

**SKRIPSI**

**STRATEGI GURU DALAM MEMANFAATKAN TEKNOLOGI  
INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) PADA PEMBELAJARAN  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI 2 YOGYAKARTA**



**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Disusun Oleh:**

**Ismatur Rahmi**

**21104030030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2025**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ismatur Rahmi  
NIM : 21104030030  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul “Strategi Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 2 Yogyakarta” adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, Juni 2025

Yang menyatakan,



Ismatur Rahmi

21104030030

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ismatur Rahmi  
Tempat dan Tanggal Lahir : Titeue, 26 Juni 2003  
NIM : 21104030030  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pasfoto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, Juni 2025



Ismatur Rahmi

21104030030

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

**Kepada:**

**Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

***Assalamualaikum wr.wb.***

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

**Nama : Ismatur Rahmi**

**NIM : 21104030030**

**Judul Skripsi : Strategi Guru dalam Mmeanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 2 Yogyakarta.**

Sudah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dengan ini saya berharap agar skripsi/tugas akhir tersebut agar segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

***Wassalamual'aikum Wr.Wb***

Yogyakarta, Juli 2025

Pembimbing Skripsi



Fahrunnisa, M.Psi

NIP. 19851127202012012003

# HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2141/Un.02/DT/PP.00.9/07/2025

Tugas Akhir dengan judul : STRATEGI GURU DALAM MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI 2 YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ISMATUR RAHMI  
Nomor Induk Mahasiswa : 21104030030  
Telah diujikan pada : Rabu, 16 Juli 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Fahrunnisa, M.Psi.  
SIGNED

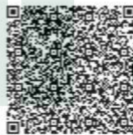
Valid ID: 688ae656d3b0b



Penguji I

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

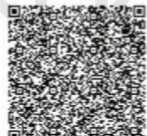
Valid ID: 6888726667a07



Penguji II

Siti Zubaedah, S.Ag.,M.Pd  
SIGNED

Valid ID: 68887cc24d392



Yogyakarta, 16 Juli 2025  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6888726662ef2

## MOTTO

“Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang bisa mengubah dunia. Jadilah pembelajar sepanjang hayat dan teruslah berkontribusi untuk kemajuan bangsa dan umat manusia”

(B. J. Habibie, 2024)



**HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

*Almamater tercinta*

*Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

*UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*



## ABSTRAK

**Ismatur Rahmi.** *Strategi Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 2 Yogyakarta.* Skripsi. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2025.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran anak usia dini menjadi bagian penting dalam menciptakan proses belajar yang menarik dan sesuai perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan strategi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, kendala yang dihadapi, serta upaya mengatasinya pada pembelajaran anak usia 5–6 tahun di TK Negeri 2 Yogyakarta. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Data dianalisis secara induktif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran yang utuh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dilakukan melalui perencanaan dengan menyusun modul ajar yang memuat media digital, pengintegrasian media ke dalam langkah kegiatan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi dengan menayangkan video edukasi dan lagu tematik, serta evaluasi dan dokumentasi melalui pengamatan langsung serta penyimpanan materi digital sebagai portofolio perkembangan anak. Kendala yang dihadapi guru meliputi keterbatasan fasilitas seperti tidak adanya proyektor permanen, kompetensi guru yang belum merata dalam penggunaan teknologi, serta ketergantungan pada tenaga pendukung. Untuk mengatasi kendala dalam pemanfaatan TIK, guru melakukan penataan alat dan posisi anak, mengikuti komunitas belajar, membangun kemandirian dalam mengoperasikan perangkat, serta mengelola kelas agar tetap kondusif selama pembelajaran berbasis teknologi.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang direncanakan secara terstruktur dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Strategi yang dilakukan guru juga menunjukkan adaptasi dan kreativitas yang penting untuk mendukung pembelajaran anak usia dini di era digital, serta dapat menjadi rujukan bagi guru lain dalam mengoptimalkan penggunaan media digital di kelas.

**Kata Kunci:** strategi guru, teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran anak usia dini, taman kanak-kanak

## **ABSTRACT**

**Ismatur Rahmi.** *Teachers' Strategies in Utilizing Information and Communication Technology (ICT) in Learning for 5–6-Year-Old Children at TK Negeri 2 Yogyakarta.* Thesis. Yogyakarta: Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta, 2025.

The use of information and communication technology in early childhood learning is an important part of creating an engaging and modern learning process. This study aims to describe teachers' strategies in utilizing information and communication technology, the obstacles encountered, and efforts to overcome them in the learning of 5-6 year old children at Yogyakarta State Kindergarten 2. The research method used a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, in-depth interviews, and documentation. Data were analyzed inductively through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing to obtain a complete picture.

The research results indicate that teachers' strategies include planning by developing teaching modules containing digital media, integrating media into learning activities, implementing technology-based learning by showing educational videos and thematic songs, and evaluating and documenting through direct observation and storing digital materials as a portfolio of children's development. Challenges faced by teachers include limited facilities, such as the lack of a permanent projector, uneven teacher competency in technology use, and dependence on support staff. To overcome these challenges, teachers arrange equipment and position children, participate in learning communities, foster independence in operating devices, and manage the classroom to maintain a conducive environment during technology-based learning.

The findings of this study indicate that the use of information and communication technology (ICT) when planned in a structured manner can increase children's attention, motivation, and active engagement in the learning process. The strategies employed by teachers also demonstrate adaptation and creativity, which are essential for supporting early childhood learning in the digital era and can serve as a reference for other teachers in optimizing the use of digital media in the classroom.

**Keywords:** teacher strategies, information and communication technology, early childhood learning, kindergarten

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya yang senantiasa tercurahkan, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Strategi Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 2 Yogyakarta”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, shalawat serta salam senantiasa dihaturkan kepada Nabi Agung, Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga dan sahabatnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti tentu menemui berbagai rintangan dan tantangan yang mana semua itu dapat penulis hadapi berkat kerja keras dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Noorhaidi, M.A, M.Phil., Ph.D Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah menginspirasi
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan suasana pendidikan yang baik bagi mahasiswa
3. Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bimbingannya kepada mahasiswa
4. Eko Suhendro, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberi motivasi selama perkuliahan

5. Fahrunnisa, M.Psi., selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, membina, mengarahkan, dan memberikan ilmu serta masukan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Tidak hanya sebagai pembimbing skripsi saja namun, dalam membimbing memberikan kesan dan pembelajaran yang baik. Terutama dalam memberikan kehangatan, penyembuhan serta motivasi bagi diri peneliti
6. Para dosen, karyawan dan seluruh staf akademik yang telah memberikan bantuan, fasilitas dan ilmu dalam proses penyusunan skripsi ini
7. Ibu Dra. Kiwi Sawitri, selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di TK Negeri 2 Yogyakarta
8. Ibu Tri Warkanti, S.Pd, selaku guru kelas B7 di TK Negeri 2 Yogyakarta
9. Cinta pertama peneliti, Ayahanda (Alm) Muhammad Yusuf. Beliau sudah lebih dulu dipanggil oleh yang kuasa pada saat peneliti berusia 8 tahun. Ayahanda hanya sempat mengenyam pendidikan hingga sekolah dasar, hari ini putri satu-satunya ini dapat melanjutkan pendidikan hingga ke jenjang perguruan tinggi dan menyelesaikan studi. Semangat, nilai-nilai, dan doa yang Ayahanda wariskan menjadi bagian dari kekuatan yang mengantarkan peneliti hingga ke titik ini. Terima kasih atas cinta dan harapan yang tetap hidup dalam setiap langkah perjalanan peneliti
10. Pintu surga peneliti, Ibunda Anidar. Sosok yang menjadi kekuatan terbesar dalam hidup peneliti. Sejak kepergian Ayahanda, Ibunda berjuang seorang diri membesarkan peneliti. Dalam segala keterbatasan, Ibunda tidak pernah lelah memperjuangkan pendidikan peneliti, menjadikannya prioritas utama dalam

segala keadaan. Dengan segala daya yang dimiliki, Ibunda mengusahakan segalanya agar peneliti tetap bisa bersekolah dan meraih cita-cita. Semua pencapaian hari ini tidak lepas dari keteguhan, cinta, dan pengorbanan Ibunda yang tidak pernah surut. Terima kasih, Ibunda, atas seluruh perjuangan yang tidak akan pernah mampu terbalaskan.

11. Saudara kandung peneliti, Muhammad Muhallil dan Aulia Rizki, serta seluruh keluarga besar peneliti yang senantiasa mendoakan, mendukung, dan menjadi bagian dari perjalanan ini. Terima kasih atas segala kasih sayang dan semangat yang diberikan
12. Kepada seseorang yang kehadirannya sangat berarti dalam hidup peneliti, Hafid Hidayat. Terimakasih atas segala dukungan, waktu, dan perhatian yang diberikan dalam proses penyusunan karya tulis ini. Semoga Allah senantiasa melimpahkan keberkahan dalam setiap langkah kita
13. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan pengetahuan dan pengalaman yang tidak pernah peneliti lupakan
14. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan dari Aceh yang telah menjadi keluarga di tanah rantau: Rauza, Azmira, Mawa, Afifah, Bibil, Pia dan Ira serta seluruh teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang tak pernah padam
15. Terakhir kepada diri sendiri, terimakasih banyak sudah berjuang dan tidak menyerah sampai berada di titik ini. Peneliti bangga dengan diri sendiri karena sudah menyelesaikan skripsi ini hingga akhir walaupun melewati banyak

halangan dan rintangan. Peneliti mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada seluruh pihak atas bantuan, dukungan dan partisipasinya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat-Nya dan selalu diberikan lindungan oleh Allah. Aamiin Ya Rabbal ‘Alamiin. Peneliti sangat menyadari bahwa banyak sekali kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan di kemudian hari.

