

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI**
(Studi Kasus Pada Siswa Kelas B di TK Al-Azzam
Jatisari Semarang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:
Sri Wulandari
NIM: 2103106101

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Wulandari

NIM : 2103106101

JURUSAN : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul :

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN
ANAK USIA DINI**

(Studi Kasus Pada Siswa Kelas B di TK Al-Azzam Jatisari Semarang)

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 7 Mei 2025



Sri Wulandari



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan
Telp (024) 7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah tugas akhir berikut ini:

Judul : **Dampak Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Siswa Kelas B Di TK Al Azzam Jatisari Semarang**

Penulis : Sri Wulandari

NIM : 2103106101

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Semarang, 25 Juni 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I

Mustakimah, M.Pd.

NIP. 197903022023212013

Sekretaris/Penguji II

Dr. Agus Sutiyono, M.Ag.

NIP. 197307102005011004

Penguji III

Rista Sundari, M.Pd.

NIP. 199303032019032016

Penguji IV

H. Mursid, M.Ag.

NIP. 196703052001121001



Pembimbing

Dr. Agus Khunaifi, M.Ag.

NIP. 19760222005011004

NOTA DINAS

Semarang, 7 Mei 2025

Kepada Yth,

Yth Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN WALISONGO

di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : **Dampak Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Siswa Kelas B di Tk Al-Azzam Jatisari Semarang).**

Nama : Sri Wulandari

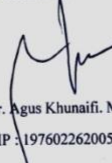
NIM : 2103106101

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas FITK UIN Walisongo Semarang untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing



Dr. Agus Khunaifi, M.Ag

NIP : 197602262005011004

ABSTRAK

Judul : **Dampak Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Siswa Kelas B Di TK Al-Azzam Jatisari Semarang)**

Penulis: Sri Wulandari

NIM : 2103106101

Di zaman digital sekarang, media digital telah menjadi sarana krusial dalam pendidikan, menyediakan berbagai pendekatan interaktif yang mampu meningkatkan minat serta partisipasi anak dalam tahap belajar. Studi ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini, dengan fokus pada siswa kelas B di TK Al-Azzam Jatisari Semarang. Studi ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, serta teknik pengumpulan data melalui menggunakan metode observasi, wawancara, serta dokumentasi.

Temuan studi mengindikasikan bahwa *pertama*, media digital yang diterapkan dalam pembelajaran terdiri dari LCD, laptop, dan aplikasi YouTube. *Kedua*, penggunaan media dalam proses belajar mengajar di kelas B dilaksanakan dengan memperhatikan aspek-aspek penting seperti keterlibatan siswa, pengawasan penggunaan, dan integrasi dengan kegiatan pembelajaran lainnya. *Ketiga*, penggunaan media digital di TK Al-Azzam memberikan dampak positif, seperti peningkatan motivasi belajar, pemahaman konsep yang lebih baik, dan pengembangan keterampilan sosial anak. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan, termasuk potensi ketergantungan pada alat digital dan pengurangan interaksi sosial di antara anak-anak.

Kata Kunci: Media Digital, Pembelajaran, Anak Usia Dini

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

أ	A	ط	t
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	‘
ث	ṡ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	h	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

أَوْ = au

أَيَّ = ai

إِيَّ = iy

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat serta karunia-Nya,, penulis dapat menyelesaikan laporan ini dalam bentuk skripsi dan menyampaikannya kepada para pembaca. Penulis mengucapkan rasa syukur atas kehadiran Allah SWT. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi kita Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya yang setia.

Penelitian yang berjudul “Dampak Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Siswa Kelas B di TK Al-Azzam Jatisari Semarang)” ini mengalami beberapa kendala dalam penelitian dan penulisannya. Namun, berkat bantuan berbagai pihak, akhirnya penelitian ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Nizar, M.Ag selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag selaku Dekan FITK UIN Walisongo Semarang yang telah menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
3. Dr. Sofa Muthohar, M.Ag dan Arsan Shanie, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini FITK UIN Walisongo Semarang.

4. Dr. Agus Khunaifi, M.Ag selaku Dosen Pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan juga pikiran untuk memberikan arahan dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan hasil penelitian hingga skripsi ini selesai, terima kasih pula atas segala nasihat yang telah diberikan.
5. Dosen wali saya, Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, M.Pd., yang senantiasa memberikan masukan dan inspirasi yang bermanfaat bagi penulis.
6. Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang atas ilmu, pengalaman, serta motivasi yang telah diberikan selama masa studi. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh staf dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang atas segala bentuk bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
7. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Diah Ayu Wulandari, selaku Guru dan Kepala TK Al-Azzam Jatisari Semarang, atas segala bantuan dan dukungan yang diberikan selama proses penelitian berlangsung.
8. Bapak Nur Qosim, cinta pertama dan inspirasi saya. Meskipun tidak berkesempatan untuk mengenyam pendidikan tinggi, beliau mampu memberikan semangat, mendidik, mendukung, menasihati, dan mendoakan penulis

hingga akhirnya dapat menyelesaikan pendidikan dan meraih gelar sarjana. Atas semua itu, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

9. Ibu Dewi Murni, pintu surgaku. Atas segala bantuan, dukungan, dan doa yang telah diberikan selama ini, penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya. Meskipun pendapat kita mungkin tidak selalu sejalan, saya menghargai bimbingan yang Anda berikan dan kesabaran Anda yang tulus terhadap penulis yang keras kepala. Pengingat dan penguat terbaik adalah ibu.
10. Siti Maisaroh, adikku adalah sahabat dan saudara yang selalu mendampingi, menyemangati, dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
11. Rekan-rekan sepejuanku, Riska Ayu Lestari, Reza Elvanda Putri, dan Raissa Rahma Syafnanisa, yang selalu ada untuk mendukung, menyemangati, dan menasihati penulis serta menjadi tempat curhat ketika penulis menyelesaikan skripsi.
12. Teman seperjuangan PIAUD D angkatan 2021 dan Teman-teman KKN MIT-73 UIN Walisongo Semarang yang saling mendukung.
13. Kepada seseorang yang namanya tercantum dalam *lauluh mahfuz* namun belum diketahui identitasnya. Penulis menghargai Anda sebagai salah satu hal yang menginspirasi untuk menyelesaikan skripsi ini dalam upaya untuk memperbaiki diri. Semoga kita berada dalam kondisi terbaik

saat bertemu.

14. Last but not least, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, yaitu Sri Wulandari, seorang wanita sederhana dengan mimpi-mimpi besar, tetapi terkadang sulit untuk memahami apa yang ada di dalam kepalanya. Terima kasih telah berusaha keras meyakinkan dan menguatkan diri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini, Wulan. Jangan sia-siakan usaha dan doa mu, Allah telah merencanakan dan memberikan porsi terbaik bagi perjalanan hidup mu. Semoga langkah-langkah kebaikan selalu menyertaimu, semoga Allah memberkahi setiap langkah mu, dan semoga kamu selalu dalam lindungan-Nya. Aamiin.. Barakallahu fiikum

Semarang, 7 Mei 2025

Penulis



Sri Wulandari
2103106101

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTADINAS.....	iv
ABSTRAK.....	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
BAB II: DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM	
 PEMBELAJARAN.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Dampak Media Digital.....	8
a. Definisi Dampak.....	8
b. Definisi Media Digital.....	11
c. Jenis-Jenis Media Digital.....	13
d. Penggunaan Media Digital Dalam Dunia Pendidikan.....	16
2. Pembelajaran Anak Usia Dini.....	19
a. Definisi Pembelajaran.....	19
b. Definisi Anak Usia Dini.....	22
c. Karakteristik Anak Usia Dini.....	23

d. Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini.....	26
3. Panduan Penggunaan Media Digital Untuk Anak Usia Dini.....	28
a. Batasan Waktu Penggunaan Media Digital.....	28
b. Jenis Media Digital Yang Aman dan Bermanfaat Bagi Anak.....	29
c. Pendampingan Guru dan Orang Tua Dalam Penggunaan Media.....	30
B. Kajian Pustaka Relevan.....	32
C. Kerangka Berpikir.....	36
BAB III: METODE PENELITIAN.....	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Sumber Data.....	41
D. Fokus Penelitian.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Uji Keabsahan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV: DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	49
A. Deskripsi Data.....	49
B. Analisis Data.....	61
C. Keterbatasan Penelitian.....	71
BAB V: PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	38
-------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Profil Lembaga	57
Tabel 4. 2 Data Pendidik dan Tenaga kependidikan TK Al- Azzam Jatisari Semarang	62
Tabel 4. 3 Data Peserta Didik	62
Tabel 4. 4 Data Sarana Prasarana	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pada era globalisasi dan digitalisasi masa kini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menimbulkan pengaruh secara menyeluruh terhadap berbagai lini kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Media digital yang mencakup perangkat seperti komputer, tablet, dan aplikasi edukasi telah menjadi alat umum proses pembelajaran. Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan 77% penduduk Indonesia memiliki akses internet, dengan penggunaan media digital di kalangan anak-anak yang semakin meningkat.¹ Hal ini selaras dengan temuan dari Survei Nasional Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pustadin), yang menunjukkan bahwa hampir 40% anak usia dini di Indonesia menggunakan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari mereka.²

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penggunaan media digital menawarkan berbagai peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung perkembangan anak secara holistik. Di usia anak 4-6 tahun merupakan masa krusial bagi perkembangan sosial,

¹ APJII, Laporan Survei Internet Indonesia, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022.

² Pustadin, Survei Nasional Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Pusat Data dan Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2023.

emosional, dan kognitif. Pada usia ini, anak-anak sangat aktif dalam mengeksplorasi lingkungan mereka dan belajar melalui pengalaman. Menurut penelitian Hwang dan Chang, media digital dapat menghasilkan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan yang sangat penting untuk menarik perhatian anak-anak yang masih dalam tahap formatif. Anak-anak dapat mempelajari konsep-konsep dasar dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami saat media digital digunakan di kelas.³

Penggunaan media digital juga dapat menimbulkan dampak negatif, penelitian oleh Alsharif menunjukkan bahwa ketergantungan pada perangkat digital dapat mengganggu interaksi sosial anak dan mengurangi waktu bermain yang penting untuk perkembangan sosial mereka.⁴ Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi keseimbangan antara manfaat dan risiko penggunaan media digital dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Secara teoritis, media digital merupakan alat bantu pembelajaran yang seharusnya melengkapi proses belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan interaktif. Namun pada kenyataannya, sejumlah besar lembaga PAUD masih kurang memaksimalkan media digital di kelas karena berbagai alasan,

³ Gwo-Jen Hwang & Tzu-Hsiang Chang (2019). Innovative mobile learning: A review of the literature. *Educational Technology & Society*, 22(1), 2019, hal. 1-12.

⁴ Mohammed H. Alsharif, The impact of digital media on early childhood education: A review of the literature. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(1), 2020, hal. 45-56

termasuk fasilitas yang tidak memadai, kurangnya pelatihan penggunaan teknologi bagi guru, dan kekhawatiran tentang potensi dampak negatif di kalangan orang tua dan pendidik. Ketimpangan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara teori ideal penggunaan media digital dan praktik di lapangan.

Media digital telah terbukti dalam berbagai penelitian dapat meningkatkan motivasi dan minat anak dalam belajar. Mengingat anak-anak kecil biasanya memiliki rentang perhatian yang pendek, hal ini sangat penting. Dengan menggunakan media digital, pengajar dapat mewujudkan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif, tempat anak-anak bisa belajar sambil bermain. Namun, dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini masih memerlukan kajian lebih lanjut. Beberapa penelitian sebelumnya mengidentifikasi media digital mempunyai banyak potensi, tidak semua jenis media digital sama efektifnya. Maka dari itu, perlu dalam menyelidiki jenis-jenis media digital yang penting sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak.⁵

Penggunaan media digital di TK Al-Azzam Jatisari Semarang masih bersifat terbatas dan belum terintegrasi secara sistematis dalam pembelajaran. Media digital hanya digunakan pada saat-saat tertentu, seperti menonton video edukatif di akhir kegiatan belajar. Guru-guru belum

⁵ A. Zebar dan Putri Sari Ulfa Sembiring, Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, Jurnal Ekodik, (Vol. 10, No. 2, tahun 2022), hlm. 12

memanfaatkan media digital sebagai bagian integral dari proses penyampaian materi. Padahal, anak-anak di kelas B memiliki potensi yang besar untuk belajar secara visual dan interaktif melalui media digital. Di satu sisi juga belum ada penelitian yang secara khusus mengeksplorasi dampak penggunaan media digital dalam konteks ini.

Penggunaan media digital dalam bentuk yang terbatas serta tidak terstruktur menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana hal tersebut dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak ataukah justru menimbulkan pengaruh negatif karena anak tidak mendapatkan arahan dan pendampingan yang memadai.

Salah satu aspek penting dalam penggunaan media digital di TK adalah regulasi penggunaan dari pendidik serta wali murid. Di sekolah, pendidik mempunyai pengaruh yang signifikan ketika memilih tipe konten digital yang hendak ditampilkan kepada anak-anak. Penggunaan media digital di kelas ini tidak hanya bertujuan memberikan variasi dalam metode pembelajaran, tetapi juga sebagai upaya untuk memperkenalkan teknologi secara sederhana kepada anak-anak tanpa membuat mereka menjadi bergantung pada perangkat elektronik. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai penting untuk memberikan rekomendasi bagi guru, orang tua, maupun lembaga dalam merancang strategi penggunaan media digital yang bijaksana, terutama dalam lingkungan pendidikan anak usia dini.

Dengan demikian, studi ini tidak hanya akan menjelaskan uraian mengenai praktik penggunaan media digital di TK Al-Azzam, tetapi juga ingin mengetahui dampaknya secara nyata pada siswa kelas B, serta mengidentifikasi tantangan dan peluang yang dihadapi dalam implementasinya. Diharapkan, hasil studi ini bisa berperan dalam mendukung strategi yang produktif untuk menunjang proses belajar anak serta sesuai dengan perkembangan teknologi.

B. Rumusan Masalah

1. Apa media digital yang digunakan dalam pembelajaran di TK Al-Azzam Jatisari Semarang?
2. Bagaimana penggunaan media digital dalam pembelajaran di TK Al-Azzam Jatisari Semarang?
3. Bagaimana dampak media digital dalam pembelajaran bagi anak usia dini di TK Al-Azzam Jatisari Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah di atas:

- a. Untuk mengetahui media digital yang digunakan dalam pembelajaran di TK Al-Azzam Jatisari Semarang.
- b. Untuk mengetahui penggunaan media digital dalam pembelajaran di TK Al-Azzam Jatisari Semarang.
- c. Untuk mengetahui dampak media digital dalam pembelajaran bagi anak usia dini di TK Al-Azzam

Jatisari Semarang.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Temuan studi ini diharapkan mampu memberi sumbangsih terhadap sumber daya pengetahuan mengenai dampak penggunaan media digital pada pendidikan anak usia dini, menjadi referensi bagi penelitian masa depan tentang peran dan dampak media digital pada pendidikan anak, dan memajukan teori dalam ranah pendidikan anak usia dini, dengan penekanan pada aspek media digital.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Pendidik

Temuan studi ini diharapkan akan membantu para pendidik lebih memahami kelebihan dan kekurangan media digital dalam pendidikan anak usia dini dan memfasilitasi mereka untuk menciptakan strategi pengajaran berbasis digital yang lebih optimal serta sesuai perkembangan.

