

## Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Anak Usia Dini

Ihtiari Prastyaningrum<sup>1</sup>, Pramudya Ardi<sup>2</sup>, Filipus Yubelleo Dari Pratama<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas PGRI Madiun, Indonesia; ihtiar.prastya@unipma.ac.id

<sup>2</sup> Universitas PGRI Madiun, Indonesia; ihtiar.prastya@unipma.ac.id

<sup>3</sup> Universitas PGRI Madiun, Indonesia; ihtiar.prastya@unipma.ac.id

---

### ARTICLE INFO

#### Keywords:

Technology;  
Learning;  
Early childhood

---

#### Article history:

Received 2023-03-20

Revised 2023-05-23

Accepted 2023-06-28

---

### ABSTRACT

Education for early childhood has undergone many changes. Challenges Technological developments require educators to be more creative in packaging learning models for students. During the era of the covid pandemic the learning process took place online. Now the pandemic is over and teaching and learning activities have returned to normal. This is a challenge for teachers, because teachers must be able to convey learning material more creatively. Combining technological developments with the needs of students at school. This study aims to determine the extent to which the use of technology in early childhood learning. The methods used included questionnaires, interviews and observations, by taking a sample of 26 schools in the Madiun City area. The results of the study show that all schools have utilized technology, but so far its use has been limited to learning media, such as the use of laptops, projectors, internet or OHPs. Technology has not been used directly in learning resources such as being used in educational games.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



---

#### Corresponding Author:

Ihtiari Prastyaningrum

Universitas PGRI Madiun, Indonesia; ihtiar.prastya@unipma.ac.id

---

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri. Potensi ini meliputi potensi jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Oleh karena itu pendidikan dan budaya akan selalu berjalan beriringan dan saling memajukan (Rahman et al., 2022). Pendidikan yang digunakan sebagai proses pengembangan diri manusia tentu sangat penting keberadaannya. Dengan adanya pendidikan, manusia akan mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka dan kreatif tanpa kehilangan identitas dirinya (Suwardi et al., 2016).

Salah satu fasilitator Pendidikan adalah lembaga pendidikan, baik lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Melalui berbagai lembaga pendidikan manusia mampu memahami potensi

dirinya serta mengasah kemampuannya. Keberhasilan proses pendidikan di sekolah tidak terlepas dari peran pendidik maupun fasilitas yang memadai. Misalnya saja pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar dan mengajar.

Era pandemi Covid 19 memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, salah satunya adalah tantangan terkait proses pembelajaran (Utuarahman & Djafri, 2023). Seperti telah kita ketahui bersama, bahwa selama masa pandemic covid 19, proses pembelajaran dilakukan secara daring. Proses pembelajaran daring memerlukan begitu banyak persiapan. Para guru dan orang tua harus siap dengan pola pembelajaran yang jauh berbeda. Dimana melalui pembelajaran daring, diharapkan capaian pembelajaran dapat sesuai harapan (Saumantri, 2022).

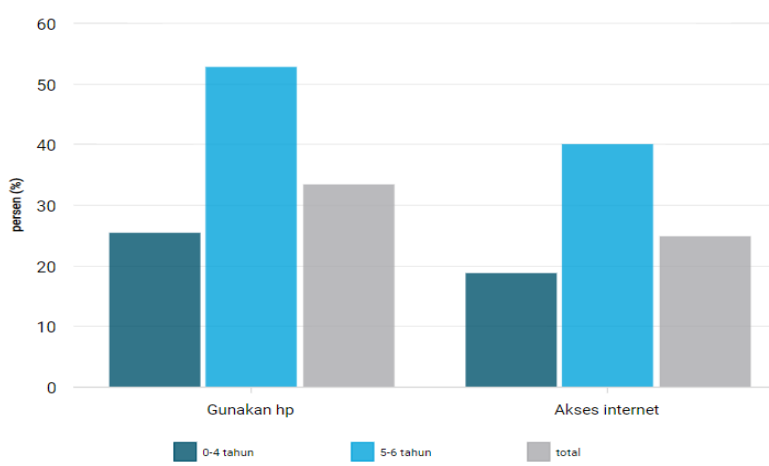
Pemanfaatan teknologi pada era pandemi harus dioptimalkan guna mendukung proses pembelajaran jarak jauh. Karena tidak dapat kita pungkiri bahwa era saat ini sudah semakin canggih. Teknologi sudah menjadi kebutuhan yang tidak pernah terpisahkan dari kehidupan manusia (Susanti, 2020).