Yogyakarta, 8 Juli 2025  
Peneliti



Ismatur Rahmi  
NIM. 21104030030



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Kajian Penelitian yang Relevan .....	12
F. Landasan Teori.....	21
BAB II METODE PENELITIAN .....	61
A. Jenis Penelitian .....	61
B. Kehadiran Peneliti .....	62
C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	63
D. Subjek dan Objek Penelitian .....	64
E. Teknik Pengumpulan Data.....	65
F. Analisis Data .....	69
G. Uji Keabsahan Data.....	72
H. Tahap-tahap Penelitian .....	73
BAB III PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN.....	75

A. Gambaran Umum TK Negeri 2 Yogyakarta .....	75
B. Paparan Data.....	79
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	96
A. Strategi Guru dalam Memanfaatkan TIK pada Pembelajaran di Kelas B7 TK Negeri 2 Yogyakarta .....	96
B. Kendala yang Dihadapi Guru dalam Memanfaatkan TIK.....	112
C. Upaya yang Dilakukan Guru dalam Mengatasi Kendala dalam Pemanfaatan TIK. ....	117
BAB V PENUTUP.....	125
A. Kesimpulan.....	125
B. Saran .....	127
DAFTAR PUSTAKA .....	129
DATA LAMPIRAN.....	137



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Karakteristik Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun dan Indikator Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).....	55
--	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Anak Belajar Menggunakan Media Video Pembelajaran di Laptop .....	100
Gambar 4. 2 Pengintegrasian TIK dalam Modul Ajar Kelas B7 .....	104
Gambar 4. 3 Anak Mengoperasikan Komputer Secara Mandiri.....	108
Gambar 4. 4 Dokumentasi Anak Sedang Belajar Menggunakan TIK.....	112
Gambar 4. 5naga Pendukung Membantu Guru Menyiapkan Perangkat TIK di Laboratoriun Komputer .....	115

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pedoman Observasi .....	137
Lampiran 2: Pedoman Wawancara .....	139
Lampiran 3: Catatan Lapangan .....	143
Lampiran 4: Hasil Wawancara.....	151
Lampiran 5: Dokumentasi Kegiatan .....	160
Lampiran 6: Surat Izin Penelitian .....	167
Lampiran 7: Surat Penunjukan Pembimbing .....	168
Lampiran 8: Bukti Seminar Proposal.....	169
Lampiran 9 : Kartu Bimbingan Skripsi.....	170
Lampiran 10: Sertifikat PLP .....	171
Lampiran 11: Sertifikat KKN .....	172
Lampiran 12: Sertifikat ICT.....	173
Lampiran 13: Sertifikat TOEFL.....	174
Lampiran 14: Sertifikat PKTQ.....	175
Lampiran 15: Riwayat Hidup.....	176

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terus berkembang dan berdampak signifikan bagi setiap hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia, termasuk dalam hal pendidikan. Pemanfaatan TIK dalam proses belajar mengajar mendorong munculnya berbagai metode dan model pembelajaran baru yang meningkatkan kualitas pendidikan. Warsita (2008) menyatakan bahwasanya “pembelajaran berbasis teknologi merupakan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak”. Penggunaan TIK dalam pendidikan diharapkan dapat mendorong inovasi pembelajaran dengan membiasakan siswa menggunakan media komputer dan elektronik untuk belajar (Trimurtini, 2009). TIK membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi secara bijaksana dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh informasi, berkomunikasi, atau memengaruhi lingkungan melalui penggunaan peralatan elektronik atau digital. Dalam pendidikan anak usia dini (Early Childhood Education/ECE), TIK mencakup berbagai perangkat keras dan perangkat lunak komputer, kamera digital, internet, alat telekomunikasi, mainan yang dapat diprogram, serta aplikasi dan layanan komunikasi (Fitriani

& Mastuah, 2023). Guru dapat menggunakan perangkat digital untuk kegiatan pembelajaran, seperti menampilkan gambar, video atau animasi yang mendukung pembelajaran melalui proyektor atau layar interaktif.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, kemajuan internet juga turut berperan dalam mendukung pembelajaran. Internet memberikan kemudahan akses informasi sehingga perannya dalam dunia pendidikan menjadi semakin signifikan. Internet membangun lingkungan belajar global yang menghubungkan peserta didik dengan berbagai sumber belajar dari seluruh dunia. Dalam pendidikan anak usia dini, internet dapat dimanfaatkan untuk mengakses sumber belajar yang interaktif dan edukatif seperti video pembelajaran, lagu-lagu edukasi, dan permainan digital yang sesuai dengan usia anak. Pengguna internet di Indonesia terus bertambah dari tahun ke tahun. Hal ini dapat diketahui berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221,56 juta pengguna pada tahun 2024 (APJII, 2024).

Pemanfaatan internet dalam pembelajaran anak usia dini memerlukan peran aktif guru dalam memilih dan menyaring konten yang sesuai. Guru perlu mempertimbangkan kesesuaian materi dengan usia anak serta memastikan keamanan dan nilai edukatif dari konten yang digunakan. Selain itu, penggunaan internet juga harus dibatasi agar tidak mengurangi interaksi sosial anak di dunia nyata. Dengan strategi yang tepat, internet dapat menjadi sarana yang efektif dalam merangsang kreativitas dan kognisi anak melalui media yang menarik dan interaktif (Ma'ruf et al., 2019).

Penggunaan internet yang semakin meluas memberikan kesempatan bagi guru untuk mengakses berbagai sumber belajar digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk memanfaatkan sumber daya ini secara efektif, guru perlu memiliki keterampilan dalam menggunakan berbagai alat teknologi pembelajaran. Diperkuat oleh Asmawati (2014), untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, guru harus mahir dalam berbagai perangkat teknologi, terutama di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini. Dengan menguasai multimedia, guru dapat merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi anak usia 5-6 tahun, sehingga membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Implementasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di lapangan sering kali menghadapi berbagai tantangan. Melalui hasil survei yang peneliti lakukan terhadap 30 guru TK di Indonesia, 70% guru menyebutkan mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, terutama karena keterbatasan fasilitas. Sementara itu, 30% guru lainnya menyatakan tidak mengalami kendala berarti karena fasilitas di sekolah cukup memadai dan mereka memiliki keterampilan yang cukup untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, meskipun penggunaannya belum sepenuhnya optimal.

Guru yang mengalami kesulitan sering kali memanfaatkan perangkat pribadi atau bekerja sama dengan pihak sekolah untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran berbasis TIK. Sebanyak 16,67% guru mengungkapkan kurangnya pelatihan atau keterampilan dalam memanfaatkan teknologi secara

maksimal, sedangkan 20% lainnya menyebutkan masalah jaringan internet yang tidak stabil, terutama di wilayah pedesaan. Kesulitan dalam menyesuaikan teknologi dengan karakteristik anak-anak usia dini menjadi tantangan yang signifikan. Meskipun teknologi dapat mempermudah proses pembelajaran, 37% guru menghadapi tantangan terkait dengan mudahnya fokus anak-anak teralihkan, dan 47% guru merasakan kesulitan dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal.

Untuk mengatasi kendala dalam mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, diperlukan upaya peningkatan fasilitas, penyediaan pelatihan berkelanjutan bagi guru, serta dukungan teknis yang lebih baik dari pihak sekolah. Sebanyak 21 guru (70%) menyadari pentingnya teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, keterbatasan yang ada menjadi kendala utama yang harus diatasi agar teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pendidikan anak usia dini.

Guernsey (2010 dalam Priyanti & Haryanto, 2023) menegaskan bahwa teknologi harus digunakan untuk menumbuhkan kreativitas, bereksplorasi nyata, mendukung kegiatan langsung, dialog, dan keterlibatan masyarakat, bukan untuk menggantikan kegiatan pembelajaran yang penting. Teknologi bukanlah komponen penting dalam pendidikan, melainkan digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan menawarkan kesempatan untuk siswa guna berinteraksi dengan konten yang nyata. Guru PAUD seharusnya dapat menggunakan pengetahuan dan kemampuan mereka dalam pengembangan

peserta didik untuk mengidentifikasi sumber daya pengajaran terbaik sambil memberikan kesan kepada siswa. Pendidik perlu berpikir secara profesional tentang mengapa mereka menggunakan teknologi (Ulfa, 2016).

Strategi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di TK membutuhkan pendekatan yang lebih spesifik, karena cara belajar “anak usia dini” dengan “anak usia sekolah dasar” memerlukan teknik eksekusi yang berbeda pula. Anak usia dini cenderung belajar dari bermain atau “terjun” langsung. Bagi anak-anak, belajar sambil bermain adalah metode belajar mengajar yang berkesan. Mereka juga akan merasakan kesenangan dan kepuasan dari aktivitas yang diberikan kepada anak melalui strategi ini (Radich, 2013).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini perlu dievaluasi secara menyeluruh agar dampaknya bersifat konstruktif dan positif. Menurut penelitian Paulus et al., (2021), anak-anak yang terlalu lama terpapar teknologi secara berlebihan, terutama pada teknologi yang tidak terstruktur atau tidak diawasi, dapat menjadi kurang mahir berinteraksi dan cenderung bertindak agresif. Hal ini menekankan peran pengawasan dari orang dewasa sangatlah penting dan pendekatan yang masuk akal guna mengintegrasikan teknologi ke dalam kehidupan anak-anak.

Memasuki abad ke-21, inisiatif untuk meningkatkan standar pendidikan harus memprioritaskan profesionalisme guru. Dibandingkan dengan abad-abad sebelumnya, abad ke-21 sangat berbeda. Dunia ini menjadi lebih kecil karena kemajuan luar biasa dalam ilmu pengetahuan secara keseluruhan, terutama di sektor TIK yang maju pesat (Surya, 2017). Persepsi guru dipengaruhi oleh

kemajuan teknologi, sebagaimana dibuktikan oleh kelangkaan infrastruktur dalam pendidikan yang berkenaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), termasuk metode pengajaran dan materi pembelajaran, serta dalam operasi administrasi lembaga pendidikan. Inovasi teknologi dapat dipengaruhi oleh karakteristik guru, seperti usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, keahlian menggunakan komputer untuk pembelajaran, dan status sosial ekonomi (Schiller, 2003). Beberapa guru mungkin masih meragukan efektivitas teknologi untuk anak usia dini dan lebih memilih metode konvensional yang sudah mereka kuasai.

Di sisi lain, ada pula guru yang sangat antusias dan berusaha untuk terus mengembangkan keterampilan teknologi mereka untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Mereka melihat teknologi sebagai alat untuk meningkatkan proses pembelajaran, memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih kaya, dan menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik bagi anak-anak (Farid et al., 2024). Penting bagi guru untuk melihat peluang dalam pemanfaatan teknologi secara optimal untuk memastikan bahwa teknologi tidak hanya sebagai sarana, tetapi juga menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (Koehler dan Mishra, 2009).

Dalam menghadapi perbedaan pandangan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, strategi guru yang adaptif dan proaktif sangat dibutuhkan, seperti dengan memberikan contoh penerapan teknologi yang relevan dan aplikatif bagi anak usia dini, serta membangun budaya kolaboratif di dalam

sekolah untuk mendukung pengembangan kompetensi teknologi bagi seluruh guru (Ertmer dan Ottenbreith-Leftwich, 2010). Sumber daya manusia menjadi faktor penting yang dapat menunjang keberhasilan suatu program pembelajaran, karena berkaitan dengan kompetensi guru dalam mengelola teknologi dan proyek pendidikan secara efektif (Al-Awidi dan Alghazo, 2012). Oleh karena itu, peningkatan keterampilan guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional menjadi langkah penting agar guru dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Upaya peningkatan keterampilan guru dalam pemanfaatan teknologi menjadi solusi utama untuk mengatasi tantangan dalam implementasi teknologi di lingkungan pendidikan anak usia dini. Melalui pelatihan dan pengembangan profesional secara berkelanjutan, guru dapat memahami dan menerapkan teknologi secara lebih efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, mereka juga dapat memperoleh wawasan mengenai berbagai metode pengajaran berbasis teknologi, meningkatkan keterampilan teknis, serta mengembangkan strategi inovatif yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini (Lawless & Pellegrino, 2007). Tidak hanya itu, dukungan dari institusi pendidikan dalam menyediakan sarana pelatihan yang memadai juga berperan penting dalam memastikan guru mampu mengintegrasikan teknologi secara optimal di kelas. Dengan keterampilan yang lebih baik, guru dapat merancang dan menerapkan strategi yang efektif dalam pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar.