2) Bagi Orang

Diharapkan temuan penelitian ini akan membantu orang tua membuat keputusan yang tepat tentang penggunaan media digital yang tepat untuk anak kecil dan akan membantu mereka dalam mengarahkan anak-anak mereka untuk terus mendapatkan manfaat pendidikan dari media digital sambil juga mempertimbangkan kebutuhan

sosial dan emosional mereka.

3) Bagi Penulis

Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan, pemahaman, informasi, dan pengalaman yang diperoleh dari perkuliahan dengan realitas di lapangan. Penulis juga dapat meneliti faktor-faktor yang memengaruhi bagaimana penggunaan media digital memengaruhi pembelajaran pada anak usia dini.

4) Bagi Lembaga TK

Hasil studi ini diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai data penilaian dan masukan untuk TK Al-Azzam Jatisari Semarang guna pembuatan kebijakan terkait penggunaan media digital dalam proses pendidikan. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan saran tentang penggunaan media digital yang tepat untuk mendukung perkembangan anak usia dini.

5) Bagi Pemerintah atau Pembuat Kebijakan

Diharapkan data dan simpulan penelitian ini dapat membantu menghasilkan pedoman penggunaan media digital yang aman dan efisien dalam pendidikan anak usia dini, sekaligus menjadi landasan dalam penyusunan kebijakan pendidikan terkait penggunaan media digital di PAUD/TK.

BAB II

DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

A. Deskripsi Teori

1. Dampak Media Digital

a. Definisi Dampak

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan dampak sebagai pengaruh yang memberikan dampak baik dan buruk.⁶ "Positif" mengacu pada pemikiran yang pasti, jelas, nyata, dan membangun, terutama ketika menekankan aspek positif. Dampak positif ialah pengaruh kuat yang menghasilkan hasil yang menguntungkan. Negatif menunjukkan ambigu, fluktuatif, subversif, dan tidak konsisten dengan norma. Akibatnya, dampaknya kurang menguntungkan dan berpotensi memperburuk keadaan.⁷ Kemampuan sesuatu (seseorang atau suatu objek) untuk membangun perilaku, pandangan, atau karakter individu dikenal sebagai pengaruh. Pengaruh terjadi ketika ada interaksi timbal balik atau hubungan sebab-akibat antara pemicu dan respon.

⁶ Suharno dan Retnoningsih, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Semarang: Widya Karya), hlm 243

⁷ Utarry Telung, Dampak Pemekaran Desa Dalam Menjaga Keamanan dan Ketertiban Masyarakat (Studi di Desa Raringis, Raringis Utara, Raringis Selatan, Kecamatan langowan Barat), *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, (Vol 3, No. 3, Tahun 2019), hal. 3.

Istilah “dampak” dalam bahasa Inggris dikenal dengan kata *impact*. Menurut kamus Merriam-Webster, *impact* memiliki dua makna utama. Pertama, secara harfiah berarti “benturan” atau “kontak kuat antara dua benda”. Kedua, secara maknawi merujuk pada “pengaruh atau efek yang signifikan” yang ditimbulkan oleh suatu peristiwa, tindakan, atau keadaan terhadap hal lain, seperti dalam ungkapan “*the impact of media on children*”.⁸ Dalam konteks ilmu sosial dan pendidikan, istilah *impact* sering digunakan untuk menggambarkan perubahan nyata yang terjadi sebagai hasil dari suatu intervensi, program, atau teknologi.⁹

Sementara itu, dalam bahasa Arab, istilah “dampak” diterjemahkan sebagai التأثير (at-ta’tsīr) atau الأثر (al-atsar). Secara bahasa, التأثير berasal dari akar kata "أثر" yang berarti meninggalkan bekas atau jejak pada sesuatu.¹⁰ Secara terminologis, التأثير didefinisikan sebagai proses memengaruhi individu atau kelompok melalui ide, komunikasi, atau tindakan yang menimbulkan perubahan dalam pikiran, sikap, atau perilaku.¹¹ Istilah ini banyak

⁸ Merriam-Webster, Impact, diakses 27 Juni 2025, dari https://www.merriam-webster.com/dictionary/impact(https://www.merriam-webster.com/dictionary/impact).

⁹ Clark, R. E., “Reconsidering Research on Learning from Media,” *Review of Educational Research*, Vol. 53, No. 4 (1983): 445–459.

¹⁰ Al-Munjid fi al-Lughah wa al-A‘lam, (Beirut: Dar al-Mashriq, 2006).

¹¹ Almerja, R. A., “Ta‘rif al-Ta’tsir Lughatan wa Istilahan,” *Islamic Content Encyclopedia*, diakses dari

digunakan dalam kajian pendidikan dan komunikasi Arab, yang menjelaskan bagaimana seseorang atau lembaga dapat memberikan pengaruh terhadap kondisi psikologis atau sosial melalui media atau teknologi.¹² Dengan demikian, baik dalam bahasa Inggris maupun bahasa Arab, istilah “dampak” menunjukkan suatu pengaruh yang signifikan yang ditimbulkan oleh suatu hal terhadap hal lainnya, baik secara fisik, psikologis, maupun sosial

Menurut Gorys Kerap dalam Otto Soemarwoto, dampak merupakan besarnya pengaruh yang ditimbulkan oleh orang atau kelompok ketika mereka melaksanakan tanggung jawab dan fungsi sesuai dengan kedudukan sosialnya, yang dapat menimbulkan perkembangan baik positif maupun buruk.¹³

Otto Soemarwoto mendefinisikan dampak dalam konteks biologi, fisika, atau kimia sebagai alterasi yang diakibatkan oleh suatu kegiatan, baik alami maupun fisik.¹⁴ Menurut Hosio, dampak merupakan peralihan nyata yang disebabkan oleh penerapan aturan yang mengatur kegiatan dan perilaku. Dampak didefinisikan

<https://www.almerja.net>.

¹² Al-Khalidi, M., “Al-Ta’tsir al-Nafsiyah wa al-Ijtima’iyah li Istikhdam al-Atfal li al-Ta’qniyah al-Hadithah,” *Majallah al-‘Ulum al-Tarbawiyah wa al-Nafsiyah*, Vol. 4, No. 3 (2020): 22–35.

¹³ Otto Soemarwoto, *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*, Yogyakarta: Gadjah Mada University, 2009, hal. 35.

¹⁴ Otto Soemarwoto, *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*, Yogyakarta: Gadjah Mada University, 2009, hal. 38.

sebagai peralihan nyata dalam perilaku atau tindakan yang disebabkan oleh hasil kebijakan.¹⁵

Mengacu pada pandangan para ahli di atas, Dampak adalah transisi yang merupakan hasil dari tindakan atau aktivitas yang telah diselesaikan terdahulu dan hasil sampingan dari penerapan kebijakan. Dampak dapat memiliki efek positif dan negatif.

b. Definisi Media Digital

Secara etimologis, media digital terdiri dari dua istilah, yaitu “media” dan “digital”. “Medius” adalah kata Latin yang secara harfiah berarti “utusan” atau “perantara.” Oleh karena itu, media dapat berupa materi atau peralatan dan dapat dipahami sebagai penghubung atau saluran komunikasi dari pengirim ke penerima. Dalam bahasa arab, media disebut ‘*wasail*’ bentuk jama’ dari ‘*wasilah*’ yakni sinonim *al-wasil* yang artinya juga tengah. Kata tengah itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga perantara (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut.¹⁶

Menurut bastian dan rekan-rekannya, media merujuk pada apapun yang dimanfaatkan dengan tujuan mengirimkan informasi dari pengirim kepada penerima. Sri Anita dalam sitasi Indramawan menyatakan bahwa

¹⁵ JE Hosio, Kebijakan Publik dan Desentralisasi, Yogyakarta: Laksbang, 2007, hal. 57

¹⁶ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan baru...*, Hal.6

media mencakup setiap individu, materi, alat, atau kejadian yang membantu siswa dalam memperoleh pemahaman, kompetensi, dan perilaku.¹⁷ Dari sejumlah pernyataan diatas bisa dimengerti media bermakna mencakup penghubung, fasilitas, perangkat, serta sarana perhubungan. Sementara itu, istilah digital berasal dari kata latin *digitus* yang berarti “jari”, yang kemudian dikaitkan dengan angka-angka dalam teknologi komputer.

Media digital merupakan salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan. Media digital dapat ditemukan pada gadget, komputer, internet, dan perangkat elektronik lainnya.¹⁸ Media yang dapat diproduksi, dilihat, dikirimkan, diubah, dan digunakan oleh peralatan elektronik digital disebut media digital.¹⁹ Input media digital adalah data yang diproses menjadi teks, grafik, dan format lainnya. Output dari proses tersebut dapat disimpan secara daring, pada disk digital, dalam bentuk cetakan, atau pada drive memori.²⁰

Media digital secara literal bisa diartikan sebagai

¹⁷Ade Bastian, “Pengembangan Media Learning Game Al-Qur’an Berbasis Multimedia Interaktif”, INFOTECT Journal 5(2), hal. 29-33.

¹⁸ Kurniasih, E. (2019). *Media Digital pada Anak Usia Dini*. Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar, 9(2), 1–10.

¹⁹Fitria, E. (2021). *Analisis Pemanfaatan Media Online pada Pembelajaran Daring Fisika terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media, 2(1), 43–51.

²⁰ Alrasydin, A. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital di Masa Pandemi*. Journal of Education and Instruction, 5(1), 1–10.

sarana penghubung yang memanfaatkan teknologi numerik untuk menyampaikan informasi. Secara umum, media digital mengacu pada alat atau perangkat yang menggunakan teknologi komputer, internet, atau teknologi elektronik lainnya untuk menciptakan, menyimpan, dan mendistribusikan informasi atau konten. Media digital meliputi bermacam-macam termasuk narasi, potret, film, dan suara yang dibagikan melalui media online termasuk media sosial, situs web, dan aplikasi. Media digital merupakan gabungan data atau media yang digunakan untuk menyampaikan informasi agar informasi tersebut lebih menarik untuk disajikan.²¹

c. Jenis-Jenis Media Digital

Media digital merupakan sarana penghubung yang memanfaatkan teknologi digital dalam mentransmisikan informasi atau konten pada khalayak. sarana ini mencakup berbagai platform dan format yang dapat diakses secara elektronik. Berikut adalah beberapa jenis media digital antara lain:

1) Teks Digital

Teks digital merupakan representasi kata atau karakter yang ditampilkan dalam format digital dan digunakan untuk menyampaikan informasi secara tertulis melalui perangkat elektronik. Teks digital

²¹Munir, Media Digital Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 2.

dapat berbentuk artikel, blog, dokumen, e-book, dan konten media sosial.

2) Gambar Digital

Gambar digital merupakan bentuk penggambaran visual yang dibuat atau dikonversi ke dalam format digital untuk ditampilkan di layar komputer atau perangkat elektronik lainnya. Gambar digital dapat berbentuk foto produk e-commerce, infografis, dan poster digital.

3) Suara Digital

Audio digital adalah suara yang direkam, disimpan, dan diproses dalam bentuk digital untuk digunakan dalam berbagai media elektronik. Contohnya seperti podcast edukasi, sportify, atau buku audio.

4) Video atau Animasi Digital

Video digital atau animasi digital adalah media yang menggabungkan elemen gambar bergerak dan audio dalam format digital yang dibuat menggunakan perangkat lunak komputer ataupun smartphone dan digunakan dalam berbagai media hiburan dan edukasi. Contohnya antara lain youtube, netflix, atau iklan video di media sosial.²²

²² Hendra, dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (teori dan praktik)*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 25.

5) Media Sosial

Media sosial merupakan situs online yang memfasilitasi komunikasi daring, interaksi, dan berbagi informasi. Contohnya yakni seperti Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, Tiktok, serta reddit atau quora.

6) Situs Web

Situs web merupakan rangkaian media online yang menyajikan berbagai konten informatif, layanan, atau produk. Situs web dapat berbentuk wikipedia, Amazon, serta CNN.

7) Aplikasi Digital

Aplikasi digital, seperti Google Classroom, Gojek, Grab, dan Canva, adalah program yang dibuat untuk menjalankan fungsi tertentu pada perangkat digital termasuk komputer, telepon pintar, dan tablet.

8) E-book

E-book, sering dikenal sebagai buku elektronik, adalah buku yang dapat dibaca di komputer, tablet, atau e-reader. E-book menawarkan kemudahan akses dan portabilitas bagi pembaca.²³

d. Penggunaan Media Digital Dalam Dunia Pendidikan

²³ Hendra, dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (teori dan praktik)*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 7.

Media digital mempunyai dasar yang kuat dalam pendidikan anak usia dini. Pada masa transformasi digital, media digital krusial bagi proses pembelajaran. Menurut Kemp, E. J. dalam Muthmainnah, ada tiga tujuan media pembelajaran, yaitu: memotivasi, memberi informasi, dan memberi instruksi.²⁴ Tentang ini dibuktikan oleh sudut pandang Hamalik dalam Azhar Arsyad yang berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak psikologis, menumbuhkan motivasi dan kegembiraan dalam proses pembelajaran, serta membantu anak dalam membentuk minat dan harapan baru.²⁵

Selain memberi anak kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan lingkungannya, penggunaan media pembelajaran pada PAUD mendorong terjadinya pengamatan bersama atau persepsi belajar di antara anak, meningkatkan minat terhadap pembelajaran, menyampaikan konten dengan rutin sehingga bisa diulang dan diingat, menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran kepada semua anak sekaligus, mengatasi kendala waktu dan ruang, serta memberi orang tua kendali atas kecepatan dan arah pendidikan anak-anak mereka.

²⁴ Muthmainnah, Pemanfaatan Video Clip Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2013), hlm. 374.

²⁵ Azhar Arsyd, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 15.

Berdasarkan sejumlah keunggulannya, dapat dikatakan bahwa media digital bisa memfasilitasi pendidik dalam menyediakan informasi yang komprehensif serta menginspirasi peserta didik usia dini. Media digital juga dapat memberikan guru pendekatan pengajaran yang berbeda untuk membuat anak-anak tetap terlibat selama belajar mengajar.

Berbagai teori yang mendasari penggunaan media digital dalam PAUD yakni antara lain:

1) Teori Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivisme, anak-anak secara aktif menciptakan pengetahuan lewat keterlibatan nyata serta berpartisipasi dalam lingkungan sekitar. Metode ini menyoroti pentingnya memberi anak-anak kebebasan untuk bereksperimen, mengeksplorasi, dan mempelajari ide-ide baru sendiri dalam konteks pendidikan anak usia dini. Peran pendidik adalah sebagai fasilitator yang membimbing dan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung. Integrasi media digital dalam pembelajaran konstruktivisme dapat memperkaya pengalaman belajar anak dengan menyediakan berbagai sumber informasi dan alat interaktif yang memungkinkan eksplorasi lebih lanjut.²⁶

²⁶ Hadisa Putri & Purniadi Putra, “Konsep Teori Belajar Konstruktivisme Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0”, *Jurnal Primearly*, (Vol. II, No. 2, tahun 2019), hlm. 1-2.