Telah disampaikan sebelumnya bahwa di era pandemi, proses pembelajaran dilakukan jarak jauh. Kebutuhan akan pemanfaatan teknologi semakin tinggi. Dalam pelaksanaan pembelajaran, teknologi digunakan sebagai pelengkap atau media penyampaian materi. Seperti contoh jika dalam pembelajaran anak usia dini adalah pemanfaatan teknologi untuk membuat video pembelajaran.

Saat ini era pandemi covid sudah mereda. Beberapa lembaga pendidikan telah kembali melakukan proses belajar dan mengajar secara luring seperti sedia kala. Tidak berbeda jauh, lembaga pendidikan anak usia dini juga sudah mulai pembelajaran secara luring.

Meskipun saat ini pembelajaran telah berlangsung secara luring, bukan berarti pemanfaatan teknologi semakin menurun. Justru ini merupakan tantangan bagi para guru, terutama guru PAUD. Guru harus lebih kreatif mengemas materi pembelajaran dengan menyelaraskan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini bertujuan agar ketertarikan anak-anak untuk belajar semakin besar. Tidak dapat dipungkiri bahwa selama masa pandemi pemanfaatan smartphone oleh anak-anak lebih besar untuk bermain daripada belajar. Kerjasama orang tua dan guru sangat dibutuhkan guna menghadapi situasi ini. Di sekolah guru harus memiliki cara terbaik agar anak didik sedikit demi sedikit mengurangi ketergantungan akan smartphone.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2022 yang ditulis oleh katadata.id, hampir separuh anak usia dini di Indonesia telah mampu menggunakan Hp dan mengakses internet (seperti ditunjukkan Gambar 1). Dari kondisi ini dapat disimpulkan bahwa memang teknologi sudah digunakan di hampir seluruh kalangan usia.



Gambar 1. Anak usia dini yang menggunakan Hp dan akses internet (Sumber: katadata.id)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di lingkup pendidikan anak usia dini. Pemanfaatan yang dimaksud disini tidak hanya penggunaan teknologi misal laptop, LCD Viewer, aplikasi-aplikasi digital maupun internet untuk mendukung proses pembelajaran. Namun pemanfaatan yang dimaksud adalah sejauh mana sekolah memanfaatkan teknologi secara langsung sebagai sumber belajar, semisal alat permainan edukasi yang menggunakan teknologi. Dengan memaksimalkan kreatifitas semua pihak dalam memanfaatkan teknologi dalam bentuk permainan edukatif, diharapkan ketergantungan anak akan smarphone maupun bentuk gadget yang lain dapat berkurang.

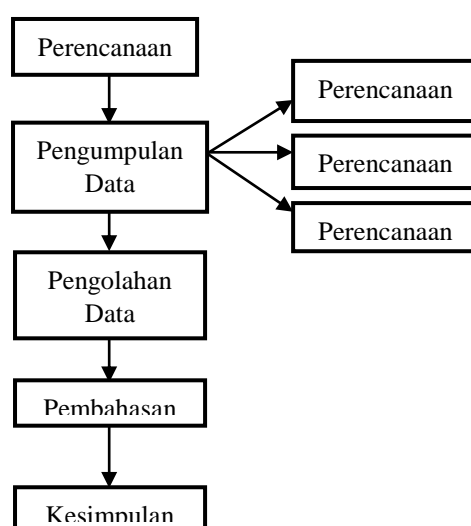
## 2. METODE

Metode yang kami pilih dalam kegiatan penelitian ini meliputi wawancara, angket dan survey. Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Beberapa responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah kepala sekolah KB/TK di lingkup Kota Madiun.