Sejalan dengan upaya peningkatan keterampilan guru, beberapa penelitian

menunjukkan bahwa pemanfaatan TIK dalam pembelajaran PAUD sudah mulai diimplementasikan dengan baik. Hasil penelitian Rohita (2020) menunjukkan bahwa guru PAUD mampu memanfaatkan TIK dalam penyelenggaraan pendidikan, seperti mencari referensi, contoh media pembelajaran, contoh kegiatan yang sesuai dengan tema dan subtema, serta dalam mempersiapkan rencana pembelajaran dan penilaian. Hasil penelitian Fitriani & Mastuah (2023) menemukan bahwa pemanfaatan TIK oleh guru PAUD di Kecamatan Pematang Karau, Kabupaten Barito Timur, mencapai persentase 84,47%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sarana dan prasarana TIK yang tersedia telah dimanfaatkan dengan baik, didukung oleh kemampuan literasi guru, seperti membaca, berbicara, melihat, mendengarkan, dan berpendapat, yang berkontribusi terhadap efektivitas pemanfaatan TIK dalam pembelajaran.

Meskipun beberapa guru PAUD telah memanfaatkan TIK secara efektif, tidak semua guru memiliki penguasaan teknologi yang memadai. Hasil penelitian Febrialismanto & Hidayatun Nur (2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan TIK oleh guru untuk pengembangan, termasuk dalam pembuatan bahan ajar, perubahan pembelajaran, penyimpanan, komunikasi, dan penyebaran informasi, masih tergolong rendah. Sejalan dengan hasil penelitian Priyanti & Haryanto (2023) menegaskan bahwa rendahnya kompetensi dalam mengelola pembelajaran berbasis TIK disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan motivasi guru, sehingga dibutuhkan bimbingan dan pendampingan. Faktor lain yang mempengaruhi adalah kurangnya penguasaan

komputer dan jaringan nirkabel, rendahnya semangat guru dalam melakukan transformasi pembelajaran berbasis TIK, serta terbatasnya sarana dan prasarana pendukung.

Penelitian Pramudyani et al. (2019) dengan subjek 58 guru menunjukkan bahwa kesiapan guru dalam computer literacy masih terbatas pada faktor pendukung, seperti kepemilikan laptop dan penguasaan aplikasi dasar Microsoft Office (Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, dan Microsoft Excel), serta penggunaan mesin pencari yang hanya dimanfaatkan untuk menunjang penyusunan administrasi pembelajaran. Selain itu, beberapa guru PAUD masih memiliki keraguan dalam menggunakan TIK. Menurut Msila (2015) menambahkan bahwa meskipun banyak guru menyadari manfaat TIK dalam mendorong inisiatif dan inovasi dalam pendidikan, sebagian besar guru merasa kurang kompeten dalam menggunakannya. Guru yang lebih muda cenderung lebih terbuka terhadap perubahan dibandingkan guru yang lebih tua, yang menganggap pengenalan TIK sebagai tantangan.

Dengan mempertimbangkan hasil penelitian yang telah dibahas, penelitian yang membahas strategi yang dapat diterapkan oleh guru dalam memanfaatkan teknologi dalam lingkungan pendidikan anak usia dini masih jarang dilakukan, meskipun faktanya banyak penelitian yang membahas bagaimana anak-anak menggunakan teknologi. Dooling (2000) menyatakan bahwa penggunaan komputer sebaiknya diajarkan di sekolah dan dimanfaatkan dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan upaya meningkatkan ketersediaan perangkat komputer, yang berhasil menurunkan

rasio siswa dan komputer menjadi 5:1 (World Almanac, 2002). Agar teknologi dapat digunakan secara efektif di dalam kelas, guru perlu memahami penerapannya dalam pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas dan hasil observasi awal di TK Negeri 2 Yogyakarta, peneliti menemukan bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah dimanfaatkan dalam pembelajaran kepada peserta didik. Salah satu bentuk pemanfaatan TIK di TK Negeri 2 Yogyakarta adalah melalui kegiatan pembelajaran komputer yang dilaksanakan sebagai kegiatan ekstrakurikuler dengan dukungan fasilitas yang lengkap, seperti ruang komputer, perangkat komputer, serta tenaga pendidik yang kompeten dalam penguasaan komputer. Seluruh kelas, mulai dari A1 hingga B7 (total 9 kelas), terlibat secara langsung dalam pembelajaran komputer yang dijadwalkan secara bergiliran selama 45 menit pada setiap jadwal yang telah ditentukan. Setelah seluruh kelas mendapatkan giliran, jadwal diulang kembali dari awal.

Selain pembelajaran komputer, TIK juga diterapkan dalam berbagai pembelajaran lainnya, seperti penyampaian materi melalui proyektor, pemutaran video edukatif, serta permainan digital yang bersifat interaktif. Pemanfaatan ini mencerminkan komitmen sekolah dalam memperkenalkan teknologi sejak usia dini sebagai bagian dari proses pembelajaran. Penggunaan TIK dalam pembelajaran di TK Negeri 2 Yogyakarta memiliki potensi besar untuk perkembangan anak usia 5-6 tahun. Melihat potensi ini, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai strategi yang diterapkan oleh guru dalam memanfaatkan TIK sebagai bagian dari pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti

mengangkat judul skripsi “Strategi Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 2 Yogyakarta.”

## **B. Rumusan Masalah**

Setelah mengemukakan fenomena dan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana strategi guru dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada pembelajaran di kelas B7 TK Negeri 2 Yogyakarta?
2. Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada pembelajaran di TK Negeri 2 Yogyakarta?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada pembelajaran di TK Negeri 2 Yogyakarta?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis strategi yang diterapkan oleh guru dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada pembelajaran di kelas B7 TK Negeri 2 Yogyakarta.
2. Untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada pembelajaran di TK Negeri 2 Yogyakarta.
3. Untuk menganalisis upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala-kendala pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada

pembelajaran diTK Negeri 2 Yogyakarta.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil studi ini diharapkan dapat memberikan pengaruh dan masukan yang membangun pengembangan karya tulis ilmiah khususnya dalam bidang strategi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada anak usia dini agar para pendidik dan institusi pendidikan terkait dapat mengadopsi dan mengaktualisasikannya dalam proses pembelajaran.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti, pengalaman dan pengetahuan secara langsung mengenai strategi yang dilakukan dalam pemanfaatan TIK pada anak usia dini.
- b. Bagi guru, diharapkan pengetahuan bagi pendidik anak usia dini bahwa ada salah satu metode pembelajaran anak usia dini yang menerapkan pembelajaran berbasis teknologi.
- c. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan dilanjutkan dengan penelitian yang lebih mendalam tentang strategi pemanfaatan teknologi pada anak usia dini untuk bisa menyempurnakan penelitian selanjutnya.

#### **E. Kajian Penelitian yang Relevan**

Kajian penelitian yang relevan merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian ilmiah yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menghubungkan hasil-hasil penelitian sebelumnya dengan topik yang sedang diteliti. Bagian ini

berfungsi untuk memberi landasan teoritis, membandingkan temuan-temuan yang telah ada, serta penelitian yang akan diisi oleh studi ini. Dengan mengacu pada penelitian-penelitian sebelumnya. Peneliti dapat memperkuat argumen dan relevansi studi yang dilakukan, sekaligus memastikan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki kontribusi baru dalam bidang yang diteliti. Setelah menelusuri hasil penelitian yang ada, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini adalah :

*Pertama*, tesis yang ditulis oleh Isti Yuli Astuti (2021), penelitian ini berjudul “Kompetensi TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) Guru untuk Mendukung Kegiatan Pembelajaran di TK se-Kecamatan Jetis Kabupaten Bantul”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi TIK guru untuk mendukung pembelajaran memiliki skor rata-rata 78,92 dengan persentase 75,88%, yang masuk kategori “Cukup”. Sedangkan upaya peningkatan kompetensi TIK guru memiliki skor rata-rata 78,58% dan masuk kategori “Sangat Baik”. Penelitian juga menemukan bahwa: 1) Tidak ada hubungan antara kompetensi TIK guru dengan tingkat pendidikan dan masa kerja; 2) Tidak ada hubungan antara upaya peningkatan kompetensi TIK dengan tingkat pendidikan dan masa kerja; 3) Terdapat hubungan antara upaya peningkatan kompetensi TIK dengan kompetensi TIK guru. Selain itu, ditemukan bahwa kompetensi TIK guru berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran, penggunaan aplikasi, serta faktor-faktor yang menghambat peningkatan kompetensi guru.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah fokus

pada guru sebagai objek penelitian. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian campuran atau mix method, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

*Kedua*, jurnal yang ditulis oleh Dyah Darma Andayani, Fhatiah Adiba, Andi Baso Kaswar, Gufran Darma Dirawan, Ridwansyah, Marwan Eka Ramadhany (2023), penelitian ini berjudul “Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru-guru di kabupaten Takalar telah mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif baik dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun dalam bentuk evaluasi pembelajaran. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah bertujuan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar melalui penggunaan teknologi. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menghasilkan media aplikasi yang dibuat oleh para guru dalam pelatihan, sedangkan penelitian ini menghasilkan data berupa wawasan dan analisis strategi guru dalam memanfaatkan TIK.

*Ketiga*, jurnal yang ditulis oleh Nur Hikmah, Muhammad Yusri Bactiar, Parwoto (2022), penelitian ini berjudul “Analisis kemampuan guru PAUD terhadap pembelajaran TIK di TK Nurhikmah”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru paud terhadap pembelajaran TIK di TK Nurhikmah masih tergolong rendah, hal ini dapat dilihat hasil dari empat jumlah sampel, terdapat 1 orang guru yang termasuk sesuai (S) dengan kategorisasi sedang yaitu  $\leq 29,33$  dan terdapat 1 responden yang termasuk kategori Kurang sesuai

(KS) dengan kategorisasi  $18,67 \leq$  dan terdapat juga 2 responden yang termasuk kategori Sangat Tidak Sesuai (STS) dengan kategorisasi 18,67. Terdapat 0 guru yang masuk kategori Sangat Sesuai (SS) dan Tidak Sesuai (TS). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru di TK Nurhikmah takalar kurang menguasai teknologi informasi dan komunikasi dan tidak memenuhi tuntutan kompetensi guru.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti peran guru dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di TK. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

*Keempat*, skripsi yang ditulis oleh Maghfur Rohmat (2021), penelitian ini berjudul “Implementasi Pembelajaran Berbasis TIK untuk Menumbuhkan Literasi Digital Anak di TK Islam Plus Mutiara Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi pembelajaran berbasis TIK di TK Islam Plus Mutiara Yogyakarta, khususnya untuk kelas kelompok A, ditempuh dengan lima model pembelajaran. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu berfokus pada implementasi pembelajaran berbasis TIK dengan tujuan untuk menumbuhkan literasi digital anak, sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada strategi guru dalam memanfaatkan TIK dalam proses pembelajaran.

*Kelima*, jurnal yang ditulis oleh Nurma dan Suyadi (2022), penelitian ini

berjudul “Pemanfaatan Teknologi Digital pada Pendidikan Anak Usia Dini di TK Harapan Bunda Kabupaten Aceh Barat”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran di TK Harapan Bunda masih mengalami kendala yang dilatarbelakangi oleh tingkat pendidikan pendidik, usia pendidik yang sudah rentang serta adanya keterbatasan jaringan digital di lingkungan mereka tinggal. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu mengambil lokasi di TK Harapan Bunda di Kabupaten Aceh Barat, dengan fokus pada daerah yang lebih terpencil. Sementara penelitian ini dilakukan di TK Negeri 2 Yogyakarta yang berada di kota besar.