2) Teori Pembelajaran Multimodal

Teori ini menekankan bahwa anak belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui berbagai modalitas atau saluran, seperti visual, auditori, kinestetik, dan tekstual. Pendekatan ini mengakui tentang tiap anak mempunyai cara belajar berbeda, serta penggunaan berbagai modalitas dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar yang beragam. Di PAUD, penerapan pembelajaran multimodal bisa melibatkan kombinasi gambar, suara, gerakan, dan teks untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. Media digital berperan penting dalam menyediakan platform yang mendukung penyajian konten melalui berbagai modalitas secara interaktif dan menarik.²⁷

Kedua teori ini saling melengkapi dalam lingkup penggunaan media digital untuk anak usia dini. Teori Konstruktivisme menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi aktif dalam membangun pengetahuan, sementara Teori Pembelajaran Multimodal menyoroti efektivitas penyajian informasi melalui berbagai modalitas. Media digital memungkinkan penerapan kedua teori ini secara simultan dengan

²⁷ Baitur Rohmah & Thorik Aziz, “Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Era Digital”, *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Vol. 09, No. 02, tahun 2024) , hlm. 45-46.

menyediakan lingkungan belajar yang interaktif, kaya akan berbagai bentuk representasi informasi, dan memberi kesempatan anak berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Misalnya, aplikasi edukasi yang menggabungkan animasi, narasi suara, dan interaksi sentuh dapat membantu anak memahami konsep dengan lebih baik melalui eksplorasi mandiri dan stimulasi multisensori.

2. Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Definisi Pembelajaran

Kata "pembelajaran" yang bermakna tahapan, tindakan, model pembelajaran, atau pengajaran supaya anak terdorong untuk terlibat secara aktif. Secara etimologis, belajar berasal dari “ajar” yang merujuk pada tindakan memberikan panduan kepada orang lain supaya mereka dapat menangkap atau memahami suatu ilmu. Sering kali istilah ini digunakan secara bergantian dengan istilah "mengajar". Dalam dunia pendidikan, belajar merupakan hasil interaksi antara siswa, instruktur, dan materi pembelajaran. Belajar mencerminkan upaya pendidik dalam membimbing siswa agar mereka mampu mempelajari ranah keilmuan dan berita, mengendalikan keahlian, tingkah laku, serta membentuk karakter dan prinsip. Belajar dapat dipahami sebagai suatu upaya yang memfasilitasi murid untuk memahami materi dengan cara yang lebih efisien.

Menurut Trianto dalam Pane & Dapong,

pembelajaran merupakan bagian kehidupan yang rumit dan tidak mungkin dijelaskan secara lengkap. pembelajaran dapat dipahami sebagai hasil interaksi yang berkelanjutan antara pengalaman hidup dan perkembangan. Jadi, pembelajaran pada hakikatnya adalah usaha yang disengaja dari seorang guru untuk mengajar siswanya agar dapat mengarahkan interaksi mereka dengan sumber belajar lain untuk mengomunikasikan tujuan pembelajaran.²⁸

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang terjadi dalam lingkungan belajar dan melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik serta sumber belajar. Sedangkan Hamalik dalam Fakhruddin mendeskripsikan pembelajaran merupakan perpaduan antara unsur manusia (guru dan peserta didik), sarana (ruang kelas, alat peraga, audio), bahan (papan tulis, buku, spidol, dan alat peraga belajar), serta proses saling memengaruhi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.²⁹

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang

²⁸ Apridana, Pane, & M. Darwis Dasapong “Belajar dan Pembelajaran”, dalam Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, Volume 2 Nomor 2 Tahun 2017, h. 333-342.

²⁹ Hamalik Oemar, “Proses Belajar Mengajar”. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), h. 32.

berlangsung di dalam kelas dan sebagai suatu seperangkat tindakan guru atau pendidik kepada peserta didik yang di dalamnya terdapat kegiatan membimbing, merangsang, mengarahkan, mendorong dan mengorganisasikan

Belajar merupakan proses yang berlangsung seumur hidup serta bisa terjadi di setiap waktu dan tempat. Belajar sama halnya dengan mengajar, tetapi mempunyai makna tidak serupa. Untuk menggapai sasaran yang telah ditetapkan (aspek kognitif), guru dalam pendidikan mengarahkan siswa supaya mampu menelaah serta memahami informasi. Sikap (aspek afektif) dan bakat (aspek psikomotorik) setiap siswa juga bisa dipengaruhi oleh gurunya.

Mengajar dipandang menjadi tugas sepihak, khususnya tugas guru. Hubungan antara guru dan siswa juga ditunjukkan dengan pembelajaran. Hal itu diartikan sebagai sistem yang diciptakan dalam membantu siswa dalam perjalanan pendidikan mereka. Pembelajaran terdiri dari berbagai kegiatan yang dirancang dan dikoordinasikan untuk membantu dan memengaruhi proses pembelajaran internal siswa yang berkelanjutan.³⁰

b. Definisi Anak Usia Dini

³⁰ Ahdar Djameluddin & Wardana, *Belajar dan Pembelajaran*, (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019), hlm. 13-14.

Menurut Bab I Pasal 1 Undang-Undang tentang Perlindungan Anak (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2002), anak merupakan setiap orang yang berumur di bawah 18 tahun, termasuk anak yang belum lahir. PAUD didefinisikan sebagai upaya membina anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 ayat 1 yang mengatur rentang usia 0–6 tahun.³¹

Anak usia dini menurut Yuliani Sujiono, didefinisikan sebagai masa awal kehidupan anak.³² Rentang usia ini sangat penting untuk pertumbuhan intelektual anak serta pembentukan kepribadian dan karakternya. Sedangkan Priyanto Aris menjelaskan bahwa orang yang berusia 0–8 tahun termasuk dalam konsep AUD menurut NAEYC (National Association for Education for Young Children) yakni sekumpulan individu yang sedang menjalani masa perkembangan pribadi dikenal sebagai anak usia dini. Para ahli menyebut masa itu sebagai "zaman keemasan" yang

³¹ Sisdiknas, Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Kemendikbud, 2003).

³² Yuliani Nurani Sujiono, Metode Pengembangan Kognitif, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014).

hanya terjadi satu kali dalam hidup seseorang.³³

Menurut beberapa interpretasi diatas, Terlepas dari apakah mereka mendapatkan fasilitas pendidikan dari lembaga atau tidak, seseorang yang belum mencapai usia enam tahun yang telah menjalani tahapan tumbuh kembang anak secara menyeluruh, mencakup tubuh, pikiran, sikap, serta kecerdasan—termasuk mereka yang masih dalam kandungan—dianggap berada pada masa kanak-kanak awal.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Sebagaimana sudah disebutkan sebelumnya, setiap orang itu unik dan membedakan dirinya dari orang lain. Meskipun demikian, anak-anak usia dini umumnya memiliki banyak kesamaan sifat dengan satu sama lain. Sifat-sifat tersebut yakni antara lain.³⁴

1) Memiliki Keunikan Tersendiri

Meskipun mereka adalah saudara kembar seiras, tak ada dua anak yang benar-benar mirip karena setiap anak itu unik. Mereka berbeda dalam hal sejarah, minat, hobi, dan atribut lainnya. Bredekamp menegaskan bahwa setiap anak itu unik, sebagaimana dibuktikan oleh sejarah keluarga, minat, dan

³³ Priyanto, Aris, Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain, *Jurnal Ilmiah Guru*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2014), hal. 41-47.

³⁴ Sri Tatminingsih & Iin Cintasih, Hakikat anak usia dini. *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*, 1, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016), hal. 4-7.

preferensi belajar mereka. Setiap anak itu unik, yang mencerminkan berbagai karakteristik, minat, keterampilan, dan pendidikan budaya mereka. Gaya belajar dan pola perkembangan mereka tetap bervariasi antar individu, sekalipun ada model dasar tahapan dalam pertumbuhan anak yang bisa diperkirakan.

2) Sedang Dalam Masa Tumbuh Kembang Yang Cepat

Umumnya dipercaya bahwa anak-anak kecil berada dalam fase "zaman keemasan" merupakan waktu paling menjanjikan atau optimal untuk belajar dan berkembang. Lebih jauh lagi, kemajuan tahap selanjutnya dapat terpengaruh jika fase ini ditangani dengan buruk.

3) Bertindak Secara Spontan

Anak-anak pada tahap ini tidak pandai berpura-pura dan akan menunjukkan sikap mereka yang sebenarnya. Mereka akan dengan bebas berbagi emosi dan ide tanpa mempertimbangkan bagaimana tanggapan orang lain.

4) Sering Bertindak Tanpa Memikirkan Akibat

Anak kecil tidak mempertimbangkan apakah suatu tindakan tertentu berisiko. Bahkan jika tindakan itu membahayakan atau menyebabkan cedera, mereka tetap akan melakukannya jika memang mereka mau.

5) Selalu Aktif Dan Penuh Energi

Anak usia dini tidak pernah tenang kecuali saat

mereka tidur. Oleh karena itu, sering dikatakan bahwa balita "selalu hidup".

6) Cenderung Fokus Pada Diri Sendiri

Mereka sering kali hanya mempertimbangkan berbagai hal berdasarkan perspektif tertentu serta penafsiran masing - masing individu. Mereka juga percaya bahwa mereka berhak atas apa pun yang mereka inginkan.

7) Tingginya Keingintahuan Anak

Anak-anak kecil mengamati bahwa ada banyak objek yang memikat dan mengagumkan di dunia. Situasi tersebut membangkitkan banyak minat. Bergantung pada apa yang menarik minat mereka, anak-anak memiliki minat pengetahuan yang berbeda.

8) Senang Mencoba Hal Baru

Anak-anak kecil cenderung banyak bertanya dan mencari tahu, keadaan itu mendorong mereka agar menyelidiki lokasi yang berbeda untuk memuaskannya dengan mempelajari berbagai objek dan lingkungan sekitar.

9) Kaya Imajinasi dan Sering Berfantasi

Anak-anak memiliki kapasitas yang sangat kuat tentang fiksi dan imajinasi sehingga sebagian besar orang tua mungkin menganggap mereka pelaku kebohongan yang senang berbohong. Pada kenyataannya, ini terjadi karena mereka sangat senang membayangkan skenario yang tidak masuk akal.

Ada perbedaan antara dunia anak-anak dan orang dewasa. Mereka penuh dengan fantasi karena mereka tertarik pada hal-hal yang bersifat imajinatif.

10) Mudah Merasa Kecewa Atau Kesal

Pada awalnya, anak-anak sering kali merasa kecewa dan tidak tertarik pada apa pun yang dianggap menantang bagi mereka. Mereka akan langsung berhenti bermain atau melakukan aktivitas yang belum sempat mereka selesaikan.

11) Rentang Konsentrasi Pendek

Anak kecil kesulitan untuk tetap tenang dan mungkin kehilangan konsentrasi pada aktivitas yang memerlukan ketenangan karena rentang perhatian mereka yang pendek.

d. Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini

Teknik pembelajaran langsung (instruksi langsung), tidak langsung (instruksi tidak langsung), interaktif, mandiri, dan melalui pengalaman (eksperimental) merupakan lima kategori yang termasuk dalam strategi.³⁵

1) Strategi pembelajaran langsung

Taktik pengajaran langsung melibatkan banyak bimbingan guru. Taktik ini efektif dalam membangun pengetahuan atau mengasah kemampuan secara metodis. Secara umum, pengajaran langsung bersifat

³⁵ Sri Hidayati, Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini, (Jawa Timur: CV.Kanaka Media, 2021).

deduktif.

2) Strategi pembelajaran tidak langsung

Istilah penyelidikan, penalaran, penyelesaian persoalan, menentukan pilihan, serta eksplorasi sering digunakan untuk menggambarkan teknik pembelajaran tidak langsung. Meskipun kedua taktik tersebut dapat saling melengkapi, pembelajaran tidak langsung sering kali berfokus pada siswa, berbeda dengan strategi pembelajaran langsung. Guru lebih berperan sebagai fasilitator daripada pengajar. Instruktur menciptakan lingkungan untuk belajar dan memberi siswa kesempatan untuk berkontribusi.

3) Strategi pembelajaran interaktif

Fokus pembelajaran interaktif adalah dalam kegiatan berbagi dan diskusi siswa. Siswa dapat menanggapi ide, pengalaman, metode, dan pengetahuan dari para profesor atau teman melalui diskusi dan berbagi, serta mengembangkan pola pikir dan emosi alternatif.

4) Strategi pembelajaran empiri (experiential)

Pembelajaran induktif, berpusat pada siswa, dan berbasis aktivitas merupakan fokus utama pembelajaran empiris. Pembelajaran empiris yang berhasil memerlukan refleksi individu terhadap pengalaman dan pembuatan rencana untuk penerapan dalam situasi lain.

5) Strategi pembelajaran mandiri

Sasaran dari strategi belajar mandiri adalah untuk menumbuhkan peningkatan diri, kemandirian, dan inisiatif pribadi. Fokusnya adalah pada siswa yang mengatur pembelajaran mereka sendiri dengan bantuan guru. Anda dapat belajar sendiri atau dalam kelompok kecil bersama teman-teman Anda.

3. Panduan Penggunaan Media Digital untuk Anak Usia Dini

a. Batasan Waktu Penggunaan Media Digital

Salah satu faktor yang harus diperhitungkan untuk menjaga keseimbangan antara waktu layar dan aktivitas sosial dan fisik anak adalah menetapkan batasan waktu penggunaan media digital. Berdasarkan pedoman dari berbagai lembaga kesehatan dan pendidikan, waktu penggunaan media digital untuk anak usia TK sebaiknya dibatasi untuk memastikan bahwa aktivitas fisik, interaksi sosial, dan tidur tetap menjadi prioritas.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud), dalam rangka mendukung perkembangan motorik dan kesehatan fisik, anak usia dini perlu difasilitasi dengan waktu dan lingkungan mungkin melibatkan gerak tubuh. Secara umum, anak taman kanak-kanak dibatasi maksimal satu jam per hari di rumah atau di sekolah dalam menggunakan media digital. Penggunaan waktu layar yang berlebihan dapat memengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi sosial, serta berisiko mengganggu

kualitas tidur dan perkembangan kognitif mereka. Lebih jauh lagi, menurut Akademi Pediatri Amerika (AAP), anak-anak pada masa balita akhir hingga prasekolah sebaiknya hanya meluangkan kurang dari satu jam sehari pada konten yang sesuai dengan usianya.³⁶

Sebagai tambahan, penting untuk menegaskan dalam konsumsi media digital tidak menghalangi hubungan sosial, aktivitas fisik, atau tidur yang cukup. Untuk memantau penggunaan media digital oleh anak-anak, wali murid dan pendidik harus memberikan panduan yang tepat.

b. Jenis Media Digital yang Aman dan Bermanfaat Bagi Anak

Pemilihan media digital yang aman dan bermanfaat sangat penting guna mendukung perkembangan anak di TK. Media digital yang digunakan harus dirancang khusus untuk anak-anak, dengan konten yang edukatif, menarik, dan selaras dengan tahap tumbuh kembang mereka. Jenis media yang aman bagi anak usia TK meliputi aplikasi edukasi yang mengajarkan keterampilan dasar seperti angka, huruf, bentuk, warna, serta pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Media digital lainnya seperti video edukatif di YouTube juga bisa digunakan, tetapi pastikan bahwa video yang dipilih bebas dari konten yang tidak sesuai usia dan mengandung

³⁶ Kemendikbud RI, Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak, 2020.

nilai pendidikan. Pastikan juga bahwa semua aplikasi atau video yang digunakan memiliki kontrol orang tua atau guru untuk menghindari paparan konten yang tidak pantas.³⁷

c. Pendampingan Guru dan Orang Tua Dalam Penggunaan Media Digital

Pendampingan dari guru dan orang tua adalah kunci dalam pengupayakan agar pemanfaatan media digital berperan positif untuk anak. Tanpa pendampingan yang tepat, anak bisa beresiko mengakses konten yang tidak layak untuk usianya atau terjebak dalam ketergantungan teknologi yang berdampak pada kesehatan fisik dan mental mereka.

