

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI RA HASANUSSHOLIHAT TANGERANG

Lutfi^{1*}, Ika Kartika²

¹STAI Nida El Adabi, Indonesia

²Institut Agama Islam Nasional Laa Roiba Bogor, Indonesia

lutfihilman13@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa pembelajaran berbasis digital telah menjadi bagian integral dari transformasi pendidikan, terutama pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini. Namun implementasinya memiliki tantangan, seperti akses yang tidak merata, ketidaksiapan guru, dan dampak negatif terhadap kesehatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran berbasis digital untuk pendidikan anak usia dini di RA Hasanussholihat Tangerang. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital membuka peluang baru untuk meningkatkan aksesibilitas pendidikan, keterlibatan siswa, dan diversifikasi metode pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan holistik untuk mengatasi tantangan tersebut, termasuk pelatihan keterampilan digital, manajemen dampak kesehatan, dan pemahaman nilai-nilai lokal dalam pembelajaran digital. Pembelajaran berbasis digital berpotensi meningkatkan kualitas pada pembelajaran di jenjang PAUD dan Pendidikan Dasar. Dengan pemahaman mendalam tentang implikasi, tantangan, dan solusi yang relevan, penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat berdampak signifikan pada masa depan pendidikan.

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Digital, Transformasi Pendidikan, Implementasi Teknologi.

Abstrack: This research is motivated by the fact that digital-based learning has become an integral part of educational transformation, especially at the Early Childhood Education level. However, its implementation has challenges, such as unequal access, teacher unpreparedness, and negative impacts on student health. This research aims to determine digital-based learning media for early childhood education at RA Hasanussshobayar Tangerang. The approach used is qualitative with descriptive methods. The results of this research show that digital-based learning opens up new opportunities to increase educational accessibility, student engagement, and diversify learning methods. Therefore, a holistic approach is needed to overcome these challenges, including digital skills training, health impact management, and understanding local values in digital learning. Digital-based learning has the potential to improve the quality of learning at the PAUD and Basic Education levels. With a deep understanding of the implications, challenges and relevant solutions, the application of technology in learning can have a significant impact on the future of education.

Keywords: Digital Based Learning, Educational Transformation, Technology Implementation.

Article History:

Received: 28-08-2023

Revised : 27-09-2023

Accepted: 30-10-2023

Online : 29-10-2023

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi yang kompeten dan adaptif di era digital ini, hal ini dikemukakan Garzia dalam (Supriani, 2023). Saat ini, peran media pembelajaran berbasis digital telah menjadi katalisator penting dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Dengan munculnya teknologi, guru dan siswa dapat memperoleh akses lebih luas terhadap informasi, menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan relevan. Menurut (Hasbi, 2021) bahwa pemanfaatan teknologi ini tidak

hanya menggeser paradigma pembelajaran konvensional, tetapi juga membuka peluang baru untuk mendekatkan pendidikan dengan perkembangan zaman.

Kitao Kenji dikutip (Arifudin, 2021) bahwa pengertian pembelajaran digital meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, video maupun audio. Dengan kemampuan ini pembelajaran digital dapat diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia. Sucipto dan Kustandi dalam (MF AK, 2021) bahwa pembelajaran digital merupakan sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya atau bisa juga disebut pembelajaran E-learning. Istilah pembelajaran digital lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi Internet.

Sucipto dan Kustandi dalam (Ulfah, 2022) bahwa pembelajaran digital dapat pula diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilalui melalui network (jaringan komputer), yang biasanya lewat internet atau intranet. Dengan adanya fasilitas internet, pembelajaran digital tidak terus menerus bergantung pada pengajar, karena akses informasi (*knowledge*) lebih luas dan lengkap, sehingga pembelajar dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Menurut (Arifudin, 2022) bahwa pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar agar mampu belajar dengan lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak.