*Keenam*, jurnal yang ditulis oleh Nurul Novitasari (2023), penelitian ini berjudul “Peran Teknologi Informasi Komunikasi pada Pembelajaran Anak Usia Dini”. Hasil penelitian studi Tentang Pemanfaatan TIK pada Guru PAUD Di Kecamatan Pematang Karau Kabupaten Barito Timur dengan persentase 84,47% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan sarana dan prasarana TIK yang ada telah dimanfaatkan dengan kemampuan literasi guru yang berupa kemampuan membaca, berbicara, melihat, mendengarkan, dan berpendapat yang baik berpotensi pada kemampuan pemanfaatan TIK. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran di lembaga PAUD. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian survei. sedangkan penelitian ini

menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

*Ketujuh*, jurnal yang ditulis oleh Zaenol Fajri, Ira Febriliana Dewi Riza, Himmatul Azizah, Yulia Sofiana, Ummami, Ayu Andila (2021), penelitian ini berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva membuat anak lebih aktif dan antusias dalam belajar. Tampilan Canva yang menarik, dengan gambar dan warna yang sesuai, meningkatkan minat belajar anak. Tingginya rasa ingin tahu anak terhadap media visual ini juga mencegah kebosanan selama pembelajaran. Guru perlu menyusun perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan materi, media, dan karakteristik peserta didik, serta mempertimbangkan faktor pendukung dan kendala dalam proses pembelajaran. Selama pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi, mengonfirmasi, dan bertanya mengenai materi yang dipelajari.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu fokus pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran visual untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini, sedangkan penelitian ini berfokus pada strategi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara umum dalam proses pembelajaran, mencakup berbagai media dan perangkat, tidak terbatas pada satu media tertentu seperti Canva.

*Kedelapan*, jurnal yang ditulis oleh Enda Puspitasari, Nofita Sari, Sri Wulan Dari, Silvi Mayasari (2021), penelitian ini berjudul “Kemampuan Guru Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi Selama Pembelajaran Daring di TK Negeri Pembina Sabak Auh”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) selama pembelajaran daring mencakup berbagai aktivitas, seperti pembuatan video, berkomunikasi via telepon, membuat folder, melakukan penilaian, serta memindahkan dokumen. Meskipun demikian, terdapat hambatan-hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran daring, seperti kesulitan mengkondisikan peserta didik saat mengikuti kegiatan melalui video, kesiapan peserta didik yang belum matang dalam pembelajaran daring, serta kesulitan wali murid dalam berkomunikasi dengan guru melalui telepon.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah peran guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu berfokus pada tingkat keahlian atau kecakapan guru dalam penggunaan teknologi, sementara penelitian ini berfokus pada pendekatan atau langkah-langkah strategis yang digunakan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

*Kesembilan*, jurnal yang ditulis oleh Nila Fitria dan Vitasya Putri Zahrawanny (2020), penelitian ini berjudul “Pemanfaatan Komputer pada Pembelajaran Seni di TK Islam Raudlatul Azhar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan komputer pada pembelajaran seni di TK

Islam Raudlatul Azhar memberikan dampak positif bagi perkembangan anak, seperti mengingat warna, bentuk geometri, serta menggunakan program paint untuk menggambar, mewarnai, dan menulis kata-kata sederhana. Namun, terdapat kendala terkait terbatasnya jumlah komputer, yang menyebabkan anak-anak harus bergantian, serta waktu yang terbatas dalam pembelajaran yang membuat anak kurang puas saat menggunakan komputer.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu fokus pada pemanfaatan komputer dalam pembelajaran seni, khususnya menggunakan program seperti Paint dan aplikasi lainnya. Sementara penelitian ini berfokus pada pemanfaatan berbagai teknologi informasi dan komunikasi, termasuk platform digital dan aplikasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

*Kesepuluh*, jurnal yang ditulis oleh Adhe Eva Yolanda, Bagus Sopian Wanandi, Harun Yahya, Syaidah Fiddarain, Ali Ikhwan (2023), penelitian ini berjudul “Perancangan Aplikasi Multimedia Berbasis Android Dalam Pembelajaran Membaca Tingkat Taman Kanak-Kanak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan purwarupa aplikasi multimedia interaktif berbasis Android ini dapat membantu anak-anak TK dalam pembelajaran membaca. Dengan fitur yang dirancang, seperti pengenalan huruf, suku kata, dan membaca melalui lirik lagu, aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan tidak monoton. Suara, animasi, serta desain yang interaktif meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam belajar membaca.

Hasil ini juga menunjukkan potensi aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang efektif bagi guru dalam mendukung proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penerapan inovasi teknologi, teknologi digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung kegiatan pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu berfokus pada anak usia dini sebagai subjek utama yang menggunakan aplikasi multimedia dalam pembelajaran, sementara penelitian ini berfokus pada guru sebagai subjek utama yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa referensi tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran di lembaga PAUD, maka peneliti membahas topik yang berkaitan, yaitu strategi yang digunakan oleh guru untuk memanfaatkan TIK secara optimal dalam pembelajaran. Peneliti fokus pada guru-guru di TK Negeri 2 Yogyakarta, khususnya dalam menganalisis strategi yang diterapkan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dengan menggali lebih dalam strategi pemanfaatan TIK yang relevan dalam PAUD.

## **F. Landasan Teori**

### **1. Strategi Guru**

#### **a. Pengertian Strategi**

Kata strategi berasal dari kata *Strategos* (Yunani) atau *Strategus*, yang berarti jenderal atau perwira negara yang bertanggung jawab merencanakan dan mengarahkan pasukan untuk mencapai kemenangan. Anisatul Mufarokah (2009) menjelaskan bahwa *Strategos* mengacu pada perwira yang merencanakan strategi dalam peperangan. Secara umum, strategi adalah garis besar tindakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Syaiful Bahri Djamarah (2010) menambahkan bahwa strategi dalam belajar mengajar dapat diartikan sebagai pola umum kegiatan guru dan murid dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Istilah strategi pada awalnya digunakan dalam dunia militer sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan peperangan. Seiring perkembangan zaman, istilah ini mulai digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Strategi dalam pendidikan digunakan sebagai perencanaan yang mencakup rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu secara efektif (Hamruni, 2012).

Strategi bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif sehingga proses mengajar dapat berlangsung secara optimal. Agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal, guru perlu

memiliki kemampuan dalam mengatur komponen-komponen pengajaran secara menyeluruh sehingga terjalin keterkaitan fungsi di antara komponen. Secara keseluruhan, strategi pembelajaran merupakan pemilihan pola dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai efektivitas pembelajaran (Ngalimun, 2016).

Berdasarkan penjelasan di atas, strategi dalam pembelajaran mencakup perencanaan dan pengaturan komponen pengajaran secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa strategi tidak hanya berfungsi sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, tetapi juga sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif.

Oleh karena itu, efektivitas strategi sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan pola pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

#### b. Pengertian Guru

Guru merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar-mengajar yang berperan dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagai bagian dari tenaga kependidikan, guru diharapkan mampu berkontribusi secara aktif dalam menciptakan generasi yang siap menghadapi perkembangan zaman. Oleh karena itu, guru perlu menempatkan diri sebagai tenaga profesional yang mampu memenuhi tuntutan masyarakat yang terus berkembang (Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo, 2016).

Guru sebagai pendidik berperan sebagai tokoh panutan dan memiliki pengaruh besar terhadap perilaku serta pembelajaran siswa. Oemar Hamalik (2012) menyebutkan bahwa guru adalah figur teladan yang sering kali diidentifikasi dan ditiru oleh siswa. Selain mengajarkan pengetahuan dan keterampilan, guru juga bertanggung jawab dalam menanamkan nilai-nilai moral kepada peserta didik (Muhibbin Syah, 2008).

Guru berperan sebagai pemimpin dalam membentuk jiwa dan watak siswa agar menjadi pribadi yang bermanfaat bagi agama, bangsa, dan negara (Syaiful Bahri Djamarah, 2000). Peran guru tidak dapat digantikan oleh teknologi dalam membentuk karakter dan perkembangan peserta didik (Rusmaini, 2016). Seiring dengan perkembangan zaman, guru diharapkan memiliki kompetensi yang mendukung profesionalismenya serta mampu menyesuaikan diri dengan perubahan agar peserta didik siap menghadapi tantangan global.

Berdasarkan penjelasan di atas, guru memiliki peran sentral dalam proses belajar-mengajar, tidak hanya sebagai penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai panutan yang membentuk karakter dan moral peserta didik. Peran ini menjadikan guru sebagai komponen penting dalam menciptakan generasi yang berkualitas dan siap menghadapi perubahan zaman. Untuk menjalankan perannya secara efektif, guru perlu memiliki kompetensi profesional dan kemampuan

adaptif terhadap perkembangan masyarakat serta teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menjalankan peran multifungsi secara profesional dan inspiratif.

c. Pengertian Strategi Guru

Strategi guru dalam pembelajaran adalah cara atau tindakan yang dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa, dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran. Roestiyah N.K. (2008) menyatakan bahwa strategi yang efektif membutuhkan keterampilan teknik-teknik penyajian atau metode mengajar yang tepat. Louarne Johnson (2008) menegaskan bahwa guru yang kreatif dan ahli dalam mengelola kelas dapat menyampaikan kurikulum dengan efektif.

Strategi guru tidak hanya melibatkan pemilihan metode pembelajaran yang tepat, tetapi juga mencakup pengelolaan kelas dan penyusunan materi secara sistematis agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Dasim Budiansyah et al. (2008) menyatakan bahwa strategi adalah kemampuan guru menciptakan beragam metode dalam kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Guru harus menguasai materi ajar, memiliki praktik mengajar dan evaluasi yang baik, memahami dasar pembelajaran, dan mampu membimbing pembelajaran anak agar kegiatan pembelajaran mencapai tujuannya

(Tim Dosen UMA, 2015). Oleh karena itu, strategi guru harus fleksibel dan adaptif terhadap dinamika kelas serta perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Penerapan strategi guru dalam pembelajaran melibatkan kreativitas dan kemampuan dalam mengelola kelas untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam. Strategi yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka. Profesionalisme dan kompetensi guru menjadi kunci dalam menentukan keberhasilan pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, strategi guru dalam pembelajaran merupakan upaya terstruktur yang melibatkan perencanaan, pemilihan metode, serta pengelolaan kelas secara efektif untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru dituntut memiliki kemampuan adaptif dalam menerapkan strategi yang sesuai dengan perkembangan peserta didik dan perubahan teknologi. Oleh karena itu, efektivitas strategi guru sangat bergantung pada kompetensi profesional dan kreativitas dalam menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna.