Untuk guru, pendampingan dapat dilakukan dengan cara:

- 1) Mengatur waktu penggunaan media digital di kelas dengan jelas, sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran lainnya.
- 2) Memastikan bahwa konten yang dipakai selaras dengan keperluan serta usia anak. Penggunaan media digital harus dilakukan dengan tujuan mendukung materi yang sedang dipelajari, seperti mengenalkan konsep- konsep dasar atau keterampilan sosial.
- 3) Mengajak anak untuk berdiskusi setelah

³⁷ Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, “Panduan Penggunaan Teknologi untuk Anak Usia Dini”, 2021.

menggunakan media digital, memberikan kesempatan untuk berbicara tentang apa yang mereka pelajari atau alami selama penggunaan aplikasi atau video edukasi.

Bagi orang tua, pendampingan melibatkan:

- 1) Mengawasi penggunaan media digital di rumah dengan memilih aplikasi dan video yang sesuai. Orang tua juga harus mengatur waktu layar anak agar tidak berlebihan.
- 2) Menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan media digital yang sehat, misalnya dengan menghindari penggunaan gadget saat makan atau sebelum tidur.
- 3) Berpartisipasi dalam aktivitas digital bersama anak. Hal ini memberikan kesempatan bagi orang tua untuk bisa menjelaskan dan memberikan konteks tentang apa yang anak lihat atau mainkan.³⁸

Dengan adanya pendampingan yang aktif, baik dari pendidik di lembaga ataupun orang tua di tempat tinggal, anak akan dapat menggunakan media digital dengan cara yang sehat dan konstruktif.³⁹

B. Kajian Pustaka Relevan

³⁸ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, “Panduan Pembelajaran Digital di Pendidikan Anak Usia Dini”, 2021.

³⁹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Pembelajaran Pada Anak Usia Dini.

Tinjauan pustaka ialah tinjauan umum hasil riset sebelumnya tentang topik yang bersangkutan. Studi serupa pernah dilakukan sebelumnya, namun penelitian ini memiliki beberapa perbedaan. Dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini menjadi topik utama penelitian ini, yang mencakup studi kasus siswa kelas B di TK Al-Azzam Jatisari Semarang. Penelitian ini merujuk pada beberapa studi sebelumnya yang relevan, sebagaimana diuraikan berikut.

1. Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini (*Berbasis Digital*) di KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten" disusun oleh Fanda Aprilia Damayanti. Tujuan penelitian ini yakni untuk menjabarkan seperti apa KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten telah mengembangkan materi pembelajaran anak usia dini berbasis digital. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif dan pendekatan kualitatif. Kepala sekolah dan guru KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten berperan sebagai informan penelitian. Menurut studi ini semua guru membuat materi pembelajaran digital. Sumber daya yang berkaitan dengan tema hari itu disertakan dalam media pembelajaran. Media yang dimanfaatkan yakni aplikasi Canva. *Pertama*, kebutuhan dan karakteristik anak dianalisis. *Kedua*, tujuan pembelajaran instruksional dengan fitur operasional dan khas dikembangkan. *Ketiga*, poin materi terperinci yang mendukung pencapaian tujuan dikembangkan. *Keempat*, instrumen pengukuran dikembangkan. *Kelima*, skrip ditulis. *Keenam*, tes atau uji coba dan revisi dilakukan.

Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Fanda Aprilia Damayanti dengan penelitian penulis yaitu pada penggunaan media digital ketika pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Fanda Aprilia Damayanti dan penulis berbeda, yaitu penelitian Fanda Aprilia Damayanti membicarakan tentang pengembangan media pembelajaran anak usia dini (*berbasis digital*) sedangkan pada penelitian penulis membahas tentang dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini. Perbedaan selanjutnya informan yang digunakan oleh Fanda Aprilia Damayanti ada 3 yakni kepala sekolah, guru kb, dan guru pendamping. Sedangkan informan yang digunakan penulis pada skripsi ini hanya 2 yaitu guru kelas b .

2. Penelitian "Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini di RA Perwanida Lengkong" dilakukan oleh Erisa Dwi Safitri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital terhadap minat belajar siswa di RA Perwanida Lengkong, Sukorejo, Ponorogo. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B yang berjumlah 40 orang. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan sumber belajar digital. Hal ini didukung oleh nilai t-hitung sebesar 2,969, yang lebih tinggi dari nilai t tabel sebesar 2,021, dan nilai Sig 0,005, yang

kurang dari 0,05. Dalam hal ini, minat belajar siswa meningkat sebesar 18,8% ketika mereka menggunakan sumber belajar digital. Penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini dan subjek penelitian yang merupakan murid kelompok B adalah kesamaan antara penelitian Erisa Dwi Safitri dan penulis. Penelitian penulis dan penelitian Erisa Dwi Safitri berbeda dalam satu hal penting: lokasi. Erisa Dwi Safitri mendirikan usaha di RA Perwanida Lengkong Sukorejo Ponorogo, dan penulis mendirikan usaha di TK Al-Azzam Jatisari Semarang. Perbedaan kedua adalah Erisa Dwi Safitri menggunakan metodologi penelitian kuantitatif, sedangkan penulis menggunakan teknik kualitatif dengan menggunakan analisis data deskriptif dari studi kasus. Perbedaan lainnya adalah penelitian Erisa Dwi Safitri bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media digital, sedangkan penelitian penulis berusaha mengetahui bagaimana pembelajaran anak-anak dipengaruhi oleh penggunaan media digital.

3. Penelitian "Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0: Studi literatur" dilakukan oleh Novita Eka Nurjanah dan Tsali Tsatul Mukarromah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini, meliputi bagaimana pembelajaran tersebut diterapkan dan apa saja pengaruhnya. Untuk mencari solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan

menggunakan pendekatan studi pustaka, yaitu dengan mengumpulkan dan menganalisis bahan pustaka serta menghubungkannya dengan penelitian lain. Temuan penelitian tentang pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini selama pandemi COVID-19 dan revolusi industri 4.0 menjelaskan bagaimana pembelajaran berbasis media digital memengaruhi anak kecil. Penelitian penulis dengan penelitian Novita Eka Nurjanah dan Tsali Tsatul Mukarromah memiliki kesamaan, yaitu sama-sama meneliti pembelajaran media digital untuk anak usia tiga hingga enam tahun serta untuk mengetahui dampak pembelajaran media digital. Perbedaan penelitian penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan studi kasus, sedangkan penelitian ini menggunakan metode studi pustaka.

4. "Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini" merupakan penelitian yang dilakukan oleh A. Zebur dan Putri Sari Ulfa Sembiring yang bertujuan untuk menilai seberapa baik media digital dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran, yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk menyelidiki efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran anak usia dini. Menurut temuan penelitian, media digital bisa menumbuhkan motivasi belajar anak usia dini, keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep dasar. Namun, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan

yang memadai dapat membahayakan perkembangan sosial dan emosional anak, sehingga sangat penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengelola penggunaan media digital secara bertanggung jawab, memastikan bahwa kontennya berdasarkan umur dan kebutuhan perkembangan anak.

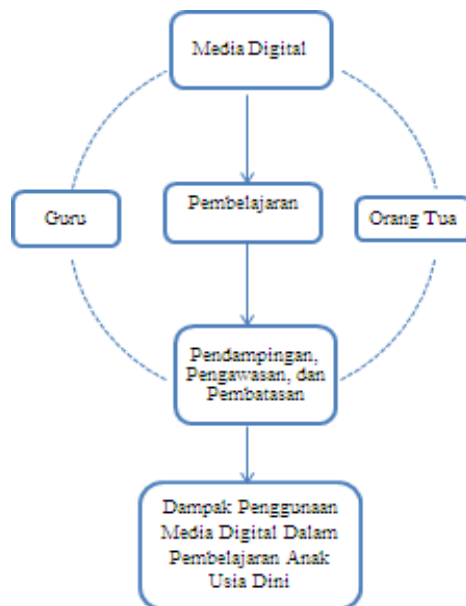
Penelitian yang dilakukan oleh A. Zebar dan Putri Sari Ulfa Sembiring memiliki kesamaan dengan penelitian penulis, khususnya pembahasan tentang pemanfaatan media digital dalam pendidikan anak usia dini. Perbedaannya efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran anak usia dini dalam penelitian peneliti menggunakan pendekatan metode campuran, yang menggabungkan teknik kuantitatif dan kualitatif. Sebaliknya, penelitian penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian peneliti juga melibatkan 200 responden, meliputi 100 orang tua dan 100 pendidik dari berbagai lembaga pendidikan anak usia dini, sedangkan informan penulis hanya terdiri dari dua orang guru kelas B.

C. Kerangka Berpikir

Media digital digunakan dalam aktivitas belajar anak di tempat tinggal dan di lembaga, serta penggunaannya dalam pendidikan anak usia dini merupakan fenomena yang terus berkembang seiring kemajuan teknologi. Dalam konteks ini, media digital bisa mendukung membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Dalam pelaksanaannya, terdapat tiga elemen penting yang saling berperan, yaitu guru, orang tua, dan media digital itu sendiri. Guru dan orang tua memiliki

peranan dalam mendampingi, mengawasi, dan membatasi penggunaan media digital agar penggunaannya tetap terarah dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Dengan pengarahan, pengawasan, dan pembatasan oleh guru dan orang tua, diyakini bahwa penggunaan media digital bisa menimbulkan efek baik terhadap pembelajaran anak usia dini. Tanpa adanya kontrol dari pihak yang berwenang, penggunaan media digital justru dapat berdampak negatif terhadap perkembangan perilaku dan kognitif anak. Kerangka ini mengarah pada fokus utama penelitian, yaitu menganalisis dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini, baik dari perspektif positif (seperti meningkatnya minat belajar, kreativitas, dan pemahaman materi) maupun sisi negatifnya (seperti potensi kecanduan, kurangnya interaksi sosial, atau gangguan perhatian).



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam memahami fenomena sosial dan sudut pandang orang yang dianalisis, peneliti menerapkan pendekatan kualitatif dengan model studi kasus deskriptif.⁴⁰ Suatu metode dalam tahapan studi yang dirancang guna memperoleh deskripsi fenomena dalam bentuk uraian verbal, naratif maupun ucapan, berdasarkan tindakan individu yang pantau adalah pendekatan kualitatif, yang didefinisikan oleh Denzin dan Lincoln sebagai studi yang memakai konteks konsteksual dan bertujuan untuk menginterpretasikan peristiwa yang sedang berlangsung dengan menghubungkan berbagai metode yang ada.⁴¹

Suharsimi Arikunto mengartikan studi kasus sebagai prosedur yang diterapkan dengan cara menyeluruh, mendalam, dan terinci mengenai fenomena tertentu, dan penelitian ini menggunakan jenis penelitian ini.⁴²

Desain penelitian merupakan desain kasus tunggal yakni penelitian studi kasus yang berfokus pada analisis satu objek spesifik. Dengan demikian, peneliti berkonsentrasi terhadap

⁴⁰ Wahyuni, Pengembangan Koleksi Jurnal studi Kasus di perpustakaan UIN Sunan Kalijaga. <http://diglib.uin-suka.ac.id/12295/2/BAB/20V/pustaka.pdf>, yogyakarta 2013. hal. 20.

⁴¹ Djam'an satori, Aan komariah, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal.23.

⁴² Wahyuni, Pengembangan Koleksi Jurnal studi Kasus di perpustakaan UIN Sunan Kalijaga. <http://diglib.uin-suka.ac.id/12295/2/BAB/20V/pustaka.pdf>, yogyakarta 2013. hal. 21.

perkara spesifik yang diteliti menjadi sebuah kasus. Semua pihak yang terlibat dapat memberikan data studi kasus; dalam arti lain, data kajian ini disusun berdasarkan berbagai rujukan ilmiah.⁴³ Fokus utama studi ini adalah pencapaian treatment pada saat tertentu, bukan pada generalisasi hasil. Manfaat menggunakan desain penelitian tersebut yakni memungkinkan penyesuaian dilakukan saat melakukan penelitian atau membantu konseli.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian adalah TK Al-Azzam Semarang, berdasarkan pilihan sekolah tersebut memiliki kebijakan penggunaan media digital yang minimal dan hanya pada kegiatan tertentu. Kondisi ini sesuai dengan fokus penelitian yang ingin mengkaji dampak penggunaan media digital yang terbatas, sehingga diharapkan penelitian ini dapat menggambarkan kondisi aktual dari pola pembelajaran di sana.

b. Waktu Penelitian

Studi tersebut terdiri dari tiga fase: persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Persiapan penelitian akan dimulai pada bulan September 2024, dilanjutkan dengan pelaksanaan pada bulan November 2024 dan pelaporan pada

⁴³ Dini Pramitha susanti dan siti mufattahah, penerimaan diri pada istri pertama poligami yang tinggal dalam satumah.<http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psycholog/2008/artikel.pdf.hal.8>

bulan Desember 2024. Dengan mengikuti metode yang telah dibuat oleh peneliti, diharapkan penelitian dapat terealisasi secara efektif dan membawa dampak sesuai harapan.

C. Sumber Data

Adapun sumber data yang dijadikan rujukan dalam penelitian ini yaitu: (1) sumber data primer yang memberikan informasi langsung dari sumber primer yaitu pihak yang diteliti; (2) sumber data sekunder yakni informasi pendukung yang didapat melalui sumber data primer seperti dokumen, foto, dan buku yang dijadikan referensi untuk melengkapi data penelitian tentang dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah hasil pengumpulan data melalui wawancara langsung di TK Al-Azzam Jatisari Semarang.

