, dan orang tua, penerapan teknologi diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga membentuk karakter anak yang cerdas digital dan bijak dalam menggunakan teknologi sejak usia dini.

Daftar Pustaka

- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. In P. Rapanna (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (Cetakan I, ELESTARI)
- Kosntatia Parisu, Marmawi, L. (2024). *Analisis Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran anak Usia Dini di TK El Shaddai*. 12, 855–862. <https://doi.org/10.26418/jppk.v13i4.70949>
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). *Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi*. 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Nurma, S. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Pendidikan Anak Usia Dini di Tk Harapan Bunda Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Teruna Bhakti*, 140–149.
- Pebriyanti, C., & Gussevi, S. (2023). Kegiatan Meronce untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini pada Kelompok A Di KB at-Taufiq Desa Cihanjavar. *Sivitas : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 99–106. <https://doi.org/10.52593/svs.03.2.05>
- Pratiwi, I. A., & Watini, S. (2022). Penerapan Perpustakaan Digital TV Sekolah Sebagai Media Belajar Elektronik di TK Islam Al-Amanah Kota Depok. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 195–205. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i2.81>
- Priyanti, E., & Haryanto, H. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4585–4598. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4124>
- Soibatul Aslamiah Nasution, Fadhlil Zulmi, R. R. P. (2025). Penerapan Teknologi dan Inovasi



dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Paraja : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 9–13.

Wahyu, D., Bintang, P., Pertiwi, A. D., & Mulawarman, U. (2024). *Analisis Penggunaan Teknologi pada Proses Pembelajaran di PAUD*. 7(3), 873–884. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.810>

Yunita, A., Fatimah, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). *Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan menganyam*. 8, 5–6.