#### d. Indikator Strategi Guru

Menurut Arafa dan Supriyanto (2021), strategi guru dalam pembelajaran dapat diukur melalui beberapa indikator, antara lain:

##### a) Persiapan sarana pembelajaran

Persiapan sarana pembelajaran adalah langkah awal guru dalam menyediakan alat, bahan, dan media pembelajaran yang

relevan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Sarana ini meliputi perangkat teknologi, buku ajar, serta alat peraga. Tujuannya adalah mendukung efektivitas proses belajar agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

b) Menyampaikan tujuan pembelajaran

Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa penting untuk memberikan gambaran tentang apa yang akan dipelajari dan dicapai. Dengan mengetahui tujuan, siswa dapat lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar. Tujuan pembelajaran juga menjadi acuan bagi guru dalam merancang kegiatan dan evaluasi pembelajaran.

c) Menghubungkan materi dengan materi sebelumnya

Mengaitkan materi baru dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam. Strategi ini memungkinkan siswa untuk melihat keterkaitan antar konsep dan memperkuat ingatan siswa.

Guru dapat menggunakan teknik apersepsi untuk menghubungkan pengetahuan lama dengan yang baru.

d) Memberikan motivasi kepada siswa

Memberikan motivasi kepada siswa adalah upaya untuk meningkatkan semangat dan keinginan siswa dalam belajar. Motivasi dapat diberikan melalui pujian, penghargaan, atau dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru

yang mampu memotivasi siswa akan membantu mereka mencapai prestasi belajar yang optimal.

e) Kesesuaian materi dengan indikator

Materi yang disampaikan disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini memastikan bahwa pembelajaran terarah dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Guru perlu menyesuaikan materi dengan kompetensi dasar dan indikator agar pembelajaran lebih efektif.

f) Terampil dalam menyampaikan materi

Kemampuan guru dalam menyampaikan materi secara jelas, sistematis, dan menarik sangat mempengaruhi pemahaman siswa.

Guru yang terampil dapat menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Penggunaan metode dan media yang tepat juga mendukung efektivitas penyampaian materi.

g) Menciptakan kondisi belajar yang kondusif

Lingkungan belajar yang kondusif sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif. Guru perlu menciptakan suasana kelas yang nyaman, aman, dan bebas dari gangguan. Dengan kondisi yang kondusif, siswa dapat lebih fokus dan termotivasi dalam belajar.

h) Memberikan arahan positif kepada siswa

Memberikan arahan positif membantu siswa dalam memahami perilaku yang diharapkan dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. Guru dapat memberikan umpan balik yang konstruktif dan memotivasi siswa untuk terus berkembang. Arahan positif juga menciptakan hubungan yang baik antara guru dan siswa.

i) Menguasai dan mengembangkan media pembelajaran

Penguasaan media pembelajaran memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Guru perlu terus mengembangkan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Media yang tepat dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi.

j) Memberikan nilai yang adil

Penilaian yang adil mencerminkan profesionalisme guru dalam menilai kemampuan siswa secara objektif. Guru harus menilai berdasarkan kriteria yang jelas dan menghindari bias atau diskriminasi. Penilaian yang adil memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar lebih baik.

k) Terampil dalam menguasai kelas sesuai dengan kondisi

Kemampuan mengelola kelas sesuai dengan situasi dan kondisi sangat penting untuk menjaga kelancaran pembelajaran.

Guru perlu menyesuaikan strategi pengelolaan kelas dengan karakteristik siswa dan dinamika kelas. Pengelolaan kelas yang efektif menciptakan lingkungan belajar yang positif dan produktif.

l) Menyajikan materi secara bervariasi

Penyajian materi dengan berbagai metode dan teknik dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Guru dapat menggunakan ceramah, diskusi, simulasi, atau permainan edukatif untuk menyampaikan materi. Variasi dalam penyajian materi membantu memenuhi gaya belajar yang berbeda-beda pada siswa.

m) Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya

Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mendorong mereka untuk aktif dan kritis dalam proses pembelajaran. Guru harus menciptakan suasana yang terbuka dan menghargai setiap pertanyaan dari siswa. Dengan bertanya, siswa dapat memperdalam pemahaman dan mengklarifikasi konsep yang belum jelas.

n) Memberikan pertanyaan untuk membuat kesimpulan

Guru dapat memberikan pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pertanyaan ini membantu siswa dalam merefleksikan dan mengintegrasikan informasi yang diperoleh. Strategi ini juga melatih kemampuan

berpikir kritis dan analitis siswa.

o) Membimbing siswa dalam menyimpulkan materi

Membimbing siswa dalam menyimpulkan materi membantu mereka dalam mengorganisasi informasi dan memahami konsep secara menyeluruh. Guru dapat memberikan panduan atau kerangka dalam proses penyimpulan. Kegiatan ini memperkuat pemahaman dan retensi siswa terhadap materi yang dipelajari.

p) Melakukan penilaian pemahaman siswa

Penilaian pemahaman siswa penting untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menguasai materi yang telah disampaikan. Guru dapat menggunakan berbagai bentuk penilaian, seperti tes, kuis, atau tugas. Hasil penilaian digunakan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan merancang tindak lanjut yang diperlukan.

q) Mengaitkan materi dengan pelajaran berikutnya

Menghubungkan materi yang sedang dipelajari dengan pelajaran berikutnya membantu siswa melihat keterkaitan antar topik. Strategi ini mempersiapkan siswa untuk memahami materi selanjutnya dan membangun pemahaman yang berkelanjutan.

Guru dapat memberikan gambaran atau pratinjau tentang materi yang akan datang.

r) Memberikan evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran dan sebagai dasar untuk perbaikan proses belajar mengajar di masa mendatang. Guru perlu merancang evaluasi yang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Peran Guru dalam Merancang Strategi Pembelajaran

Peran guru dalam merancang strategi pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Dalam merancang strategi, guru tidak hanya bertanggung jawab untuk menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi siswa. Untuk mencapai hal ini, guru perlu merencanakan pembelajaran secara matang dan sistematis.

Langkah pertama dalam perancangan strategi pembelajaran adalah merencanakan pembelajaran yang matang. Perencanaan merupakan serangkaian persiapan yang berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai hasil yang diharapkan. Dalam merancang strategi, guru harus menetapkan tujuan jangka pendek maupun jangka panjang, serta memilih alat atau metode yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Lestarinigrum, 2017). Dengan perencanaan yang jelas, guru dapat mengorganisir materi pembelajaran secara

sistematis, memilih metode yang sesuai, dan memastikan tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal.

Guru perlu memahami kondisi awal siswa, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun keadaan psikologis siswa. Pembelajaran yang efektif harus menyesuaikan dengan kondisi fisik, moral, dan psikis siswa, agar dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik masing-masing. Dengan demikian, pembelajaran akan menjadi lebih relevan dan bermakna, serta mampu meningkatkan hasil belajar (Slavin, 2006). Oleh karena itu, guru harus memperhatikan aspek-aspek ini saat merancang strategi pembelajaran agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru juga harus memperhatikan prinsip-prinsip penting yang mendasari pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa, serta mendorong partisipasi aktif siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Juhji, 2016). Guru perlu merancang kegiatan yang mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, yang semuanya berkontribusi pada pembelajaran yang holistik.

Kreativitas guru juga memegang peranan penting dalam merancang strategi pembelajaran yang menarik dan efektif (Baiq Ida Astini, 2018). Arends (2012) menekankan bahwa selain keterampilan mengajar, guru harus kreatif dalam merancang kegiatan yang dapat

menarik perhatian siswa serta sesuai dengan kebutuhannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran, baik berbasis teknologi maupun non-teknologi. Penggunaan media yang tepat dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih dinamis.

Lestarinigrum (2017) mengemukakan bahwa guru harus menyusun tiga jenis perencanaan untuk memastikan pembelajaran berjalan dengan baik, yaitu Program Semester (Prosem), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Setiap jenis perencanaan memiliki tujuan dan fungsi yang saling melengkapi untuk memastikan pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang optimal. Dengan perencanaan yang matang dan strategi yang tepat, guru dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna, yang tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian yang baik.

Pada hakikatnya, mengajar adalah proses yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kegiatan belajar siswa. Peran guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, pemimpin, dan fasilitator belajar. Sebagai pembimbing, guru membantu siswa dalam memahami materi dan mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan sosial, serta sikap positif (Marno dan M. Idris, 2008).

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa peran

guru dalam merancang strategi pembelajaran tidak hanya sebatas menyusun rencana atau memilih metode pembelajaran, tetapi juga mencakup pemahaman yang mendalam terhadap kondisi siswa, penerapan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif, serta kreativitas dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan. Guru harus mampu merancang strategi yang holistik, yang tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian siswa. Dengan peran ini, guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, pemimpin, dan fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

f. Teori Konstruktivisme Sosial dalam Strategi Pembelajaran

Teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky berperan penting dalam merancang strategi pembelajaran.

Teori ini menekankan bahwa pengetahuan tidak sekadar dipindahkan dari guru kepada siswa, melainkan dibangun melalui interaksi sosial antara siswa dan lingkungan sekitarnya. Vygotsky (1978)

menjelaskan bahwa perkembangan kognitif siswa sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dengan orang lain, terutama melalui komunikasi dan kolaborasi. Dalam konteks pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam mengembangkan pemahaman mereka melalui diskusi, kerja sama, dan kolaborasi

dengan teman sebaya.

Pendekatan konstruktivisme sosial menekankan pentingnya *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding* dalam strategi pembelajaran. ZPD mengacu pada jarak antara kemampuan yang dimiliki siswa saat ini dan potensi kemampuan yang dapat dicapai dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih berpengalaman (Vygotsky, 1978). Sementara itu, *scaffolding* memberikan dukungan bertahap yang memungkinkan siswa secara mandiri mengatasi tantangan dalam pembelajaran. Dengan menerapkan ZPD dan *scaffolding*, guru dapat membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih mendalam. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang efektif seharusnya mencakup kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan belajar dari satu sama lain dalam lingkungan yang mendukung interaksi sosial yang positif.

Salah satu penerapan konstruktivisme sosial dalam strategi pembelajaran adalah melalui pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, saling membantu, dan belajar dari ide-ide teman-temannya. Johnson (1991) menekankan pentingnya saling ketergantungan positif antar anggota kelompok untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam hal ini, peran guru adalah menciptakan suasana kelas yang mendukung terciptanya kerja sama yang harmonis dan kolaboratif antar siswa. Dengan begitu, siswa tidak hanya belajar secara

individual, tetapi juga melalui interaksi sosial yang memperkaya pengalaman belajar mereka.

Berdasarkan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk mendorong interaksi sosial yang konstruktif:

1) Pembelajaran Berbasis Proyek

Melalui pembelajaran berbasis proyek, anak diajarkan untuk membagi perhatian secara efektif dan fokus pada satu tujuan dalam periode waktu tertentu. Pendekatan ini dapat melatih konsentrasi, ketekunan, serta keterampilan organisasi, yang mendukung proses pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

2) Pemanfaatan Interaksi Sosial

Proses belajar yang terjadi melalui dialog, diskusi, dan kerjasama antara anak dengan individu yang lebih kompeten, seperti guru atau teman sebaya. Interaksi ini memungkinkan anak untuk memperluas wawasan mereka dengan bantuan orang lain, serta menciptakan pemahaman baru yang lebih mendalam.

3) Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif mendorong siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Melalui kerja sama ini, siswa belajar mengkonstruksi pengetahuan secara bersama-sama dan mengaplikasikannya dalam situasi dunia nyata.