Kitao Kenji dalam (Hanafiah, 2022) bahwa potensi pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari ada 3, yaitu:

- 1) Potensi Alat Komunikasi
Dengan menggunakan pembelajaran digital, dapat berkomunikasi kemana saja secara cepat. Misalnya, dapat berkomunikasi dengan menggunakan email, atau berdiskusi melalui chatting maupun mailing list.
- 2) Potensi Akses Informasi
Melalui pembelajaran digital, dapat diakses berbagai informasi, seperti prakiraan cuaca, perkembangan ekonomi, sosial, politik, budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang disajikan oleh berbagai sumber tanpa harus berlangganan.
- 3) Potensi Pendidikan dan Pembelajaran
Perkembangan teknologi pembelajaran digital yang sangat pesat dan merambah keseluruhan penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai banyak negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk dalamnya untuk pendidikan dan pembelajaran.

Meskipun begitu, perkembangan media pembelajaran berbasis digital tidak lepas dari sejumlah permasalahan. Terbatasnya aksesibilitas, disparitas teknologi di berbagai wilayah, dan tantangan integrasi teknologi dalam kurikulum adalah sebagian dari kendala yang dihadapi (Anggraini & Winarti., 2023). Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan solusi-solusi inovatif agar manfaat media pembelajaran berbasis digital dapat dinikmati secara merata oleh seluruh lapisan masyarakat termasuk pada penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran di PAUD memiliki alasan yang mendasar. Media digital sangat penting dalam proses pembelajaran di era teknologi. Berdasarkan Kemp, E.J dalam (Mawati, 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga manfaat yaitu memberikan motivasi, menyajikan informasi, memberikan instruksi.

Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dan fundamental bagi perkembangan. Masa usia dini yaitu 0-6 tahun merupakan masa keemasan. Generasi usia kategori ini menempuh tahap dimana anak belajar begitu banyak dari lingkungan sekitarnya. Pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang luar biasa dan berkembang begitu signifikan sehingga pengetahuan dan pendidikan yang diterima anak pada masa ini akan sangat berpengaruh terhadap masa depannya. Dengan melalui suatu proses pembelajaran sejak usia dini, diharapkan anak tidak saja siap memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut, tetapi yang lebih utama agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan fisik motorik, kognitif, sosial, dan emosi sesuai dengan tingkat usianya (Kurniasih, 2019).

Muthmainah dalam (Sinurat, 2022) berpendapat bahwa kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Proses komunikasi akan berjalan dengan baik apabila pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh anak, maka pendidik memerlukan media sebagai alat komunikasi. Pemanfaatan media pembelajaran di PAUD sangat membantu untuk meningkatkan pemahaman anak karena anak akan berfikir secara konkret.

Temuan lain dikemukakan oleh Bobbi De Porter dan Mike Hernacki dalam (Fikriyah, 2022) yang menyatakan bahwa 10% informasi diserap dari kegiatan membaca, 20% dari kegiatan mendengar, 30% dari kegiatan melihat, 50% dari kegiatan melihat dan mendengar, 70% dari pengucapan yang dikatakan dan 90% dari pengucapan dan tindakan yang dilakukan. Dari temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada anak usia dini akan berlangsung efektif apabila dibantu dengan media visual atau audio visual dimana anak akan menyerap informasi dengan melihat dan mendengar.

Perkembangan teknologi digital saat ini seperti pengguna telepon, komputer multimedia, internet dan sarana audio visual lainnya untuk pembelajaran. Biasanya anak usia dini selalu tertarik dengan hal-hal yang baru dan teknologi adalah sesuatu yang baru bagi anak, maka dari itu guru harus bisa memanfaatkan teknologi untuk menarik minat anak didik dalam hal belajar (VF Musyadad, 2022).