D. Fokus Penelitian

Peneliti akan memusatkan pada dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini (studi kasus pada siswa kelas B di TK Al-Azzam Jatisari, Semarang) untuk menetapkan batasan yang jelas bagi penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Tahap terpenting dari setiap rancangan penelitian yang bertujuan untuk menyaring informasi yaitu teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data bisa digunakan untuk segala konteks, dari beragam sumber, serta melalui beragam metode untuk mendapatkan informasi yang relevan. Penulis menggunakan teknik berikut untuk mengumpulkan data yang

diperlukan:⁴⁴

a. Observasi

Menurut Nasution, observasi merupakan inti dari semua bentuk keilmuan dan peneliti mengandalkan informasi yang tersedia yakni kebenaran tentang realitas yang didapat dari observasi ketika mereka mengamati objek yang mereka teliti secara langsung dan menggunakan indra, terutama penglihatan, untuk mencatat kejadian yang terjadi secara langsung dan dapat dilihat pada saat kejadian tersebut.

Ryerson, meyakini bahwa ada banyak observasi:

1. Observasi Partisipan
2. Observasi Non-partisipan
3. Observasi dalam latar alamiah atau buatan
4. Observasi terstruktur dan tak terstruktur
5. Observasi langsung dan tak langsung.

Dari sekian banyak prosedur observasi yang ada, peneliti menggunakan observasi partisipan dalam penelitian ini. Melalui metode ini, peneliti mengamati data mengenai keadaan dan perilaku lingkungan penelitian berdasarkan situasi dunia nyata. Observasi formal dan informal dapat dilakukan melalui keterlibatan peneliti sebagai anggota kelompok masyarakat atau organisasi yang diteliti. Dengan menggunakan studi kasus murid kelas B di TK Al-Azzam Jatisari Semarang, peneliti mencatat beberapa aspek tentang bagaimana anak-anak

⁴⁴ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2012), hlm. 75.

terpengaruh oleh penggunaan media digital.

b. Wawancara

Pelaksanaan wawancara pada hakikatnya merupakan suatu upaya untuk menghimpun informasi yang lebih rinci dari sumber-sumber yang relevan, berupa pendapat, kesan, pikiran, pengalaman, dan lain-lain. Sesuai dengan pendapat Sudjana, Proses pengumpulan data atau informasi melalui komunikasi langsung antara orang yang mengajukan pertanyaan dan orang yang menjawab dikenal sebagai wawancara. Esterbeg menguraikan berbagai bentuk wawancara, termasuk wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, serta wawancara tak terstruktur. Jadi, wawancara merupakan cara pengambilan data untuk memperoleh informasi yang diperoleh dari asal data secara seketika melalui diskusi atau percakapan

Peneliti memakai prosedur tanya jawab yang telah dirancang secara menyeluruh dan metodis untuk menggali informasi, wawancara dilakukan secara terorganisasi. Hanya hal-hal utama yang akan dibahas yang dicakup oleh pedoman yang digunakan. Wawancara dilakukan secara langsung kepada pihak yang berperan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu guru kelas B. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menggali informasi secara mendalam mengenai bentuk penggunaan media digital dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap perkembangan dan respons anak. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, sehingga peneliti dapat mengembangkan pertanyaan sesuai

dengan dinamika lapangan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif.

c. Dokumentasi

Proses pengambilan gambar dengan kamera saat melakukan penelitian dikenal sebagai "dokumentasi kegiatan." Semua peristiwa dan kegiatan utama dalam penelitian, termasuk observasi, wawancara, dan kegiatan lainnya, akan diabadikan dengan gambar sebagai sumber informasi tambahan untuk mendukung data yang dikumpulkan, dan gambar akhir akan berfungsi sebagai realitas proses penelitian. Dokumentasi adalah pencatatan mengenai kejadian yang telah terjadi. Dapat berupa teks (diari, biografi, kebijakan, peraturan, dan lainnya), visual (foto, gambar, sketsa, dan sejenisnya), atau karya signifikan dari individu (film, patung, dan lain-lain).⁴⁵

Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen dan bukti fisik yang relevan, seperti foto kegiatan pembelajaran yang menggunakan media digital, perangkat pembelajaran seperti laptop atau proyektor, serta catatan guru atau laporan perkembangan anak. Dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat data dari wawancara dan observasi, serta menjadi bukti visual atas praktik penggunaan media digital di lingkungan sekolah.

⁴⁵ Koentjaningrat, *Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1985), hlm. 129.

F. Uji Keabsahan Data

Triangulasi merupakan metode perolehan informasi yang memadukan beragam cara serta referensi data yang tersedia. Teknik triangulasi mengacu pada peneliti yang memakai berbagai cara perolehan data guna memperoleh informasi dari titik awal yang sama. Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menerapkan triangulasi sumber, triangulasi waktu, dan triangulasi teknik. Karena penelitian kualitatif harus menunjukkan fakta obyektif, maka keabsahan data menjadi sangat penting. Kredibilitas (keterpercayaan) penelitian kualitatif dapat terwujud dengan keabsahan data.

- a. Triangulasi sumber memandu peneliti untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber. Triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari dua guru kelas berbeda, yaitu guru kelas TK B Musa dan TK B Muhammad di TK Al-Azzam Jatisari Semarang. Meskipun keduanya mengajar di tingkat yang sama, pengalaman dan cara penggunaan media digital mereka berbeda. Perbandingan ini membantu peneliti memastikan keakuratan informasi mengenai bentuk penggunaan media digital, frekuensinya, serta dampaknya terhadap perkembangan anak. Kesamaan informasi dari dua guru memperkuat validitas data yang diperoleh.
- b. Pemeriksaan wawancara, observasi, atau teknik lain pada berbagai titik waktu merupakan salah satu cara melakukan triangulasi waktu. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara pada beberapa hari yang berbeda,

baik saat kegiatan pembelajaran berlangsung secara aktif maupun saat kegiatan non-akademik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media digital dilakukan secara berkelanjutan dan bagaimana dampaknya terlihat dalam perkembangan anak dalam berbagai situasi. Dengan membandingkan data yang diperoleh dari waktu yang berbeda, peneliti dapat menilai apakah data tersebut bersifat konsisten dan dapat dipercaya.

- c. Triangulasi teknik adalah teknik yang melibatkan perolehan berbagai titik data, membandingkannya, dan memvalidasi informasi yang didapat dari sumber yang sama melalui observasi, wawancara atau dokumentasi. Dalam penelitian ini observasi dilakukan secara langsung terhadap kegiatan pembelajaran di kelas B, wawancara dilakukan dengan guru, sementara dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran digital, serta jadwal kegiatan belajar. Dengan membandingkan hasil dari ketiga teknik tersebut, peneliti dapat memastikan keabsahan data dan mengurangi kemungkinan bias informasi.

G. Teknik Analisis Data

Sebagian informasi yang dihimpun dalam studi ini bersifat kualitatif, maka digunakan analisis deskriptif. Teknik analisis data adalah cara untuk menyampaikan informasi agar lebih mudah dimengerti oleh diri sendiri dan orang lain. Untuk mengkaji data mengenai dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini (studi kasus pada siswa

kelas B di TK Al-Azzam Jatisari Semarang).⁴⁶

Menurut Miles dan Huberman, proses analisis data kualitatif berlangsung terus-menerus dan melibatkan tugas-tugas pemrosesan data berikut:

1. Reduksi data adalah proses meringkas, memilih elemen-elemen kunci, berkonsentrasi pada aspek-aspek krusial, menelaah topik dan struktur, serta menghapus bagian yang tidak relevan. Dalam penelitian ini, peneliti mereduksi data dari hasil wawancara dengan guru, hasil observasi selama kegiatan pembelajaran, serta dokumentasi yang berkaitan. Sementara itu, data yang menunjukkan bentuk penggunaan media digital dan pengaruhnya terhadap perilaku anak disimpan untuk dianalisis lebih lanjut. Proses reduksi dilakukan secara terus menerus selama dan setelah pengumpulan data.
2. Menurut Miles dan Huberman, cara yang paling umum untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah melalui teks naratif. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat berupa penjelasan singkat, diagram, hubungan, dan sejenisnya. Dalam penelitian ini, penyajian data dilakukan melalui deskripsi naratif yang menggambarkan hasil temuan dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data disusun berdasarkan tema-tema tertentu, seperti jenis kegiatan yang melibatkan media digital, cara guru memanfaatkannya dalam pembelajaran, serta respon atau

⁴⁶ Sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D, (Bandung: ALFABETA, 2019), hlm. 319.

perilaku anak setelah menggunakan media digital. Penyajian ini membantu peneliti memahami hubungan antar-data dan mempermudah proses verifikasi.

3. Langkah terakhir dalam menganalisis data kualitatif adalah verifikasi, yang mencakup verifikasi dan pengambilan kesimpulan. Temuan awal bersifat sementara dan dapat direvisi jika pengumpulan data lebih lanjut tidak menghasilkan bukti yang kuat. Dalam penelitian ini, kesimpulan mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan media digital terhadap perkembangan anak ditarik berdasarkan pola-pola yang muncul secara konsisten dari berbagai sumber data. Proses verifikasi dilakukan secara terus menerus selama analisis berlangsung, sehingga hasil penelitian bersifat valid dan dapat dipertanggungjawabkan.⁴⁷

⁴⁷ Sugiyono, *metode pendidikan, pendekatan kuantitatif, pendekatan kualitatif dan R&D*, (bandung, alfabeta, 2015), hal. 344.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Umum Hasil Penelitian

a. Profil Lembaga

Adapun data terkait TK Al-Azzam Jatisari Semarang sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Profil Lembaga

Nama Lembaga	TK Al-Azzam
Status	Swasta
Kepemilikan	Yayasan
NPSN	69986045
Alamat	Jalan Jatisari Taliasih Blok DD No. 1 Kelurahan Jatisari Kecamatan Mijen Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah
Kepala TK	Diah Wulandari, S.Pd.
Kode Pos	50275
Email	kbtk.alazzam@yahoo.com
Tahun Berdiri	2014
SK Pendirian Sekolah	421.1/1105
Tanggal SK Pendirian	2019-02-12
KBM	Pagi/5 hari

b. Sejarah Berdirinya

Penelitian ini dilakukan di lembaga TK Al- Azzam Jatisari Semarang yang terletak di wilayah barat Kota Semarang, Tepatnya Jalan Jatisari Taliasih Blok DD No 1 Kelurahan Jatisari, Kecamatan Mijen, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, berbatasan dengan Kabupaten Kendal. Bangunan sekolah terdiri dari 1 ruangan guru, 6 ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang gudang, 3 kamar kecil, area untuk mencuci tangan, dan area untuk berwudhu, serta area *outdoor* sebagai tempat bermain anak-anak.

Pada bulan Juli 2014, TK Al-Azzam didirikan atas dasar kepedulian terhadap bidang pendidikan anak, dari lima tahun yang lalu (tahun 2013) saat Bapak Budy Santoso, S.E, S.H menjadi ketua RW 06 di lingkungan Perumahan Jatisari Asri. Pada saat itu Bp. Mujiyono selaku Kepala Kelurahan Jatisari, mengarahkan kepada RW di kelurahan tersebut untuk memiliki POS PAUD. Atas arahan tersebut akhirnya terbentuklah POS PAUD RW 06 bertempat di lantai 2 Rumah Bapak Budy Santoso. Korsatpen Mijen memberikan catatan cukup keras perihal tempat pembelajaran, disarankan untuk tidak menyatu dengan tempat tinggal (rumah pribadi). Hal inilah yang menguatkan agar segera memindahkan dan melahirkan KB TK Al- Azzam, maka pada tahun ajaran 2016-2017 secara resmi KB TK Al-Azzam

memiliki gedung baru dan menjalankan aktivitas kegiatan belajar mengajar.⁴⁸

c. Visi, Misi, dan Tujuan Lembaga

1) Visi

Taman Kanak-Kanak (TK) Al-Azzam mempunyai Visi “**Membangun Generasi Fikir dan Dzikir**”.

Visi ini mempunyai maksud bahwa pendidikan yang diberikan pada Taman Kanak-Kanak (TK) Al-Azzam berusaha membentuk anak yang berakhlak mulia (taat kepada Allah SWT), cerdas, terampil, kreatif, serta mandiri.

2) Misi

Adapun Misi Taman Kanak-Kanak (TK) Al- Azzam dapat di uraikan sebagai berikut:

- a) Mengajarkan nilai-nilai agama agar menjadi generasi penerus yang berakhlak mulia.
- b) Mendidik anak secara optimal sesuai dengan tingkatan perkembangannya.
- c) Menyiapkan anak didik ke jenjang pendidikan dasar sesuai kompetensi yang ditetapkan oleh pemerintah.

⁴⁸ Data Lembaga TK Al-Azzam.

3) Tujuan

Pendirian Taman Kanak-Kanak (TK) Al- Azzam bertujuan:

- a) Membimbing anak sehingga menjadi anak yang taat beribadah dan berakhlak mulia.
- b) Menciptakan suasana hidup beragama dalam kehidupan sehari-hari selama proses belajar mengajar.
- c) Mengembangkan kemampuan keilmuan anak secara alamiah sesuai dengan tingkat perkembangannya dengan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan keterampilan anak didik.

d. Kurikulum TK Al-Azzam

Kurikulum TK AL-Azzam dikembangkan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, karakteristik daerah, dan kondisi satuan pendidikan. Pembelajaran yang berpusat pada anak dimasukkan ke dalam kurikulum operasional TK Al-Azzam. Ide ini konsisten dengan ide bermain dan belajar mandiri, di mana pendidik berperan sebagai fasilitator pembelajaran bagi siswa. Guru membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan logis mereka. Pengorganisasian pembelajaran merupakan pengelolaan kegiatan intrakurikuler, proyek pengembangan Profil Pelajar Pancasila, Ekstrakurikuler, dan budaya sekolah.