#### 4) Pembelajaran Berbasis Permainan

Dalam pembelajaran berbasis permainan, guru dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui aktivitas seperti permainan peran, kunjungan lapangan, atau eksperimen praktis yang membantu siswa mengaitkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Bermain adalah cara alami bagi anak untuk belajar. Guru dapat merancang permainan yang menyenangkan sekaligus mendidik untuk mengasah keterampilan anak. Permainan juga memperkuat hubungan sosial di antara siswa, mendukung proses pembelajaran, serta menciptakan suasana yang menyenangkan yang dapat memperkuat strategi guru dalam mendukung pembelajaran .

#### 5) Penggunaan Teknologi Pendidikan

Penggunaan teknologi pendidikan, seperti platform pembelajaran daring dan aplikasi mobile, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan akses ke berbagai sumber daya yang mendukung pembelajaran. Teknologi ini juga mendukung pemanfaatan media edukatif, seperti gambar, video, dan permainan interaktif, yang dapat menarik perhatian anak dan meningkatkan konsentrasi mereka. Dengan media yang relevan dan menarik, teknologi pendidikan dapat merangsang *Zone of Proximal Development (ZPD)* anak dan memperkuat pemahaman anak terhadap konsep-konsep yang lebih sulit.

Penerapan teori konstruktivisme sosial dalam strategi pembelajaran membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif yang sangat penting bagi keberhasilan siswa di masa depan (Subarjo et al., 2023). Melalui kolaborasi dan diskusi, siswa belajar berkomunikasi dengan efektif, bekerja sama dalam tim, serta menghargai berbagai sudut pandang (Gumono, 2021). Strategi ini mendorong siswa untuk mengembangkan motivasi intrinsik terhadap pembelajaran. Dengan memberi mereka kontrol atas proses pembelajaran dan menunjukkan relevansi materi yang dipelajari, siswa cenderung lebih aktif terlibat dan mampu bertahan menghadapi tantangan, yang pada gilirannya membangun rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri (Armiati & Sastramihardja, 2007)

Penerapan konstruktivisme sosial dalam strategi pembelajaran juga mempersiapkan siswa untuk menjadi pembelajar seumur hidup.

Dengan fokus pada pengembangan pemahaman yang mendalam dan keterampilan proses yang kuat, pendekatan ini membantu siswa belajar bagaimana cara belajar, mencari informasi, mengevaluasi sumber daya, serta mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara akademis, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan dan peluang pembelajaran, baik di dalam

maupun di luar kelas (Setiawan, 2024).

Berdasarkan teori konstruktivisme sosial, pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, dengan guru sebagai fasilitator yang mendukung pemahaman siswa melalui diskusi dan kolaborasi. Penerapan *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding* memungkinkan siswa mencapai pemahaman lebih mendalam dengan bimbingan bertahap. Strategi seperti pembelajaran berbasis masalah, diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan teknologi pendidikan efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif, menjadikan siswa pembelajar mandiri yang siap menghadapi tantangan di masa depan.

## **2. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**

### **a. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Information and Communication Technology* (ICT), merujuk pada teknologi yang mendukung proses komunikasi dan penyebaran informasi. Menurut Hartoyo (2014), TIK mencakup berbagai metode, media, dan teknologi yang digunakan untuk menyimpan, mengakses, mengolah, mengirimkan, serta menerima informasi digital. Sementara itu, Pusat Kurikulum Kemendikbud menjelaskan bahwa TIK terdiri dari dua komponen utama, yaitu teknologi informasi yang berhubungan dengan pengolahan dan pengelolaan data, serta teknologi komunikasi, yang berfokus pada

pengiriman dan penerimaan informasi (Rusman et al., 2012).

Dalam bidang pendidikan, TIK mencakup lebih dari sekadar penggunaan komputer. Teknologi melibatkan perangkat mobile seperti tablet dan smartphone, aplikasi pembelajaran digital, serta perangkat multimedia seperti proyektor dan papan pintar (smartboard), yang semakin mendukung pembelajaran interaktif (Hasbi et al., 2020). Penggunaan TIK memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Selain itu, teknologi juga berfungsi untuk menyimpan, menganalisis, dan mendistribusikan informasi dalam berbagai format, baik teks, gambar, suara, maupun video yang dapat diakses kapan saja sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Novitasari, 2023).

TIK berperan besar dalam mempercepat penyebaran informasi dengan cara yang lebih efisien. Melalui perangkat elektronik seperti komputer dan internet, TIK mempermudah komunikasi serta distribusi data dalam berbagai format (Ratheeswari, 2018). Teknologi membantu masyarakat memperoleh, mengolah, dan menyebarkan informasi dengan lebih efektif, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna (Jamal Ma'mur Asmani, 2011).

Selaras dengan prinsip-prinsip konstruktivisme, pemanfaatan TIK dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada perangkat dan aplikasi yang digunakan, melainkan juga berfokus pada cara pembelajaran yang dapat membantu siswa membangun pemahaman mereka sendiri.

Trianto (2007) menekankan bahwa teori konstruktivisme mendorong siswa untuk menemukan dan menyesuaikan informasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam mengolah informasi dan menerapkannya dalam pembelajaran (Sagala, 2008). Pendekatan konstruktivisme mendorong pembelajaran yang berbasis teknologi, di mana siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber informasi.

Dengan adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), pembelajaran berbasis konstruktivisme menjadi lebih efektif, karena siswa dapat mengakses informasi secara langsung sesuai dengan kebutuhan mereka. Teknologi ini memperkaya pengalaman belajar siswa, memfasilitasi kolaborasi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Sudarsana, 2018). Oleh karena itu, integrasi TIK dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas pengajaran, tetapi juga memperkuat pendekatan pembelajaran aktif yang mendukung perkembangan holistik siswa.

Infrastruktur teknologi yang memadai sangat penting untuk mendukung penggunaan TIK di sekolah. Perangkat yang sesuai perlu disediakan agar guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi secara optimal. Pemanfaatan TIK yang efektif dalam pendidikan sangat bergantung pada adanya dukungan infrastruktur yang memadai (Rusman, 2012). Selain itu, perkembangan zaman yang semakin mengutamakan keterampilan digital menuntut penerapan metode

pembelajaran inovatif, seperti penggunaan media interaktif dan kelas daring, yang membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Turban et al., 2011).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan interaktif. TIK tidak hanya mencakup perangkat seperti komputer dan aplikasi pembelajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar dengan memungkinkan akses informasi yang lebih mudah dan cepat. Selaras dengan prinsip konstruktivisme, teknologi ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman mereka secara mandiri dan aktif, dengan dukungan dari guru sebagai fasilitator. Namun, agar pemanfaatan TIK dapat berjalan optimal, dibutuhkan infrastruktur teknologi yang memadai serta penerapan metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

b. Pemanfaatan TIK di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada jenjang pendidikan tinggi, tetapi juga meluas ke Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), termasuk di dalamnya program Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD). Penggunaan TIK di PAUD terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran anak, baik dalam aspek kognitif, sosial,

maupun psikomotorik. Hal ini mencerminkan betapa pentingnya peran TIK dalam mendukung perkembangan anak sejak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Gao (dalam Liu & Pange, 2015) menunjukkan bahwa pentingnya peran TIK dalam pembelajaran anak prasekolah di China. TIK membantu perkembangan mental anak, meningkatkan kemampuan berpikir abstrak, serta mendukung perkembangan akademis di masa depan. Penggunaan alat teknologi dan aplikasi yang sesuai dengan perkembangan anak dapat meningkatkan keterampilan anak dan membuat anak-anak menjadi anggota aktif di era digital ini (Yelland, 2005). Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam PAUD dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap pembentukan karakter dan keterampilan anak.

Bolstad et al. (2004) menambahkan bahwa pemanfaatan TIK dalam pendidikan anak usia dini, dapat meningkatkan pengalaman belajar dan bermain anak, memperkuat pembelajaran dan pengembangan profesional bagi pendidik, serta mempererat hubungan antara lembaga PAUD, orang tua, dan masyarakat. TIK tidak hanya berdampak pada perkembangan anak-anak, tetapi juga memberikan manfaat besar bagi pendidik dan komunitas pendidikan secara keseluruhan. TIK juga memberikan peluang bagi anak-anak dengan kebutuhan belajar khusus atau dari latar belakang budaya dan bahasa yang beragam untuk berkembang lebih baik.

Pemanfaatan TIK di PAUD juga berperan dalam mendukung

perkembangan bahasa dan keterampilan matematika anak. Penggunaan perangkat lunak yang sesuai membantu anak-anak dapat mempraktikkan transisi antara kata, gambar, dan perangkat digital lainnya, yang berkontribusi pada perkembangan kemampuan bahasa dan kognitif anak. TIK yang terintegrasi dalam permainan peran dan sosio-dramatis juga membantu anak-anak belajar kosakata baru dan memahami berbagai bentuk teknologi (Kerckaert et al., 2015). Teknologi di PAUD memperkaya pembelajaran sekaligus membentuk keterampilan dasar yang mendukung perkembangan anak.

Masoumi (2015), menegaskan bahwa TIK di prasekolah menyediakan sumber daya pedagogis yang bermanfaat bagi guru, seperti gambar dan video pembelajaran yang memperkaya materi ajar. Penggunaan TIK juga membantu guru mendokumentasikan kegiatan anak, membangun portofolio elektronik, serta memperlancar komunikasi dengan orang tua melalui berbagai perangkat digital, seperti komputer, iPad, dan kamera digital, yang memperkuat interaksi sosial dan mendukung pembelajaran yang lebih inklusif di lingkungan PAUD.

Beragam perangkat yang digunakan dalam PAUD, seperti DVD, televisi, telepon, kamera digital, dan komputer, memungkinkan anak-anak memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Teknologi seperti robotik manipulatif dapat memperluas pengalaman belajar mereka melalui komputer,

memungkinkan mereka merancang dan memprogram proyek mereka sendiri. Papan tulis interaktif dan tablet touch screen juga dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep-konsep matematika serta mendukung perkembangan sosial dan kognitif anak (Shifflet et al., 2012, dalam Koc, 2014).

Kebijakan PAUD 2013 juga menekankan pentingnya akses yang adil dan terjangkau terhadap alat-alat TIK di lembaga pendidikan, yang mendukung integrasi TIK dalam kurikulum PAUD untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan literasi anak. Dengan bantuan komputer, anak-anak dapat dengan mudah memahami konsep-konsep matematika, seperti pengurutan dan pengenalan bilangan, melalui pembelajaran interaktif yang didukung oleh guru (Clemet & Sarana, 2007 dalam Kumari, 2016).

Beberapa jenis TIK yang dimanfaatkan dalam pembelajaran PAUD antara lain:

1) Aplikasi Pembelajaran Interaktif

Anak-anak dapat belajar mengenal angka, huruf, dan bentuk melalui aplikasi pembelajaran interaktif pada tablet atau komputer yang mendukung perkembangan kognitif mereka.

Aplikasi ini menggunakan animasi dan suara untuk memperkuat daya ingat anak (Yelland, 2005).

## 2) Papan Tulis Interaktif

Di TK, papan tulis interaktif digunakan untuk memperkenalkan berbagai konsep, seperti warna, bentuk, dan angka. Anak-anak berinteraksi langsung dengan papan tulis, memudahkan pemahaman materi secara visual dan kinestetik (Shifflet et al., 2012, dalam Koc, 2014).