Dalam konteks ini, solusi menjadi kunci penting dalam menjembatani kesenjangan yang mungkin muncul. Pengembangan infrastruktur teknologi pendidikan, pelatihan guru terkait pemanfaatan media digital, dan formulasi kebijakan yang mendukung aksesibilitas merata dapat menjadi langkah-langkah krusial. Melalui strategi ini, diharapkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital tidak hanya memberikan manfaat dalam pembelajaran, tetapi juga mampu menjawab tantangan-tantangan yang muncul (Azis, 2019). Dengan demikian, kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memastikan bahwa kemajuan teknologi memberikan dampak positif bagi seluruh peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas sangat penting dilakukan penelitian lanjutan untuk dapat ditemukan sejauhmana permasalahan yang ada. Penelitian ini juga

bertujuan untuk dapat mengidentifikasi implementasi media pembelajaran berbasis digital untuk pendidikan anak usia dini di RA Hasanussholihat Tangerang.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan media pembelajaran berbasis digital untuk pendidikan anak usia dini di RA Hasanussholihat Tangerang. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Mayasari, 2021) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data skunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Mayasari, 2023) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Ulfah, 2021) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai media pembelajaran berbasis digital untuk pendidikan anak usia dini di RA Hasanussholihat Tangerang. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Nurbaeti, 2022).

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang analisis media pembelajaran berbasis digital untuk pendidikan anak usia dini di RA Hasanussholihat Tangerang dari buku-buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Supriani, 2020).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Fitria, 2023).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Tanjung, 2021) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya

yang membagikan pandangan analisis media pembelajaran berbasis digital untuk pendidikan anak usia dini di RA Hasanussolihat Tangerang.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Ulfah, 2023). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Arifudin, 2020) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Hoerudin, 2023). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Haris, 2023). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang analisis media pembelajaran berbasis digital untuk pendidikan anak usia dini di RA Hasanussolihat Tangerang.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Tanjung, 2023).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Mardizal, 2023). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Fitria, 2020) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu media pembelajaran berbasis digital untuk pendidikan anak usia dini di RA Hasanussolihat Tangerang.

Menurut Muhadjir dalam (Surya, 2021) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis digital merujuk pada pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana utama dalam proses transfer ilmu dan keterampilan, hal ini dikemukakan Faridah et al dalam (Mayasari, 2022). Teknologi yang dapat dimanfaatkan termasuk perangkat keras (seperti komputer, tablet, dan proyektor) serta perangkat lunak (aplikasi pembelajaran interaktif, platform daring, dan konten digital). Pendekatan ini tidak hanya mencakup penggunaan perangkat keras dan

lunak, tetapi juga merambah pada transformasi pendekatan pedagogis, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Pembelajaran berbasis digital memungkinkan siswa untuk belajar melalui beragam media, seperti gambar, audio, video, dan simulasi interaktif (Amanullah, 2020). Hal ini memberikan kesempatan bagi guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan gaya belajar individual siswa. Selain itu, interaktivitas teknologi digital memungkinkan adanya komunikasi dua arah, memfasilitasi kolaborasi antar siswa, serta memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Sulaeman, 2022).

Dalam konteks PAUD dan pendidikan dasar, pembelajaran berbasis digital menjadi kunci untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tuntutan dunia yang semakin terdigitalisasi (Santika, 2020). Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang konsep ini menjadi penting agar penerapannya dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran anak-anak di tingkat ini (Rahman, 2021).

Hidayat & Khotimah dikutip (Darmawan, 2021) bahwa media pembelajaran digital mencakup berbagai bentuk teknologi yang digunakan untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran. Herman dalam (Tanjung, 2022) menjelaskan beberapa jenis media pembelajaran digital yang umumnya digunakan di tingkat PAUD:

- 1) Aplikasi Edukasi: Aplikasi pendidikan dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Aplikasi ini dapat mencakup berbagai mata pelajaran dan keterampilan, serta sering kali dirancang untuk memotivasi siswa melalui elemen permainan atau tantangan.
- 2) Video Pembelajaran: Video pembelajaran digital memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui media audiovisual. Ini dapat mencakup video animasi, presentasi slide, atau rekaman kuliah. Video dapat diakses oleh siswa secara fleksibel, memungkinkan mereka belajar sesuai dengan ritme masing-masing.
- 3) E-Book dan Materi Digital: Buku elektronik (e-book) dan materi digital menyediakan alternatif digital untuk buku cetak tradisional. Materi ini sering kali dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar individu, dan beberapa e-book dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti quiz atau tautan ke sumber daya tambahan.
- 4) Simulasi dan Permainan Pendidikan: Simulasi dan permainan pendidikan dirancang untuk memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman interaktif. Mereka dapat mencakup simulasi ilmiah, permainan matematika, atau permainan keterampilan kritis lainnya yang mendukung pembelajaran konsep tertentu.
- 5) Platform Pembelajaran Daring: Platform daring menyediakan ruang pembelajaran virtual di mana guru dan siswa dapat berinteraksi, mengakses materi pembelajaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran kolaboratif. Beberapa platform bahkan menyediakan alat untuk mengukur kemajuan dan memfasilitasi diskusi daring.
- 6) Podcast Pendidikan: Podcast pendidikan menyediakan sumber belajar audio yang dapat diakses siswa di mana saja. Mereka dapat mencakup wawancara, ceramah, atau diskusi yang mendalam tentang topik tertentu. Pemilihan jenis media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menyenangkan bagi siswa.