Kegiatan intrakurikuler dilaksanakan untuk memenuhi capaian pembelajaran akhir PAUD yaitu akhir fase fondasi, dimana anak didik sudah menunjukkan sikap positif dalam belajar, kematangan emosi dan kesiapan melanjutkan pendidikan di jenjang sekolah dasar. Capaian pembelajaran terdiri dari nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati diri, dan Dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni.

e. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Nama	Jabatan	L/P	Pendidikan
Diah Wulandari, S.Pd	Kepala Sekolah & Wali Kelas	P	S1
Evi Ayu Rahayu, S.Pd	Wali Kelas	P	S1
Sri Susilorini, S.Pd	Wali Kelas	P	S1
Dewi Wijayanti, S.Pd	Wali Kelas	P	S1
Ainur Rosidah, S.Pd	Wali Kelas	P	S1
Wahdina Amrina Rosada, S.Pd	Wali Kelas	P	S1

Tabel 4. 2 Data Pendidik dan Tenaga kependidikan

TK Al-Azzam Jatisari Semarang

f. Data Peserta Didik

Tahun 2024-2025 jumlah siswa TK Al-Azzam adalah 106 siswa yang terbagi 6 rombel sebagai berikut:

Kelas	Jumlah
TK A Adam	18
TK A Ibrahim	18
TK A Ismail	18

TK B Sulaiman	17
TK B Musa	17
TK B Muhammad	18

Tabel 4. 3 Data Peserta Didik

g. Data Sarana dan Prasarana

Informasi berikut mengenai prasarana dan sarana yang dimiliki TK Al-Azzam Jatisari Semarang berdasarkan observasi penulis.:

No	Sarana Prasarana	Jumlah
1.	Ruang Kelas	6
2.	Ruang Kepala Sekolah	1
3.	Ruang Guru	1
4.	Kamar Mandi	2
5.	Lapangan/Halaman	1
6.	Listrik	7700 Watt
7.	Internet/Wifi	1
8.	Permainan <i>Indoor</i>	Aneka meronce, berbagai jenis balok, bakiak, berbagai jenis puzzle, menara 5 bentuk, batu warna, block lessi, papan flanel, pasir kinetik set mulai, dsb.
9.	Permainan <i>Outdoor</i>	Papan seluncuran kecil, papan seluncuran besar, mangkok putar, titian busur pelangi, bola dunia, ayunan, dan jungkat jungkit

Tabel 4. 4 Data Sarana Prasarana

2. Data Khusus Hasil Penelitian

a. Media Digital Yang Digunakan Dalam Pembelajaran di TK Al-Azzam Jatisari Semarang

Berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 2 Desember 2024, ditemukan fakta mengenai penggunaan media digital selama proses pembelajaran, dimana media digital yang digunakan adalah YouTube.⁴⁹ Proses pembelajaran menggunakan media digital di TK Al-Azzam terbilang cukup jarang dilakukan dari pada proses pembelajaran tradisional. Media digital di TK Al-Azzam sangat penting untuk mendukung guru dalam mengajarkan materi untuk siswa. Ketika menggunakan media digital, pendidik menyampaikan konten dengan sangat lancar. Dalam kegiatan belajar, anak-anak merasa lebih antusia dan senang jika menggunakan media yang menarik. Oleh karena itu, para guru di TK Al-Azzam memanfaatkan media digital dalam proses pengajaran. Anak-anak juga cenderung mengajukan pertanyaan terkait materi yang diberikan. Berikut ini adalah hasil wawancara dengan guru:⁵⁰

“Manfaatnya beragam, yang pertama adalah memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan kegiatan pembelajaran. Kedua, dapat membuat anak lebih terlibat dikelas karena

⁴⁹ Hasil Observasi Lapangan Pada Tanggal 2 Desember 2024.

⁵⁰ Hasil Wawancara dengan Ibu Evi Ayu Rahayu pada tanggal 3 Desember 2024.

pembelajaran yang menarik dapat membuat anak lebih bersemangat untuk belajar dan cenderung tidak kehilangan minat.”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Evi Ayu Rahayu selaku guru kelas b musa mengenai media digital yang digunakan dalam pembelajaran di TK Al-Azzam Jatisari Semarang yakni YouTube untuk menayangkan materi sesuai dengan tema saat itu. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Ayu selaku wali kelas TK B Musa:

“media digital yang biasanya digunakan di TK ini berupa perangkat digital proyektor dan laptop dengan aplikasi YouTube, biasanya digunakan untuk menayangkan video pembelajaran yang di sesuaikan dengan tema. Setiap penggunaan dalam pembelajaran paling tidak satu bulan sekali atau saat ada hari besar dengan durasi setiap sesi pembelajaran yakni 20 menit”.

Pada observasi hari senin, 2 Desember 2024 peneliti mengamati bahwa penggunaan media digital YouTube sangat baik dalam menyampaikan materi pembelajaran karena penyampaian materi yang lebih menarik dengan adanya animasi bergerak serta suara yang dapat membangun suasana menjadi lebih hidup. Pemilihan video juga diperlukan karena disana masih menggunakan YouTube biasa yang mana terdapat iklan-iklan yang harus di pilah dengan baik.

b. Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran di TK Al-Azzam Jatisari Semarang

Media digital penting untuk membantu kegiatan pembelajaran di TK Al-Azzam dalam meningkatkan perkembangan serta motivasi belajar anak. Pendidik dituntut lebih inovatif ketika menyampaikan materi karena di era sekarang yang serba digital harus lebih bisa menentukan media belajar yang interaktif sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima penjelasan guru. Guna menyajikan media ajar yang lebih inovatif, pendidik diharapkan bisa menyeimbangkan antara penggunaan metode pembelajaran tradisional dengan penggunaan media digital tanpa menghilangkan salah satunya. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan ibu Evi Ayu Rahayu:

“penggunaan media digital jauh lebih efektif daripada metode pembelajaran tradisional dikarenakan dengan menggunakan media digital anak-anak lebih dapat memahami karena melihat langsung dari video yang ditayangkan”.

Sebelum anak-anak mulai menggunakan perangkat digital di kelas, guru perlu melalui beberapa tahapan penting untuk memastikan teknologi digunakan secara efektif dalam proses belajar. Temuan ini didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas TK B Musa, Ibu Evi Ayu Rahayu:

“sebelum anak memulai menggunakan perangkat digital di kelas guru akan menyiapkan alat yang kedua paling ketika kita akan menonton ya kita perkenalkan dulu tentang apa nanti yang akan ditonton serta buat aturan saat menonton.”

Pemilihan aplikasi atau konten digital yang tepat sangat bergantung pada beberapa kriteria. Penggunaan aplikasi hendaknya sesuai dengan sasaran pembelajaran dan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Selain itu, aplikasi tersebut harus mudah digunakan oleh siswa, memiliki fitur interaktif, serta fleksibel untuk menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar dan tingkat kemampuan siswa. Keamanan dan privasi siswa juga menjadi pertimbangan penting, begitu juga dengan kualitas konten yang harus akurat dan berasal dari sumber terpercaya. Aplikasi yang memungkinkan penilaian atau umpan balik otomatis dapat mempermudah pendidik dalam memantau kemajuan belajar anak dengan efisien.

Untuk meninjau sejauh mana media digital mendukung pencapaian hasil belajar yang diharapkan, guru dapat melakukan beberapa langkah salah satunya dengan melakukan evaluasi setelah proses belajar mengajar selesai.

Analisis data penggunaan aplikasi dan refleksi guru terhadap proses pembelajaran dapat membantu menilai apakah teknologi memberikan dampak positif

dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan pendekatan yang matang, penggunaan perangkat digital berpotensi secara optimal dalam menunjang peningkatan mutu proses belajar mengajar.

Guru di TK Al Azzam Jatisari Semarang sangat mendukung penggunaan sarana pembelajaran berbasis digital, perlu diperhatikan bahwa sarana digital harus digunakan sebagai alat bantu, bukan pengganti metode pembelajaran tradisional. Para guru menekankan pentingnya pengawasan dalam menggunakan media digital untuk menjamin anak tidak semata-mata asyik dengan hiburan digital, melainkan mampu belajar secara efektif.

c. Dampak Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini di TK Al- Azzam Jatisari Semarang

Integrasi media digital dalam kegiatan belajar mengajar di TK Al-Azzam berkontribusi secara positif terhadap peningkatan daya pikir, kreativitas, serta keterampilan berbahasa anak.⁵¹ Meskipun demikian, dampak negatif seperti penurunan keterampilan sosial dan ketergantungan pada media digital harus diwaspadai. Oleh karena itu, penting untuk ada keseimbangan antara penggunaan media digital dan metode pembelajaran konvensional.

⁵¹ Hasil Wawancara Dengan Ibu Evi ayu Rahayu Pada Tanggal 3 Desember 2024.

Media digital dapat memberikan anak-anak penguatan kesadaran terhadap ajaran agama, moralitas, serta perilaku positif. Misalnya, aplikasi atau video yang mengajarkan kisah-kisah religius dan nilai-nilai moral dapat memperkenalkan anak-anak pada konsep tentang kebaikan, kejujuran, tanggung jawab dan juga dapat membantu anak memecahkan masalah secara kolaboratif serta dapat mengajarkan anak pentingnya menjalin kolaborasi, saling memberi, dan menghormati pendapat individu lain. Berdasarkan hasil tanya jawab dengan wali kelas b Muhammad ibu Ainur Rosidah.⁵²

"biasanya kalau kita menonton film itu dipilih-pilih, biasanya kita memilih seperti Musa dan Rara yang ada edukasinya NAM nya nilai agama dan moral karena di YouTube kids itu sudah ada apa secara otomatis tidak untuk dewasa juga jadinya anak-anak."

Penggunaan media digital dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak dalam memahami konsep-konsep dasar. Aplikasi edukasi, permainan interaktif, dan video pembelajaran mampu menyampaikan materi secara menarik, komunikatif, serta dapat dipahami oleh peserta didik. Anak-anak juga dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan meninjau konten yang mereka anggap menantang berkat

⁵² Hasil Wawancara Dengan Ibu Ainur Rosidah Pada Tanggal 9 Desember 2024.

pembelajaran berbasis media digital.

B. Analisis Data

Peneliti ini mengkaji data yang diperoleh dari beragam sumber guna menjawab rumusan masalah penelitian yang didasarkan pada hasil observasi dan wawancara guru serta dokumentasi yang ada tentang dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran di TK Al-Azzam Jatisari Semarang.

1. Media Digital Yang Digunakan Dalam Pembelajaran di TK Al-Azzam Jatisari Semarang

Di TK Al-Azzam, media digital digunakan secara terbatas dan pada hari serta tema tertentu dengan durasi waktu yang telah ditentukan. Proses belajar mengajar terbukti sangat terpengaruh oleh penggunaan media digital. Guru di TK ini mengintegrasikan media digital menggunakan laptop, proyektor, smart tv, serta handphone yang diakses melalui aplikasi edukasi berbasis youtube untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar, seperti huruf, angka, warna, dan bentuk kepada anak-anak. Penggunaan perangkat digital ini juga melibatkan video pembelajaran yang memberikan gambaran visual dan audio untuk mendukung pemahaman anak-anak.

Penggunaan media digital secara signifikan mendorong partisipasi serta antusiasme peserta didik terhadap aktivitas belajar. Anak-anak terlihat lebih tertarik dan bersemangat ketika mereka diajak menggunakan aplikasi atau video pembelajaran. Bagi mereka, berbagai media termasuk teks, suara, dan gambar bergerak

membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis. Dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional, anak-anak menjadi lebih terlibat dan aktif dalam memperhatikan materi.

2. Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran di TK Al-Azzam Jatisari Semarang

Penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran di TK Al-Azzam Jatisari Semarang menunjukkan adanya upaya guru untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan perkembangan zaman. Meskipun penerapannya belum merata di seluruh kegiatan belajar, terdapat kecenderungan bahwa media digital mulai dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam penyampaian materi. Guru-guru di sekolah ini mulai mencoba menyisipkan unsur digital ke dalam proses pembelajaran, terutama dalam kegiatan yang memerlukan visualisasi atau penguatan konsep secara konkret. Hal ini dilakukan secara selektif sesuai kebutuhan dan ketercapaian tujuan pembelajaran..

Dalam pelaksanaannya, penggunaan media digital tidak dilakukan setiap hari, melainkan pada waktu-waktu tertentu yang dianggap relevan. Guru biasanya menentukan momen penggunaan media digital berdasarkan kesesuaian materi, kondisi siswa, serta ketersediaan waktu dan fasilitas. Misalnya, ketika materi dirasa sulit dijelaskan hanya dengan media konvensional, guru memilih untuk menggunakan bantuan digital agar penyampaiannya lebih efektif. Penggunaan ini bersifat situasional dan tidak dijadikan

sebagai metode utama dalam pembelajaran harian, namun sudah mulai menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang dipertimbangkan oleh guru.

Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran di TK Al-Azzam juga dilakukan secara terpadu dengan metode lain. Artinya, media digital tidak berdiri sendiri, melainkan dikombinasikan dengan pendekatan tematik dan kegiatan bermain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dalam praktiknya, guru akan mengatur alur kegiatan dengan menyisipkan media digital sebagai bagian dari rangkaian pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan agar anak-anak tetap aktif terlibat secara fisik dan sosial, tidak hanya terpaku pada layar atau perangkat elektronik.

Guru juga berperan penting dalam mengatur durasi dan intensitas penggunaan media digital agar tetap proporsional. Penggunaan dilakukan dengan mempertimbangkan waktu yang tepat, misalnya di awal pembelajaran sebagai pengantar materi, atau di akhir sebagai penutup yang memperkuat pemahaman anak. Dengan kata lain, guru tidak sekadar menyalakan perangkat dan membiarkan anak-anak menyimak, tetapi mengarahkan proses belajar agar tetap interaktif dan sesuai dengan tujuan pengajaran. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital di sekolah ini dijalankan dengan kesadaran pedagogis dan pertimbangan edukatif.

Media digital memberikan anak-anak pengalaman belajar yang dapat merangsang pemikiran kritis dan penemuan, yang sesuai dengan prinsip konstruktivisme. Sebagai contoh, dalam aplikasi edukatif yang digunakan di TK Al-Azzam, anak-anak tidak hanya menerima informasi dari guru atau buku, tetapi mereka juga berinteraksi langsung dengan perangkat digital yang memberikan umpan balik dan memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam. Hal ini mendukung gagasan konstruktivisme bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan refleksi terhadap pengalaman tersebut.

Dari wawancara dengan pihak sekolah, diketahui bahwa masih dibutuhkan pelatihan bagi guru serta penyediaan perangkat yang memadai agar media digital dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, meskipun penggunaan media digital di TK Al-Azzam masih terbatas, potensi penggunaannya cukup besar dalam mendukung proses belajar anak usia dini apabila ditunjang oleh kesiapan sumber daya dan kebijakan dari pihak sekolah.

Secara keseluruhan, penggunaan media digital dalam pembelajaran di TK Al-Azzam Jatisar Semarang masih berada dalam tahap pengembangan dan penyesuaian. Meskipun belum terintegrasi secara penuh dalam seluruh proses belajar, kehadirannya mulai diterima sebagai bagian dari praktik pembelajaran yang mendukung. Guru-guru di

sekolah ini menunjukkan kesediaan untuk terus belajar dan menyesuaikan strategi mereka, meskipun masih menghadapi beberapa kendala teknis dan operasional. Dengan adanya komitmen tersebut, penggunaan media digital di TK Al-Azzam dapat terus berkembang seiring peningkatan kapasitas guru dan dukungan dari lingkungan sekolah.

3. Dampak Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini di TK Al-Azzam Jatisari Semarang

Di TK Al-Azzam, penggunaan media digital dalam pembelajaran memiliki dampak besar pada perkembangan anak dalam berbagai hal. Berdasarkan pengamatan dan tanya jawab guru, dapat dikatakan bahwa media digital membantu anak-anak mengembangkan kognitif, bahasa, motorik, sosial, emosional, dan kreatif mereka.

Meskipun dampak positifnya cukup besar, penggunaan ini pun menimbulkan efek negatif yang perlu dicermati. Ketergantungan pada media digital juga menjadi salah satu perhatian. Peserta didik yang memiliki intensitas tinggi dalam menggunakan media digital di rumah dan sekolah bisa mulai lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan layar, sehingga mengurangi minat mereka terhadap kegiatan non-digital seperti bermain di luar atau membaca buku. Hal ini dapat memengaruhi perkembangan sosial, fisik, dan emosional mereka. Hal tersebut bisa terlihat dari paparan pada tabel di bawah ini .