## 3) Video Pembelajaran

Guru menggunakan video pembelajaran untuk memperkenalkan konsep-konsep tertentu, seperti pembelajaran alam atau aktivitas sehari-hari. Gambar dan suara dalam video membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan (Kerckaert et al., 2015).

## 4) E-book dan Buku Digital

E-book dengan fitur audio dan gambar membantu anak-anak memahami cerita dan memperkaya kosakata anak. Buku digital dengan elemen interaktif memungkinkan anak untuk berpartisipasi dalam cerita (de Jong & Bus, 2003).

## 5) Permainan Edukatif Digital

Permainan edukatif berbasis TIK, yang melibatkan aktivitas pengenalan warna, bentuk, dan angka, dapat dimainkan melalui tablet atau komputer, memungkinkan anak-anak belajar secara menyenangkan dan interaktif (Hirsh-Pasek et al., 2015).

#### 6) Sumber Daya Pembelajaran untuk Guru

Guru menggunakan TIK untuk membuat materi ajar yang lebih menarik, seperti melalui PowerPoint atau aplikasi desain lainnya, serta mendokumentasikan kemajuan anak melalui portofolio digital yang dapat diakses oleh orang tua (Bolstad et al., 2004).

Pemanfaatan TIK dalam pendidikan anak usia dini berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mempercepat pemerataan pendidikan, termasuk melalui pembelajaran jarak jauh. Teknologi memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengakses materi secara online maupun offline, yang memudahkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja. TIK juga memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa melalui berbagai platform digital, seperti email, WhatsApp, dan ruang obrolan, yang memperkaya pengalaman belajar anak (Hartoyo, 2014).

Berdasarkan pembahasan di atas, pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran anak usia dini di TK melibatkan penggunaan berbagai alat dan aplikasi yang mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial anak. Aplikasi pembelajaran interaktif, papan tulis interaktif, video pembelajaran, e-book, serta permainan edukatif digital menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami berbagai konsep, seperti angka, huruf, dan bentuk. Selain itu, TIK juga berperan

penting dalam membantu guru mendokumentasikan perkembangan anak, memperkaya materi ajar, serta mempererat komunikasi dengan orang tua melalui platform digital. Dengan demikian, pemanfaatan TIK di TK memberikan kontribusi besar terhadap pembelajaran yang menyenangkan, inklusif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak di era digital.

### **3. Pembelajaran Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini merupakan individu dalam tahap awal kehidupan yang mengalami perkembangan pesat dalam berbagai aspek. National Association for the Education of Young Children (NAEYC) mendefinisikan anak usia dini sebagai individu berusia 0 hingga 8 tahun, sedangkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) membatasi anak usia dini pada rentang usia 0 hingga 6 tahun. Masa ini sering disebut sebagai golden age karena perkembangan fisik, kognitif, dan sosial-emosional anak berlangsung sangat cepat (Susanto, 2015).

Pada masa keemasan, otak anak berkembang luar biasa dengan terbentuknya sambungan antar sel saraf otak. Proses ini terjadi sejak anak dalam kandungan dan terus berlangsung setelah lahir. Otak anak pada saat lahir terdiri atas 100 hingga 200 miliar sel yang siap berkembang dan menghubungkan informasi sebanyak mungkin (Susanto, 2015). Stimulasi yang optimal berkontribusi pada perkembangan intelektual dan pembentukan pengalaman yang akan

berdampak sepanjang kehidupan anak (Munisah, 2020).

Perkembangan otak anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk stimulasi, lingkungan, asupan gizi, dan pengalaman dini. Apabila stimulasi yang diberikan kurang optimal, perkembangan otak anak dapat terhambat dan sulit dipulihkan (Munisah, 2020). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini perlu dirancang secara komprehensif untuk mendukung perkembangan fisik, kognitif, emosional, serta kreativitas anak (Sujiono, 2017).

b. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun

Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan akhir pendidikan anak usia dini sebelum memasuki jenjang sekolah dasar. Pada usia ini, otak anak telah mencapai 80% dari kapasitasnya (Suyadi (2010). Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014, perkembangan anak usia dini mencakup enam aspek utama, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni (saleh dan sugito, 2015). Kemampuan berpikir simbolis dan pemahaman sederhana tentang hubungan sebab-akibat mulai terlihat ketika anak menggunakan perangkat digital seperti tablet atau smartphone untuk bermain dan belajar secara interaktif (Mulyani, 2022).

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap praoperasional, yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan

kemampuan berpikir simbolis, seperti menggunakan bahasa dan gambar untuk merepresentasikan objek yang tidak hadir secara fisik, serta meniru perilaku orang di sekitarnya. Pemikiran anak-anak pada usia ini cenderung terfokus pada satu aspek suatu situasi (*centration*), dan mereka belum mampu menggunakan logika secara efektif. Anak pada usia ini juga memiliki pemikiran egosentris, yang menyulitkan anak untuk memahami sudut pandang orang lain, serta belum memahami konsep konservasi, yaitu pemahaman bahwa kuantitas tetap sama meskipun tampilan suatu objek berubah (Piaget, 1972).

Mengingat karakteristik perkembangan kognitif anak pada usia 5-6 tahun, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mendukung tumbuh kembang anak. Pendidik perlu memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Seiring dengan meningkatnya paparan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), guru dan orang tua harus memberikan arahan yang tepat dalam penggunaan teknologi untuk mendukung proses belajar anak, memastikan bahwa teknologi digunakan secara bijak dan mendidik (Firdaus & Ansori, 2021).

Penggunaan TIK melalui aplikasi edukatif dan permainan interaktif berpotensi merangsang kemampuan berpikir analitis serta keterampilan bahasa pada anak usia dini. Aplikasi pembelajaran berbasis game dapat membantu anak mengembangkan logika dasar dan memperkaya kosakata melalui interaksi visual dan audio. Paparan

yang berlebihan terhadap gadget dapat berdampak negatif pada perkembangan bahasa dan keterampilan komunikasi interpersonal. Ketergantungan pada komunikasi melalui layar cenderung mengurangi frekuensi interaksi sosial secara langsung, yang penting bagi perkembangan keterampilan sosial anak (Mulyani, 2022).

Dari sisi nilai agama dan moral, TIK juga dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan nilai-nilai moral melalui cerita interaktif yang mengajarkan kejujuran, kebaikan, dan rasa hormat. Video edukatif atau aplikasi yang menyajikan kisah-kisah dengan pesan moral dapat membantu anak memahami perbedaan antara perilaku baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari. Meski demikian, tanpa pengawasan yang memadai, anak dapat terpapar konten yang tidak sesuai dengan nilai agama dan moral yang dianut oleh keluarga (Nurkayatin et al., 2024). Peran orang tua dan guru dalam memilih konten yang tepat sangat diperlukan agar penggunaan TIK tetap sejalan dengan pengembangan nilai agama dan moral.

Selain memengaruhi perkembangan bahasa dan kognitif serta aspek nilai agama dan moral, penggunaan TIK juga berdampak pada perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun. Pada usia ini, interaksi sosial sangat penting untuk mengembangkan empati dan keterampilan komunikasi. Paparan perangkat digital yang berlebihan dapat mengurangi frekuensi interaksi sosial dan menyebabkan anak menjadi lebih tertutup. Kurangnya komunikasi tatap muka dengan

teman sebaya dan lingkungan sekitar turut memengaruhi kemampuan sosial anak (Handayani, 2023). Oleh karena itu, meskipun TIK memiliki potensi positif dalam merangsang aspek bahasa dan kognitif, penggunaannya perlu dibatasi agar tidak mengganggu perkembangan sosial-emosional anak.

Penggunaan TIK juga berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak usia dini. Perkembangan motorik kasar dan halus memerlukan aktivitas fisik yang cukup. Penggunaan gadget yang berlebihan sering kali mengurangi waktu bermain aktif, sehingga berdampak negatif pada koordinasi gerakan tubuh (Wijayanti, 2024). Sebagai contoh, anak yang terlalu sering bermain game di tablet cenderung mengalami keterlambatan dalam koordinasi gerakan tangan dan kaki (Wulandari & Santoso, 2020). Oleh sebab itu, diperlukan keseimbangan dalam penggunaan TIK agar tidak menghambat perkembangan bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan motorik anak.

TIK memiliki potensi dalam merangsang kreativitas dan imajinasi anak melalui konten digital yang menarik dan interaktif. Potensi ini terkait erat dengan perkembangan seni, karena melibatkan ekspresi diri dan eksplorasi ide secara bebas. Aplikasi menggambar atau permainan simulasi dapat membantu anak menjelajahi dunia imajinatif secara virtual (Fitria, 2022). Ketergantungan pada teknologi dapat membatasi eksplorasi dunia nyata dan mengurangi kesempatan

bermain imajinatif yang penting bagi perkembangan otak anak.

Penggunaan TIK yang tepat juga berkontribusi dalam membentuk kemandirian anak melalui aplikasi pembelajaran yang mendorong eksplorasi dan pemecahan masalah secara mandiri. Kemandirian dan disiplin diri ini termasuk dalam aspek sosial-emosional, karena berhubungan dengan pengendalian diri dan kemampuan anak dalam berinteraksi secara sehat dengan lingkungannya. Tanpa pengawasan yang efektif, anak dapat mengembangkan kebiasaan kurang disiplin, seperti kecanduan gadget, yang dapat mengganggu rutinitas harian anak (Amalia, 2024).

Dalam proses pembelajaran, strategi guru dalam memanfaatkan TIK sangat berperan dalam mengoptimalkan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Guru dapat menggunakan aplikasi edukatif yang mendorong interaksi sosial melalui kegiatan kelompok atau diskusi sederhana. Selain itu, perlu diterapkan pembatasan waktu penggunaan gadget secara konsisten agar anak tetap memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan melakukan aktivitas fisik yang mendukung perkembangan motorik anak. Guru juga dapat mengombinasikan konten digital yang kreatif dengan kegiatan eksplorasi di dunia nyata untuk menstimulasi imajinasi dan kreativitas anak secara seimbang.

Melalui pendekatan yang holistik dan pengawasan yang tepat, TIK dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung

perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, nilai agama dan moral, serta seni pada anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian, peran aktif guru dan orang tua sangat dibutuhkan dalam mengarahkan penggunaan TIK secara bijak dan proporsional (Utami, 2022).

No	Aspek Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
1	Kognitif	Anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolis, menggunakan bahasa dan gambar untuk merepresentasikan objek yang tidak hadir, serta menunjukkan pemahaman sebab-akibat.	TIK, seperti aplikasi edukatif, dapat merangsang kemampuan berpikir analitis dan logika dasar, serta memperkaya kosakata melalui interaksi visual dan audio.
2	Bahasa	Anak mulai menguasai kosakata yang lebih luas dan mampu menyusun kalimat sederhana untuk berkomunikasi.	Paparan TIK yang tepat dapat membantu anak mengembangkan keterampilan berbahasa, namun paparan berlebihan dapat mengganggu perkembangan komunikasi tatap muka.
3	Sosial-Emosional	Anak mulai mengembangkan empati, keterampilan berinteraksi	Penggunaan TIK yang berlebihan dapat mengurangi frekuensi

		dengan teman sebaya, dan memahami perasaan diri serta orang lain.	interaksi sosial langsung yang berperan penting bagi perkembangan sosial dan emosional anak.
4	Motorik	Anak mulai mengembangkan koordinasi gerakan kasar dan halus melalui aktivitas fisik yang bervariasi.	Penggunaan gadget berlebihan dapat mengurangi waktu bermain aktif yang berdampak pada perkembangan motorik kasar dan halus anak.
5	Nilai Agama dan Moral	Anak mulai memahami nilai-nilai moral dan sosial seperti kejujuran, kebaikan, dan rasa hormat.	TIK dapat digunakan untuk memperkenalkan nilai-nilai moral melalui cerita interaktif, namun tanpa pengawasan yang tepat, anak dapat terpapar konten negatif.
6	Perkembangan Seni dan Kreativitas	Anak mengembangkan imajinasi dan kreativitas melalui ekspresi diri, seperti menggambar dan bermain peran.	Aplikasi menggambar atau permainan simulasi dapat merangsang kreativitas anak, namun ketergantungan pada teknologi dapat mengurangi eksplorasi dunia nyata.