Pengintegrasian teknologi dalam dunia pendidikan memiliki dampak signifikan pada berbagai aspek pembelajaran sebagaimana dijelaskan Rukmana et al dalam (Nasser, 2021). Berikut adalah beberapa peran utama teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat PAUD dan pendidikan dasar.

- 1) Akses dan Fleksibilitas: Teknologi memungkinkan akses lebih luas terhadap sumber daya pendidikan. Dengan adanya perangkat digital dan koneksi internet, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, mengatasi hambatan geografis dan temporal.
- 2) Personalisasi Pembelajaran: Teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar individu. Dengan aplikasi pembelajaran adaptif dan platform daring yang menyediakan konten yang disesuaikan, setiap siswa dapat mengikuti kurikulum yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kemampuannya.
- 3) Interaktivitas dan Keterlibatan: Alat-alat interaktif seperti perangkat lunak edukasi, simulasi, dan permainan pendidikan meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan teknologi yang interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, mendorong partisipasi aktif dan pemahaman yang lebih baik.
- 4) Kemajuan Evaluasi: Teknologi mempermudah proses evaluasi dan pemantauan kemajuan siswa. Sistem manajemen pembelajaran daring dapat memberikan informasi real-time tentang perkembangan siswa, memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih cepat dan tepat.
- 5) Pengembangan Keterampilan Teknologi: Pendidikan yang mengintegrasikan teknologi membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang penting untuk sukses di era digital. Mereka belajar tidak hanya sebagai konsumen teknologi, tetapi juga sebagai pembuat dan inovator.
- 6) Kolaborasi Daring: Teknologi memfasilitasi kolaborasi antar siswa dan guru tanpa terbatas oleh batasan fisik. Melalui platform daring, siswa dapat berpartisipasi dalam proyek bersama, diskusi, dan kegiatan kolaboratif lainnya yang memperkaya pengalaman pembelajaran.
- 7) Peningkatan Kualitas Pengajaran: Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka. Dengan akses ke sumber daya pendidikan digital, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih inovatif dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan hanya tentang pengenalan perangkat keras atau perangkat lunak, tetapi juga tentang perubahan paradigma pembelajaran menuju pendekatan yang lebih inklusif, responsif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital.

Model pembelajaran digital mencakup kerangka kerja dan strategi yang digunakan untuk mendesain dan menyampaikan pembelajaran menggunakan teknologi digital (Ulfah, 2019). Berikut adalah beberapa model pembelajaran digital yang efektif untuk tingkat PAUD :

- 1) Blended Learning (Pembelajaran Gabungan): Model ini menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Guru menyusun pengalaman pembelajaran yang mencakup baik interaksi langsung di kelas maupun penggunaan platform daring untuk memberikan materi tambahan, tugas, atau diskusi daring. Blended learning membantu memadukan keunggulan kedua pendekatan tersebut.