Hasil pengisian angket dan wawancara diolah untuk mendapatkan hasil terkait sejauh mana pemanfaatan teknologi di sekolah sasaran. Disamping itu juga adanya kendala yang terkait dengan pemanfaatan teknologi.

Langkah-langkah penelitian digambarkan dalam diagram pada Gambar 1.

Gambar 2. Diagram Alur Penelitian



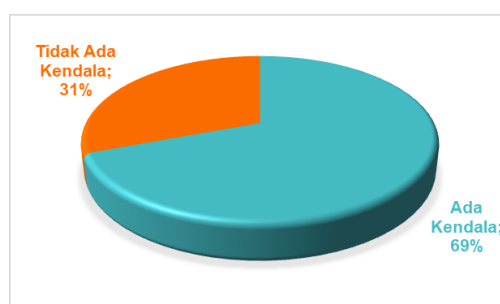
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan teknologi di era saat ini semakin pesat. Bahkan teknologi sudah menjadi kebutuhan pokok bagi semua kalangan. Teknologi tidak hanya digunakan di dunia industry, namun sekolah dan rumah tangga juga sudah sangat akrab dengan berbagai jenis teknologi. Pemanfaatan teknologi di rumah misalnya penggunaan internet dan smartphone sebagai sarana belajar interaktif dan non interaktif. Sedangkan di sekolah misalnya pemanfaatan computer, media audio video, serta internet. Ini membuktikan bahwa saat ini manusia sudah sangat akrab dengan teknologi (Susanti, 2020).

Menilik fenomena tersebut kami melakukan penelitian terkait sejauh mana dan bagaimana teknologi dimanfaatkan dalam pembelajaran pada Pendidikan anak usia dini. Kami mengambil data di beberapa Sekolah TK di wilayah Kota Madiun. Pertanyaan kami meliputi tentang apakah sekolah tersebut telah memanfaatkan teknologi dalam dalam kegiatan pembelajaran, sejauh mana pemnafaatannya dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Kami menggunakan metode angket, observasi dan wawancara. Hasil angket yang telah kami sebar, dari 26 sekolah yang mengisi semua tercatat telah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan data angket, observasi dan wawancara 26 sekolah tersebut sejauh ini baru memanfaatkan teknologi sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini missal berupa penggunaan laptop, proyektor, serta OHP untuk mendukung pembelajaran. Jadi sejauh ini teknologi digunakan sebagai media penyampaian materi belajar di kelas. Siswa belum terlibat langsung dalam penggunaan teknologi tersebut. Teknologi belum dimanfaatkan sebagai sumber belajar, dimana siswa dapat terlibat secara langsung dalam penggunaannya.

Berdasarkan data kami, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran beberapa mengalami kendala, beberapa tidak. Prosentase ada dan tidaknya kendala ditunjukkan Gambar 3.



Gambar 3. Prosentase ada dan tidak adanya kendala dalam pemanfaatan teknologi

Gambar 3 menunjukkan bahwa 69% sekolah atau sekitar 16 sekolah sampel masih memiliki kendala dalam pemanfaatan teknologi. Kendala yang dialami missal berupa jaringan internet yang masih belum memadai di sekolah, kurangnya kompetensi pendidik, jaringan internet yang terkadang tidak stabil serta terkadang adanya alat yang eror sedangkan guru kurang memahami bagaimana mengatasi eror tersebut.