NO	PERKEMBANGAN ANAK	DAMPAK
1.	Agama dan Moral	Memperkenalkan anak-anak pada konsep tentang kebaikan, kejujuran, tanggung jawab dan juga dapat membantu anak memecahkan masalah secara kolaboratif serta dapat mengajarkan anak pentingnya menjalin kolaborasi, saling memberi, dan menghormati pendapat individu lain.
2.	Kognitif	Anak-anak lebih mudah terlibat dalam pembelajaran karena media digital mampu menggabungkan gambar, suara, dan animasi yang sesuai dengan karakteristik usia mereka. Anak juga bisa terpapar konten yang menyesatkan dari iklan tayangan jika tanpa

		bimbingan dari pendidik.
3.	Fisik Motorik	Membantu anak belajar dalam menggunakan perangkat (menetik, menggambar digital) guna mengkoordinasi gerakan tangan-jari. namun hal itu juga bisa membuat anak mulai lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan layar, sehingga mengurangi minat mereka terhadap kegiatan non-digital seperti bermain di luar atau membaca buku.
4.	Bahasa	Membantu anak-anak untuk memperkaya kosakata mereka serta mengenali pola kalimat tingkat lanjut.
5.	Sosial Emosional	Mendorong partisipasi serta antusiasme peserta didik terhadap aktivitas belajar. Anak-anak terlihat lebih tertarik dan bersemangat ketika

		mereka diajak menggunakan aplikasi atau video pembelajaran. Namun disisi lain hal tersebut dapat menyebabkan ketergantungan pada perangkat elektronik atau kurangnya waktu tatap muka dengan teman sekelas.
6.	Seni	Mendorong anak untuk fokus, teliti, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu seperti ketika proses membuat karya seni serta anak dilatih berpikir kreatif, menciptakan sesuatu yang baru, dan menemukan solusi dari berbagai sudut pandang.

NO	PERKEMBANGAN ANAK	DAMPAK POSITIF
1.	Agama dan Moral	Memperkenalkan anak-anak pada konsep tentang

		kebaikan, kejujuran, tanggung jawab dan juga dapat membantu anak memecahkan masalah secara kolaboratif serta dapat mengajarkan anak pentingnya menjalin kolaborasi, saling memberi, dan menghormati pendapat individu lain.
2.	Kognitif	Anak-anak lebih mudah terlibat dalam pembelajaran karena media digital mampu menggabungkan gambar, suara, dan animasi yang sesuai dengan karakteristik usia mereka.
3.	Fisik Motorik	Membantu anak belajar dalam menggunakan perangkat (mengetik, menggambar digital) guna mengkoordinasi gerakan tangan-jari.
4.	Bahasa	Membantu anak-anak untuk memperkaya

		kosakata mereka serta mengenali pola kalimat tingkat lanjut.
5.	Sosial Emosi	Mendorong partisipasi serta antusiasme peserta didik terhadap aktivitas belajar. Anak-anak terlihat lebih tertarik dan bersemangat ketika mereka diajak menggunakan aplikasi atau video pembelajaran.
6.	Seni	Mendorong anak untuk fokus, teliti, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu seperti ketika proses membuat karya seni.

NO	PERKEMBANGAN ANAK	DAMPAK NEGATIF
1.	Fisik Motorik	Membuat anak mulai lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan layar, sehingga mengurangi minat mereka terhadap kegiatan non-

		digital seperti bermain di luar atau membaca buku.
2.	Sosial Emosional	Dapat menyebabkan ketergantungan pada perangkat elektronik atau kurangnya waktu tatap muka dengan teman sekelas.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti mengantisipasi kemungkinan adanya berbagai tantangan selama pelaksanaan penelitian ini. Situasi tersebut terjadi karena keterbatasan penelitian, bukan karena kurangnya upaya yang disengaja. Meskipun telah berupaya semaksimal mungkin untuk melakukan penelitian ini, peneliti mengakui bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan dan kelemahan, yang disebabkan oleh keterbatasan berikut.

a. Keterbatasan waktu

Waktu menjadi kendala dalam penelitian peneliti karena rentang waktunya terbilang singkat. Karena perlu memperhatikan berbagai pihak yang memiliki keterkaitan dengan objek studi. Akibatnya, waktu yang tersedia bagi peneliti disesuaikan semata-mata untuk kebutuhan penelitian. Penelitian itu dianggap terburu-buru dalam pengumpulan data dari guru dan lembaga, di samping mempertimbangkan jadwal mereka, informasi yang didapat

dari observasi, wawancara, atau dokumentasi telah dianggap memadai untuk memberikan gambaran.

b. Keterbatasan kemampuan

Peneliti menyadari adanya keterbatasan pada kemampuan yang dimiliki, baik dalam menelaah isu-isu yang bersifat teoritis maupun dalam melaksanakan aktivitas penelitian secara langsung di lapangan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berikut ini adalah simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian tentang dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini pada siswa kelas B TK Al-Azzam Jatisari Semarang:

1. Media digital yang diimplementasikan selama kegiatan belajar mengajar di TK Al-Azzam Jatisari Semarang terdiri dari proyektor, laptop, dan aplikasi YouTube. digunakan untuk penyampaian materi menggunakan visual, animasi, serta tulisan yang bertujuan mempermudah anak dalam memahami informasi. Aplikasi YouTube dimanfaatkan untuk mengakses video edukatif yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Video-video tersebut biasanya berisi materi yang bersifat visual dan interaktif, seperti lagu pendidikan, cerita bergambar, atau tutorial sederhana yang dapat memperkenalkan konsep-konsep dasar seperti angka, huruf, warna, dan bentuk. Penggunaan ketiga media ini dirancang untuk membantu proses belajar yang menggemblirakan dan tidak membosankan, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar.
2. Penggunaan media digital dalam pembelajaran di kelas B pada TK tersebut dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek penting seperti keterlibatan siswa, pengawasan

penggunaan, dan integrasi dengan kegiatan pembelajaran lainnya. Guru menggunakan media digital sebagai pelengkap untuk meningkatkan pemahaman materi, namun tetap memastikan anak tidak hanya bergantung pada teknologi, melainkan tetap menjalani kegiatan fisik dan sosial yang mendukung perkembangan mereka. Keterkaitan penggunaan media digital ini dengan teori konstruktivisme dan teori multimodal memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana media digital dapat mendukung proses belajar mengajar lebih aktif, partisipatif, serta berorientasi pada gaya belajar siswa.

3. Media digital memiliki pengaruh yang sangat positif terhadap pembelajaran, khususnya dalam hal meningkatkan antusiasme dan minat anak-anak dalam belajar. Penggunaan media digital yang menarik dan interaktif tampaknya dapat meningkatkan antusiasme anak-anak dalam belajar. Namun, penggunaan media digital juga memiliki potensi dampak negatif, seperti ketergantungan pada perangkat elektronik atau kurangnya waktu tatap muka dengan teman sekelas, yang keduanya bisa memengaruhi aspek sosial-emosi dalam tumbuh kembang anak.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Sebaiknya sekolah menyediakan perangkat media digital yang mendukung pembelajaran anak, dengan tetap memperhatikan kualitas dan keamanan konten yang digunakan serta memastikan keseimbangan antara

pembelajaran digital dan aktivitas lain yang bersifat fisik maupun sosial.

2. Bagi Guru

Guru perlu diberi pelatihan tentang cara memilih dan menggunakan media digital yang cocok untuk anak kecil. Mereka juga harus bijak dalam mengatur waktu penggunaan media digital dan memastikan bahwa teknologi digunakan sebagai alat bantu, bukan sebagai satu-satunya metode pembelajaran.

3. Bagi Pembuat Kebijakan

Pembuat kebijakan pendidikan perlu merumuskan pedoman yang jelas tentang penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini, termasuk regulasi mengenai jenis media yang aman dan efektif. Kebijakan ini juga harus mencakup

pelatihan untuk pendidik serta peran orang tua dalam memantau dan membimbing penggunaan media digital di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khalidi, M. (2020). Al-Ta'tsirat al-Nafsiyah wa al-Ijtima'iyah li Istikhdam al-Atfal li al-Taqniyah al-Hadithah. *Majallah al-'Ulum al-Tarbawiyah wa al-Nafsiyah*, 4(3), 22–35.
- Almerja, R. A. (n.d.). Ta'rif al-Ta'tsir Lughatan wa Istilahan. Diaksesdari<https://www.almerja.net>
- Alrasydin, A., *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital di Masa Pandemi*. *Journal of Education and Instruction*, 5(1), 2023, Hal.1–10.
- Alsharif, M. H. (2020). The impact of digital media on early childhood education: A review of the literature. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(1), 45-56.
- APJII. *Laporan Survei Internet Indonesia*. Asosiasi penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022
- Apridana, Pane, & Dasapong, M. D., *Belajar dan Pembelajaran*. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 2(2), 2017, Hal. 333–342.
- Arsyad, Azar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bastian, Ade, “Pengembangan Media Learning Game Al-Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif.” *INFOTECH Journal* 5(2), 2019, hal. 29–33.
- Clark, R. E. (1983). Reconsidering Research on Learning from Media. *Review of Educational Research*, 53(4), 445–459
- Djamaluddin, Ahdar, & Wardana, *Belajar dan Pembelajaran*, Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019.

- Fitria, E., *Analisis Pemanfaatan Media Online pada Pembelajaran Daring Fisika terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media, 2(1), 2021, Hal.43–51.
- Hamalik, O., *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara., 2018.
- Hendra, dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (teori dan praktik)*, Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Hidayati, Sri, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jawa Timur: CV.Kanaka Media, 2021).
- Hosio, JE., *Kebijakan Publik dan Desentralisasi*. Yogyakarta: Laksbang, 2007.
- Hwang, G. J., & Chang, T. H. (2019). Innovative mobile learning: A review of the literature. Educational Technology & Society, 22(1), 1-12.
- Kemendikbud RI, *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*, 2021.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, "Panduan Penggunaan Teknologi untuk Anak Usia Dini", 2021.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, "Panduan Pembelajaran Digital di Pendidikan Anak Usia Dini", 2021.
- Koentjraningrat, *Metode Penelitian Masyarakat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1985, hlm. 129.
- Kurniasih, E., *Media Digital pada Anak Usia Dini*. Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar, 9(2), 2019, Hal. 1–10.
- Martono, Nanang, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT

Raja Grafindo, 2012, hlm. 75

Merriam-Webster. (n.d.). Impact. Diakses 27 Juni 2025, dari
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/impact>

Munadi, Y. (2019). Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan.

Munjid, Al-. (2006). Al-Munjid fi al-Lughah wa al-A'lam. Beirut: Dar al-Mashriq.

Munir, *Media Digital Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2013, hal. 2.

Muthmainnah, Pemanfaatan Video Clip Untuk Meningkatkan Ketrampilan Sosial Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.2, No.2, tahun 2012, hlm. 372- 381.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, tentang Pembelajaran pada Anak Usia Dini.

Priyanto, Aris, Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain, *Jurnal Ilmiah Guru*, Vol. 1, No. 2, tahun 2014, hal. 41-47.

Pustadin. *Survei Nasional Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Pusat Data dan Informasi Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2023.

Putri, Hadisa & Putra, Purniadi, “Konsep Teori Belajar Konstruktivisme Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0”, *Jurnal Primearly*, (Vol. II, No. 2, tahun 2019), hlm. 1-2.

Rohmah, Baitur & Aziz, Thorik, “Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Era Digital”, *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Vol. 09, No. 02, tahun 2024) , hlm. 45-46.

- Satori, Djam'an dan Komariah, Aan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sisdiknas, 2003, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendikbud
- Soemarwoto, Otto, *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University, 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABET, 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABET, 2015.
- Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya, hlm 243.
- Sujiono, Yuliani Nurani, *Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.
- Susanti, Dini Pramitha dan Mufattahah, Siti, penerimaan diri pada istri pertama poligami yang tinggal dalam satu rumah.<http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2008/artikel.pdf>.
- Tatminingsih, S., & Cintasih, I., Hakikat anak usia dini. *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini, 1*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016), hal. 4-7.
- Telung, Uтары, Dampak Pemekaran Desa Dalam Menjaga Keamanan dan Ketertiban Masyarakat (Studi di Desa Raringis, Raringis Utara, Raringis Selatan, Kecamatan langowan Barat), *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, (Vol 3, No. 3, Tahun 2019).
- Wahyuni, Pengembangan Koleksi Jurnal studi Kasus di perpustakaan UIN Sunan Kalijaga. <http://diglib.uin-suka.ac.id/12295/2/BAB/20V/pustaka.pdf>, ypgyakarta 2013.

Zebar, A., dan Sembiring, P.S.U., Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, *Jurnal Ekodik*, Vol. 10, No. 2, tahun 2022, hlm. 12.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

TRANSKIP WAWANCARA

**PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU KELAS B
MUSA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA
DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI (
STUDI KASUS PADA SISWA KELAS B DI TK AL-AZZAM
JATISARI SEMARANG)**

No. Wawancara

Narasumber/Inisial :

Status :

Penanya :

Tipe Wawancara :

Hari/Tanggal :

Waktu :

Lokasi :

1. Seberapa sering media digital digunakan (tablet, komputer, proyektor, dll) dan berapa lama rata-rata anak-anak menggunakan media digital dalam setiap sesi pembelajaran?
2. Aplikasi atau program pembelajaran apa yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar?
3. Secara keseluruhan, apa manfaat utama yang dilihat dari penggunaan media digital di TK Al-Azzam bagi perkembangan anak-anak?
4. Apakah media digital lebih efektif daripada metode pembelajaran tradisional dalam hal memberikan manfaat bagi anak-anak?

5. Bagaimana tahapan yang dilakukan oleh guru sebelum anak-anak mulai menggunakan perangkat digital di kelas?
6. Apa kriteria yang digunakan untuk memilih aplikasi atau konten digital yang akan digunakan dalam kelas?
7. Bagaimana cara guru menilai efektivitas penggunaan media digital dalam membantu anak-anak mencapai tujuan pembelajaran?
8. Apakah dampak positif penggunaan media digital pada anak usia dini lebih dominan dalam aspek fisik, sosial, kognitif, atau psikologis?
9. Apa dampak negatif dari penggunaan media digital?

**PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU KELAS B
MUHAMMAD TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN
MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA
DINI (STUDI KASUS PADA SISWA KELAS B DI TK AL-
AZZAM JATISARI SEMARANG)**

No. Wawancara

Narasumber/Inisial :

Status :

Penanya :

Tipe Wawancara :

Hari/Tanggal :

Waktu :

Lokasi :

1. Bagaimana peran guru untuk penggunaan media digital dalam pembelajaran di kelas?
2. Bagaimana penggunaan media digital mempengaruhi sikap dan perilaku anak terkait dengan nilai-nilai agama dan moral?
3. Apakah ada peningkatan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah setelah menggunakan media digital dalam pembelajaran?
4. Apakah media digital membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus, seperti menggambar atau menulis?
5. Apakah ada pengaruh negatif dari penggunaan media digital terhadap cara anak-anak berkomunikasi secara langsung dengan orang lain?