- 2) Flipped Classroom (Kelas Terbalik): Dalam model ini, siswa memperoleh akses terlebih dahulu kepada materi pembelajaran melalui sumber daring sebelum pertemuan kelas. Waktu kelas kemudian digunakan untuk mendiskusikan konsep, menjawab pertanyaan, dan berkolaborasi dalam proyek. Model ini memungkinkan siswa belajar sesuai dengan ritme masing-masing.
- 3) Problem-Based Learning (PBL) Digital: Model PBL memungkinkan siswa memecahkan masalah nyata dengan menggunakan sumber daya digital. Mereka bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah, sambil menggunakan teknologi untuk mencari informasi dan presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 4) Game-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Game): Pemodelan pembelajaran ini memanfaatkan unsur-unsur permainan dalam konteks pendidikan. Siswa terlibat dalam aktivitas yang menantang dan bersifat kompetitif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Game edukasi dapat merangsang minat dan motivasi siswa, sambil mengajarkan konsep-konsep tertentu.
- 5) Project-Based Learning (PBL) Daring: Model ini menekankan pembelajaran melalui proyek atau tugas yang relevan dengan kehidupan nyata. Siswa bekerja dalam proyek kolaboratif yang memerlukan riset, analisis, dan presentasi. Penggunaan teknologi membantu dalam proses penelitian dan penyajian proyek.
- 6) Synchronous Online Learning (Pembelajaran Daring Sinkron): Model ini melibatkan pembelajaran secara real-time, di mana guru dan siswa berinteraksi secara langsung melalui platform daring. Kelas daring sinkron dapat mencakup diskusi daring, presentasi, atau kegiatan kelas lainnya yang memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa.
- 7) Asynchronous Online Learning (Pembelajaran Daring Asinkron): Pembelajaran daring asinkron memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan fleksibel. Materi pembelajaran disediakan secara daring, dan siswa dapat mengaksesnya kapan saja. Diskusi dan kolaborasi dapat terjadi secara asinkron melalui forum daring atau alat komunikasi lainnya.

Setiap model pembelajaran digital memiliki keunggulan dan kelemahan tertentu, dan pemilihan model yang sesuai tergantung pada tujuan pembelajaran, konteks, dan karakteristik siswa. Integrasi model-model ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang beragam dan menyeluruh (Ulfah, 2020).

Pemanfaatan aplikasi edukasi telah menjadi bagian integral dari transformasi pendidikan di era digital (Irwansyah, 2021). Aplikasi edukasi menawarkan berbagai manfaat untuk tingkat PAUD dan pendidikan dasar, membantu meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa. Berikut adalah beberapa cara pemanfaatan aplikasi edukasi dalam konteks ini:

- 1) Pembelajaran Interaktif: Aplikasi edukasi menyajikan materi pembelajaran secara interaktif, menggunakan elemen permainan, simulasi, dan aktivitas yang menarik. Ini membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa, merangsang rasa ingin tahu mereka.
- 2) Latihan dan Evaluasi: Aplikasi edukasi menyediakan latihan dan ujian yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa. Ini memberikan kesempatan untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, sambil memberikan umpan balik instan untuk perbaikan.

- 3) Pengembangan Keterampilan Khusus: Beberapa aplikasi edukasi dirancang khusus untuk pengembangan keterampilan tertentu, seperti membaca, menulis, atau keterampilan matematika. Mereka menyediakan latihan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, membantu memperkuat dasar-dasar pendidikan.
- 4) Kolaborasi dan Diskusi: Aplikasi edukasi sering memfasilitasi kolaborasi antara siswa dan bahkan guru. Mereka dapat menciptakan forum diskusi, tugas kelompok daring, atau proyek kolaboratif yang meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa.
- 5) Aksesibilitas: Aplikasi edukasi memberikan akses terhadap sumber daya pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan ritme mereka sendiri dan mengakses materi pelajaran bahkan di luar lingkungan kelas.
- 6) Pemantauan Kemajuan Siswa: Beberapa aplikasi edukasi menyediakan fitur pemantauan kemajuan siswa secara real-time. Guru dapat melacak perkembangan setiap siswa, mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian tambahan, dan memberikan dukungan yang sesuai.
- 7) Pemaduan dengan Kurikulum: Aplikasi edukasi sering dikembangkan dengan memperhatikan kurikulum nasional. Mereka dapat membantu guru dan siswa dalam memahami dan menerapkan materi pelajaran sesuai dengan standar pendidikan yang ditetapkan.