Terkait kendala kurangnya kompetensi guru ini memang sangat penting untuk mendapatkan perhatian. Hal ini dikarenakan saat ini kegiatan pembelajaran mayoritas sudah memanfaatkan teknologi dan informasi yang sering kita sebut dengan pembelajaran E-Learning (Taib & Mahmud, 2021). E-Learning adalah suatu pembelajaran dimana proses pelaksanaannya melibatkan media atau perangkat seperti halnya computer maupun jaringan internet (Munir, 2012).

Kompetensi guru disini tidak hanya kompetensi dalam hal pembuatan media pembelajaran semisal power point maupun video, namun juga terkait kompetensi pengoperasian dan perbaikan jika terjadi eror sederhana. Dengan adanya kompetensi yang memadai dari guru, maka proses pembelajaran pasti akan berjalan dengan lebih baik. Alokasi waktu pembelajaran juga akan lebih optimal.

Proses pengambilan data juga kami lakukan melalui wawancara. Kami melakukan wawancara pada beberapa guru di TK yang berdasarkan informasi dari kepala sekolah merupakan guru yang paling berkompeten di sekolah tersebut. Dari hasil wawancara kami mendapatkan informasi bahwa kesulitan yang dialami seputar pembuatan video, pembuatan PPT yang interaktif dan menarik sehingga ketertarikan siswa lebih tinggi. Penyajian presentasi yang menarik, interaktif, menyenangkan, menantang dan bahkan mampu memotivasi dapat menciptakan suasana pendidikan yang bermakna (Juanita et al., 2019). Presentasi juga merupakan media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu proses belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Melalui wawancara kami juga mendapatkan informasi bahwa teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai sumber belajar. alat permainan edukatif yang ada di sekolah masih bersifat konvensional. Dari sekolah sampel yang kami ambil untuk wawancara baru ada media pembelajaran berbasis Arduino di TK IT Nur Mujahidin Kota Madiun. Di sekolah tersebut telah ada media pembelajaran untuk pengenalan Bahasa Inggris sederhana. Dengan adanya media tersebut siswa

terlihat sangat antusias dalam proses pembelajaran. Media tersebut merupakan hal baru sehingga sangat menarik perhatian siswa (Prastyaningrum et al., 2022)

#### 4. KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi di lingkup pembelajaran Pendidikan anak usia dini masih meliputi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi belum dimanfaatkan sebagai sumber belajar dimana siswa dapat terlibat secara langsung. Kedepannya pemanfaatan teknologi dapat lebih jauh lagi, misal dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi seperti alat permainan edukatif yang menggunakan teknologi.

#### REFERENSI

- Yuanita, S., Hayati, P., & Sakti, D. V. S. Y. (2019). Peningkatan Keterampilan Menyajikan Presentasi Menarik dan Interaktif Bagi Guru PKBM Negeri 27 Petungkang dengan Pelatihan Microsoft Power Point. *Sebatik*, 23(2), 528–533.  
<https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.810>
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aплиksinya dalam Pendidikan*. CV. Alfabeta.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.  
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Prastyaningrum, I., Afifah, D. R., & Amumpuni, R. S. (2022). English Fun With Arduino Uno untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. Jurnal Education and Development*, 10(3), 220–222.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., & Karlina, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Saumantri, T. (2022). Kesiapan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 33(1).  
<https://jurnal.ut.ac.id/index.php/jptjj/article/view/3094>
- Susanti, S. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal AZZAHRA*, 2(1), 65–76.
- Suwardi, S., Firmiana, M. E., & Rohayati, R. (2016). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Pembelajaran Matematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 2(4), 297.  
<https://doi.org/10.36722/sh.v2i4.177>
- Taib, B., & Mahmud, N. (2021). Analisis Kompetensi Guru PAUD dalam Membuat Media Video Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1799–1810.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1842>
- Utuarahman, A., & Djafri, N. (2023). Efektivitas Iklim Belajar Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Daring Berbasis Kompetensi Guru Pasca Pandemi Covid-19 di Provinsi Gorontalo. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2177–2187. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4436>