6. Apakah anak-anak lebih mudah bekerja sama dalam kelompok setelah menggunakan media digital yang mendorong kolaborasi?
7. Apakah media digital memberikan anak-anak alat untuk mengekspresikan kreativitas mereka, seperti aplikasi menggambar atau musik?
8. Apakah dampak negatif penggunaan media digital pada anak usia dini lebih dominan dalam aspek fisik, sosial, kognitif, atau psikologis?

TRANSKIP WAWANCARA

No. Wawancara 1

Narasumber/Inisial : Evi Ayu Rahayu, S.Pd (EAR)

Status : Wali Kelas B Musa

Penanya : Sri Wulandari (SW)

Tipe Wawancara : Terstruktur

Hari/Tanggal : Selasa, 03 Desember 2024

Waktu : 13:00 WIB

Lokasi : TK Al-Azzam Jatisari Semarang

1.	SW	Seberapa sering media digital digunakan (tablet, komputer, proyektor, dll) dan berapa lama rata-rata anak-anak menggunakan media digital dalam setiap sesi pembelajaran?
	EAR	Tidak ada jadwal khusus mba, saya malah pengenya setiap ganti tema atau setiap hari sebelum ke inti pembelajaran menonton film dulu atau video. Kebetulan disini kan alat peraganya minimal sekali tetapi kadang males harus mindah lcd dll kecuali kalau tiap kelas sudah difasilitasi lcd nya jadi lebih fleksibel, jadi disini jarang banget mba kecuali kalau ada even bersama. Penggunaan dalam pembelajaran paling tidak satu bulan sekali atau saat ada hari besar dengan durasi setiap sesi pembelajaran yakni 20 menit.
2.	SW	Aplikasi atau program pembelajaran apa yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar?

	EAR	media digital yang biasanya digunakan di TK ini berupa perangkat digital proyektor, hp, lcd, dan laptop dengan aplikasi YouTube, biasanya digunakan untuk menayangkan video pembelajaran yang di sesuaikan dengan tema.
3.	SW	Secara keseluruhan, apa manfaat utama yang dilihat dari penggunaan media digital di TK Al-Azzam bagi perkembangan anak-anak?
	EAR	menurut saya bermanfaat, kalau misal kita tema binatang kan mereka juga bisa lihat nggak ngawang-ngawang. ibaratnya kalau kita lihat macam-macam binatang Oh mereka sudah tahu ini binatang berkaki empat kan jadi lihat nyata gitu loh enggak cuma bayangan tok dengan tok itu misal proses pembuatan susu misal kita kalau ke pabrik kan jelas nggak mungkin lah itu dengan dengan kita lihat video atau apa dari YouTube itu kan jadi anak-anak Oh iya ternyata prosesnya seperti itu ya jadi pemahaman sangat langsung. kalau kita cuma nyontoh cerita kan beda sama lihat langsung gitu loh kayak gitu jadi pemahamannya lebih paham yang lihat video atau kayak gitu kalau. menurut saya terus anak-anak juga lebih happy sih.
4.	SW	Apakah media digital lebih efektif daripada metode pembelajaran tradisional dalam hal memberikan manfaat bagi anak-anak?
	EAR	kalau menurut saya efektif sekali, gurunya juga ga capek dan tidak banyak menjelaskan ya jadi cuma “kakak ayo kita lihat ini” mereka sudah paham dan jadi lebih paham dengan melihat, mereka bisa menyimpulkan sendiri dengan melihat video ini.
5.	SW	Bagaimana tahapan yang dilakukan oleh

		guru sebelum anak-anak mulai menggunakan perangkat digital di kelas?
	EAR	Pertama guru menyiapkan alat dan bahan dulu, kedua paling kita misal mau menonton ya kita perkenalkan dulu hari ini kita mau nonton apa tentang apa nanti buat aturan lainnya kayak gitu aja.
6.	SW	Apa kriteria yang digunakan untuk memilih aplikasi atau konten digital yang akan digunakan dalam kelas?
	EAR	kalau selama apa ini kita belajar mengajar nontonnya juga lewat YouTube ya kalau dulu pas covid lah itu kita pakainya Zoom kadang Google meet itu kita covid itu anak-anaknya belajarnya di rumah tapi selama kita sudah masuk kita pakainya YouTube untuk nyari video pembelajaran, kalau gurunya itu biasanya kita pakai canva untuk cari ide-ide pembelajaran.
7.	SW	Bagaimana cara guru menilai efektivitas penggunaan media digital dalam membantu anak-anak mencapai tujuan pembelajaran?
	EAR	Kalau evaluasinya paling observasi ya mba, evaluasinya biasanya pas nonton ini kira-kira anaknya itu gimana biasanya kalau di kegiatan akhir nanti kan kita ada recalling itu, dari situ nanti kita lihat, oh nonton itu mereka bisa benar-benar pas nonton itu memahami apa mendengarkan, apa melihat dengan benar, apa cuma di situ, tapi mereka asik sendiri. Kalau yang asik sendiri kan nanti disuruh menceritakan kembali yang mereka enggak paham yang bisa. Paling bisa tahu efisien dan efektifnya di situ. Di cerita, di ulasan kembali barangnya di recallnya itu itu sih oh iya banget.
8.	SW	Apakah dampak positif penggunaan media digital pada anak usia dini lebih dominan dalam aspek fisik, sosial, kognitif, atau

		psikologis?
	EAR	Dampak positif penggunaan media digital pada anak usia dini lebih dominan pada aspek kognitif, karena membantu perkembangan keterampilan berpikir, pengetahuan, dan pembelajaran melalui aplikasi edukatif.
9.	SW	Apa dampak negatif dari penggunaan media digital?
	EAR	Ada mba, kadang kan kalau kita nonton YouTube langsung tidak di download dulu jadi kadang ada iklan yang mendidik ada yang tidak, harusnya sebelum nonton didownload dulu. Paling mungkin anak-anak jadi kecanduan ya sering nonton itu toh jadikan mereka jadi males pengennya nonton itu terus gitu terus anak-anak sekarang lebih pinter gitu kadang itu protes kalau nonton ini bu bu bu yang ini bu.

TRANSKIP WAWANCARA

No. Wawancara 2

Narasumber/Inisial : Ainur Rosidah, S.Pd (AR)

Status : Wali Kelas B Muhammad

Penanya : Sri Wulandari (SW)

Tipe Wawancara : Terstruktur

Hari/Tanggal : Senin, 09 Desember 2024

Waktu : 11:11 WIB

Lokasi : TK Al-Azzam Jatisari Semarang

1.	SW	Bagaimana peran guru untuk penggunaan media digital dalam pembelajaran di kelas?
	AR	Peran guru yaitu kita menyediakan dulu habis menyediakan kita mendampingi didampingi dan kita memberi tahu batas-batas dan apa saja yang boleh kita lihat batas waktunya yang kita boleh menggunakan media sosial nggak setiap jam atau setiap hari gitu anak-anak di kasih tau seperti itu.
2.	SW	Bagaimana penggunaan media digital mempengaruhi sikap dan perilaku anak terkait dengan nilai-nilai agama dan moral?
	AR	Biasanya kalau kita menonton film itu dipilih-pilih, biasanya kita memilih seperti Musa dan Rara yang ada edukasinya NAM nya nilai agama dan moral karena di YouTube kids itu sudah ada apa secara otomatis tidak untuk dewasa juga jadinya anak-anak.
3.	SW	Apakah ada peningkatan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah setelah menggunakan media digital dalam

		pembelajaran?
	AR	Untuk anak-anak yang lebih kritis itu lebih langsung terkadang bertanya itu apa. Jadinya kalau untuk anak-anak yang apalagi anak-anak usia di sekarang kan lebih kritis, jadinya lebih ke hal-hal yang nyata dan konkret.
4.	SW	Apakah media digital membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus, seperti menggambar atau menulis?
	AR	Secara langsung nanti teman-teman kalau menggambar sesuatu kan tidak jadi imajinasi saja sesuai dengan gambar yang dilihat di YouTube atau Google itu yang kita lihat kan dari laptop atau HP.
5.	SW	Apakah ada pengaruh negatif dari penggunaan media digital terhadap cara anak-anak berkomunikasi secara langsung dengan orang lain?
	AR	Takutnya kita kalau teman-teman apa pakai digital itu apalagi sosial media itu lebih ke itu ya kayak mandiri individu banget jadinya kan kadang komunikasinya kurang, kurangnya terhadap sekitar gitu itu dampaknya mungkin makanya kita tidak sering-sering mengenalkan.
6.	SW	Apakah anak-anak lebih mudah bekerja sama dalam kelompok setelah menggunakan media digital yang mendorong kolaborasi?
	AR	Iya, karena dia kan sudah senang dan nyaman, jadinya keaturannya lebih mudah dibahas ada contoh-contohnya untuk bekerja sama di video-video terus kita praktekin seperti ini, misalnya kita main bola bareng, kita mengangkat meja satu untuk berempat atau berlima gitu. Lebih mudah lah mbak, karena kan lebih konkret itu di videonya gitu kan anak-anak lebih

		nyata gitu.
7.	SW	Apakah media digital memberikan anak-anak alat untuk mengekspresikan kreativitas mereka, seperti aplikasi menggambar atau musik?
	AR	Bisa terkadang kita juga itu mbak memberikan waktu untuk kadang mereka memegang Mouse apa-apa gitu di laptopnya, kadang dia mau coba tahu mau menekan A itu kayak apa B kayak apa gitu satu-satu tapi itu untuk di TK B kalau untuk TK A sama KB masih iseng-iseng.
8.	SW	Apakah dampak negatif penggunaan media digital pada anak usia dini lebih dominan dalam aspek fisik, sosial, kognitif, atau psikologis?
	AR	Dampak negatifnya yaitu itu mbak terlalu nyaman dengan diri sendiri atau nggak mau ke sekitarnya takutnya ke autis mba sosialnya itu berkurang, dia berkurang bergurau kurang komunikasi terhadap apa orang lain gitu mungkin dampaknya seperti karena mereka kan asyik sendiri sama videonya gitu dampaknya seperti itu.

LAMPIRAN 2

DOKUMENTASI PENELITIAN





LAMPIRAN 3

MODUL AJAR KETIKA PENELITIAN

MODUL AJAR

“TANAMAN OBAT”

A. Informasi Umum

Nama		Jenjang / Kelas	TK / TK B
Asal Sekolah	TK Al-Azzam	Jumlah Siswa	52 anak (3 kelas sulaiman (17), musa (17), dan muhammad(18))
Alokasi Waktu	1050 / 5 hari		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Tujuan Pembelajaran	- Anak mempercayai adanya Tuhan Yang Maha Esa. - Anak mampu menjaga kebersihan dan merawat lingkungan sekitar. - Anak memahami berbagai informasi yang ada disekitarnya, baik gambar, symbol, maupun cerita. - Anak mengenal dan menyebutkan ciri-ciri sendiri, orang lain, dan sekitarnya. - Anak mampu mengenal Gerakan motoric kasar untuk mengeksplorasi dan memanipulasi objek-objek yang ada dilingkungan sekitar. - Anak dapat mengomunikasikan pikiran dan perasaannya kepada orang lain baik secara lisan atau tulisan melalui berbagai media. - Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif.		

Deskripsi Umum Kegiatan	- Mengenal jenis-jenis tanaman obat dan diskusi. - Mengenal jenis-jenis tanaman obat dan diskusi. - Mengenal dan membedakan bau tanaman obat jahe, sereh, dan kunyit. - Menonton video cerita pendek tentang khasiat tanaman obat melalui laptop dan proyektor tentang tema tanaman obat jahe, sereh, dan kunyit dalam chanel YouTube. - Mengurutkan gambar jahe dari yang terkecil ke terbesar serta mewarnai gambar tersebut. - Menuliskan nama-nama tanaman obat.
Kegiatan Intaq	- Hafalan doa harian - Hafalan surat pendek - Hafalan hadis - Hafalan bacaan sholat dan gerakan sholat
Alat dan Bahan	- Alat tulis dan gambar : buku tema bergambar, gambar jahe, sereh, kunyit, gunting, alat pencocok, pensil. - Print out/ tulisan tanaman obat, jahe, sereh, dan kunyit. - Loosepart

Sarana dan Prasarana	Ruang Kelas
----------------------	-------------

LAMPIRAN 4

SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fittk.walisongo.ac.id>

Nomor : 4033/Un.10.3/K/KM.00.11/08/2024 20 September 2024
Lamp : -
Hal : Izin Penelitian/Riset

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Pimpinan TK Al-Azzam Mijen Semarang
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir mahasiswa pada prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : SRI WULANDARI
NIM : 2103106101
Semester : VII

untuk melakukan penelitian/riset di TK Al-Azzam Mijen Semarang yang Bapak/Ibu pimpin, oleh karena itu kami mohon untuk memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan observasi dan wawancara.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan
Kedua, Tata Usaha

Khotimah

Tembusan Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

LAMPIRAN 5
SURAT PENELITIAN DARI TK
AL-AZZAM JATISARI SEMARANG



YAYASAN AL AZZAM JATISARI SEMARANG
TAMAN KANAK-KANAK (TK) AL AZZAM
Jatisari Taliasih Blok DD No 1 Jatisari Mijen – Semarang
Email: kbbk.alazzam@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Diah Wulandari, S.Pd.

Jabatan : Kepala TK Al Azzam

Alamat : Jln. Jatisari Taliasih Blok DD No 1 Jatisari Mijen – Semarang.

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Sri Wulandari

Nim : 2103106101

Prodi : PIAUD

Benar-benar telah melakukan observasi di TK Al Azzam Semarang pada tanggal 19 November – 03 Desember 2024. Dalam rangka melaksanakan tugas sebagai bahan penelitian skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Semarang, 09 Desember 2024

Kepala TK Al Azzam

(Diah Wulandari, S.Pd)


RIWAYAT HIDUP

Identitas

Nama Lengkap : Sri Wulandari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat & Tanggal Lahir : Demak, 17 Juli 2003
Agama : Islam
Status Kewarganegaraan : Indonesia
Status Perkawinan : Belum Menikah
Alamat : Ds. Gebang Wetan Rt 004/
Rw 002 Bonang Demak
No. HP : 089668243314
E-mail : ulanlan49@gmail.com

Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal

TK Mardi Rahayu Desa Gebang Kab Demak (2008-2009)
SDN Gebang 1 (2009-2015)
Mts Negeri 5 Demak (2015-2018)
MAN Demak (2018-2021)
UIN Walisongo Semarang (2021-2025)

Pendidikan Non Formal

Madrasah Diniyah Matholiul Ulum (2010-2016)

Motto Hidup :

إذا لم تكن ماء يروي فلا تكن نارا تكوي

“Jika tidak bisa menjadi air yang menghilangkan dahaga
jangan menjadi api yang membakar luka.”

“we don't stop breathing even though the air is bad”

-Kim Seokjin-