Pemanfaatan aplikasi edukasi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga mengajarkan siswa untuk menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran yang efektif (Hadiansah, 2021). Dengan kreativitas dalam penggunaan aplikasi ini, pendidik dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran (Apiyani, 2022).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah diuraikan pada sebelumnya, maka diambil kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis digital untuk PAUD membawa berbagai potensi positif, seperti peningkatan aksesibilitas, keterlibatan siswa, dan diversifikasi metode pembelajaran. Namun, implementasinya juga dihadapkan pada sejumlah tantangan, termasuk aksesibilitas infrastruktur, ketidaksetaraan dalam keterampilan guru, dan risiko dampak negatif terhadap kesehatan. Pentingnya meningkatkan literasi digital siswa dan guru, memberikan pelatihan yang memadai, dan memastikan akses yang setara terhadap teknologi menjadi kunci kesuksesan implementasi pembelajaran berbasis digital. Pemanfaatan teknologi harus diimbangi dengan perhatian terhadap kesehatan fisik dan mental siswa, sehingga dampak negatif seperti kelelahan mata, kurangnya aktivitas fisik, dan isolasi sosial dapat diminimalkan.

Saran dalam penelitian ini bahwa dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis digital, perlu diutamakan juga nilai-nilai kearifan lokal, konten yang relevan dengan kehidupan siswa, dan pembelajaran yang mempromosikan keterampilan kritis dan kreatif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar, sesuai dengan tuntutan zaman yang semakin digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari dalam penyusunan jurnal ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Pimpinan STAI Nida El Adabi, yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
2. Ketua LPPM STAI Nida El Adabi yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Amanullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran.*, 8(1), 37–44.
- Anggraini & Winarti. (2023). Problematika Penggunaan Platform Merdeka Mengajar (PMM) Pada Daerah Tanpa Jaringan Listrik (Studi di SMPN Satu Atap 2 Mentaya Hulu). *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(2), 103–112.
- Apiyani, A. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 499–504.
- Arifudin, O. (2020). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 10(2), 237–242.
- Arifudin, O. (2021). Implementasi Balanced Scorecard dalam Mewujudkan Pendidikan Tinggi World Class. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 767–775.
- Arifudin, O. (2022). Implementation Of Internal Quality Assurance System In Order To Improve The Quality Of Polytechnical Research. *International Journal of Social Science, Education, Communication and Economics (SINOMICS JOURNAL)*, 1(3), 297–306.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Azis. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*, 1(2), 308–318.
- Darmawan, I. P. A. (2021). *Total Quality Management Dalam Dunia Pendidikan" Model, Teknik Dan Impementasi"*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Fikriyah, S. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 11–19.
- Fitria, N. (2020). Analisis Faktor-Faktor Terhadap Pengambilan Keputusan Calon Mahasiswa Untuk Memilih Jurusan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(2), 120–127.
- Fitria, N. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239–2252.
- Hadiansah, D. (2021). *Membaca Perspektif Balanced Scorecard*. Bandung: Azka Hafidz Maulana Foundation.

- Hanafiah, H. (2022). Penanggulangan Dampak Learning Loss dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1816–1823.
- Haris, I. (2023). Pengenalan Teknis Penggunaan Software Turnitin Dan Mendeley Dekstop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 172–178.
- Hasbi, I. (2021). *Administrasi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktik)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Hoerudin, C. W. (2023). E-Learning as A Learning Media Innovation Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 579–594.
- Irwansyah, R. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 90–105.
- Mardizal, J. (2023). Model Kepemimpinan Transformational, Visioner dan Authentic Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Era 4.0. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 2994–3003.
- Mawati, A. T. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 69–82.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mayasari, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 47–59.
- MF AK. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Santika. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal.*, 3(1), 8–19.
- Sinurat, J. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Supriani, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Supriani, Y. (2023). Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Plamboyan Edu*, 1(1), 95–105.
- Surya, C. M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78–89.

- Tanjung, R. (2021). Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(4), 291–296.
- Tanjung, R. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36.
- Tanjung, R. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(1), 42–52.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 153–161.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- VF Musyadad. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941.