Tabel 2. 1: Karakteristik Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun dan Indikator Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

c. Aspek-Aspek Penting Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran anak usia dini harus memperhatikan berbagai aspek agar proses belajar berlangsung optimal. Suparman et al. (2017) mengemukakan beberapa aspek penting dalam pembelajaran anak usia dini, yaitu:

- 1) Karakteristik Anak: Setiap anak memiliki cara belajar yang unik dan berkembang melalui tahapan tertentu, termasuk dalam belajar mandiri dan bekerja sama.
- 2) Berorientasi pada Kebutuhan Anak: Pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan dasar anak, termasuk kebutuhan fisik dan rasa aman.
- 3) Stimulasi Terpadu: Pendidikan anak usia dini harus bersifat holistik dengan melibatkan orang tua dan lingkungan.
- 4) Berorientasi pada Perkembangan Anak: Materi pembelajaran disesuaikan dengan tahap perkembangan masing-masing anak.
- 5) Lingkungan Belajar yang Kondusif: Pembelajaran dilakukan dalam lingkungan yang aman, menarik, dan mendukung.
- 6) Pendekatan Tematik: Pembelajaran berbasis tema membantu anak memahami konsep secara konkret.
- 7) Penggunaan Berbagai Sumber Belajar dan Media: Media yang menarik dan menyenangkan dapat mempermudah proses belajar.

#### d. Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Pemanfaatan TIK

##### 1) Pengertian Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran anak usia dini merupakan proses stimulasi perkembangan anak yang dilakukan secara sistematis dan sesuai tahap perkembangan mereka. Direktorat PAUD (2010) menyatakan bahwa pembelajaran pada usia dini harus dirancang menarik dan penuh permainan agar tidak mengganggu dunia bermain anak. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar melalui aplikasi edukatif, video interaktif, dan permainan berbasis teknologi (Suryadi, 2014).

##### 2) Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran anak usia dini didasarkan pada kebutuhan perkembangan yang beragam dan unik. Analisis kebutuhan mencakup pengoptimalan rasa ingin tahu, kreativitas, dan eksplorasi anak (Direktorat PAUD, 2010:5). TIK mendukung tujuan ini dengan menyediakan sumber belajar interaktif yang dapat merangsang minat anak terhadap pembelajaran (Suryadi, 2014).

##### 3) Kriteria Pencapaian Tujuan

Kriteria pembelajaran anak usia dini mencakup aspek keagamaan, bahasa, berpikir logis, serta keterampilan motorik dan sensorik. Pembelajaran berbasis TIK dapat

membantu anak dalam mengembangkan keterampilan ini melalui media digital yang menarik dan interaktif (Direktorat PAUD, 2010).

#### 4) Acuan Pembelajaran

Pembelajaran anak usia dini harus berbasis permainan, menggunakan tema menarik, serta memanfaatkan berbagai media dan lingkungan sebagai sumber belajar (Gutama, 2012). Dalam hal ini, TIK dapat memperkaya materi pembelajaran melalui simulasi dan visualisasi yang lebih konkret (Eny Munisah, 2012).

#### 5) Penyusunan Rencana Pembelajaran

Rencana pembelajaran harus fleksibel dan mempertimbangkan keunikan setiap anak, mencakup tujuan, materi, metode, media, dan alokasi waktu (Jamaris, 2011). Pemanfaatan TIK dalam rencana pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi anak melalui aplikasi edukasi dan media digital interaktif.

#### 6) Pengorganisasian Pembelajaran

Pembelajaran diorganisasikan melalui suasana yang menyenangkan dan kondusif. Ruang dan lingkungan dirancang menarik untuk menumbuhkan minat eksplorasi anak. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di usia dini dapat mengubah ruang belajar menjadi lebih dinamis dan

interaktif, dengan memberikan anak kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai media digital yang mendukung prinsip perkembangan (Direktorat PAUD, 2010).

#### 7) Belajar Melalui Bermain

Bermain merupakan metode utama dalam pembelajaran anak usia dini. Aktivitas bermain dapat merangsang kreativitas, keterampilan, dan eksplorasi anak (Hurlock, 2013). TIK dapat memperkaya pengalaman bermain anak melalui permainan edukatif yang mengajarkan keterampilan secara menyenangkan.

#### 8) Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE)

APE bertujuan menciptakan pembelajaran yang menarik dan penuh stimulasi. Morrison (2011) menekankan bahwa permainan berperan penting dalam perkembangan anak melalui eksplorasi dan konstruksi. Pemanfaatan APE berbasis TIK, seperti aplikasi dan permainan digital, dapat memperkaya proses belajar anak dengan cara yang lebih interaktif (Nugraha, 2013).

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan pembelajaran anak usia dini merupakan proses stimulasi perkembangan yang dirancang sesuai dengan tahapan pertumbuhan anak. Pada usia 5-6 tahun, anak mengalami perkembangan pesat dalam berbagai aspek, sehingga pembelajaran harus dilakukan secara

menyenangkan, berorientasi pada kebutuhan anak, serta berbasis pada prinsip bermain sambil belajar. Aspek-aspek penting dalam pembelajaran, seperti lingkungan yang kondusif, pendekatan tematik, dan penggunaan berbagai sumber belajar, menjadi faktor utama dalam mendukung perkembangan anak.

Dalam era digital, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berperan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran anak usia dini. TIK dapat memperkaya pengalaman belajar melalui aplikasi edukatif, media interaktif, serta alat permainan edukatif berbasis digital. Jika dimanfaatkan secara tepat, TIK dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta kreativitas. Namun, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, peran pendidik dan orang tua sangat penting dalam mengarahkan pemanfaatan TIK agar dapat mendukung pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait “Strategi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada pembelajaran anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 2 Yogyakarta”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Strategi guru dalam memanfaatkan TIK di kelas B7 TK Negeri 2 Yogyakarta dilakukan melalui tahap perencanaan, pengintegrasian, pelaksanaan, serta evaluasi dan dokumentasi yang terencana. Pada tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar dengan menyiapkan media TIK sesuai tema dan karakteristik anak. Pada tahap pengintegrasian, guru memasukkan media digital seperti video dan lagu ke dalam modul ajar agar penggunaannya terarah. Pada tahap pelaksanaan, guru menayangkan video edukasi, memutar lagu tematik, serta melakukan icebreaking digital untuk menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi anak. Selanjutnya, evaluasi dilakukan melalui pengamatan keterlibatan anak dan komunikasi dengan orang tua, sedangkan dokumentasi dilakukan dengan menyimpan materi digital dan memotret aktivitas belajar anak sebagai portofolio. Dukungan kepala sekolah juga terlihat melalui penyediaan fasilitas dan dorongan untuk guru terus berinovasi. Strategi ini terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran.
2. Kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatan TIK mencakup

keterbatasan fasilitas di kelas, seperti tidak adanya proyektor permanen dan ukuran layar laptop yang kecil sehingga guru hanya mengandalkan laptop pribadi. Selain itu, keterbatasan koneksi internet menyebabkan guru menyimpan materi secara offline agar tetap dapat digunakan saat pembelajaran. Kompetensi teknis guru yang belum merata juga menyebabkan beberapa guru merasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi secara mandiri dan masih bergantung pada tenaga pendukung, terutama untuk menyiapkan alat di ruang multimedia. Faktor usia dan pengalaman guru turut mempengaruhi motivasi untuk mempelajari teknologi baru, meskipun guru tetap berupaya memanfaatkan TIK dengan alat sederhana yang tersedia.

3. Upaya guru dalam mengatasi kendala pemanfaatan TIK dilakukan melalui strategi adaptif dan kreatif, antara lain menata posisi laptop dan tempat duduk anak agar semua dapat melihat layar dengan jelas meskipun tanpa proyektor, serta mengatur pembelajaran secara kolaboratif agar anak tetap terlibat meskipun tidak semua memegang perangkat. Guru juga meningkatkan kompetensi diri dengan aktif mengikuti komunitas belajar untuk saling berbagi praktik baik dan mempelajari media digital yang sesuai untuk anak usia dini. Selain itu, guru mulai membangun kemandirian dengan menyiapkan perangkat dan materi pembelajaran tanpa bergantung pada guru TIK, serta mengelola kelas agar tetap kondusif melalui pembiasaan positif seperti tepuk perhatian sebelum menonton video dan icebreaking setelah materi. Upaya-upaya ini menunjukkan

komitmen guru sebagai fasilitator pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memastikan media TIK digunakan secara efektif untuk mendukung perkembangan belajar anak usia dini.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Guru**

Guru diharapkan terus mengembangkan kompetensi dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) melalui pelatihan, komunitas belajar, serta eksplorasi mandiri terhadap media digital yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, guru perlu meningkatkan kemandirian dalam mengoperasikan perangkat dan aplikasi pembelajaran guna mengurangi ketergantungan pada tenaga pendukung, serta menjaga konsistensi penggunaan TIK dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

### **2. Bagi Kepala Sekolah**

Kepala sekolah diharapkan terus memberikan dukungan yang berkelanjutan, baik dalam bentuk penyediaan fasilitas TIK yang memadai, peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan yang relevan, maupun pemberian ruang inovasi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Kepala sekolah juga perlu mendorong terciptanya budaya kolaboratif antarpendidik dalam memanfaatkan TIK secara kreatif dan kontekstual.

### **3. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini**

Lembaga penyelenggara pendidikan anak usia dini sebaiknya

memperhatikan pentingnya integrasi TIK dalam pembelajaran dengan menyusun kebijakan yang mendukung pemanfaatan teknologi secara sistematis dan berkelanjutan. Hal ini dapat dilakukan melalui penguatan kurikulum, penyediaan sarana prasarana yang relevan, serta pembinaan intensif terhadap tenaga pendidik agar siap menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini terbatas pada ruang lingkup satu kelas di satu sekolah, sehingga disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk memperluas objek penelitian ke berbagai satuan pendidikan dan jenjang usia yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai strategi pemanfaatan TIK dalam pembelajaran anak usia dini. Selain itu, pendekatan kuantitatif atau campuran juga dapat digunakan untuk melengkapi temuan-temuan kualitatif dalam studi sejenis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adler, P. A., & Adler, P. (1987). *Membership Roles in Field Research*. Newbury Park: Sage Publications.
- Ahmad, S. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Al-Awidi, H. M., & Alghazo, I. M. (2012). Pengaruh Pengalaman Mengajar Mahasiswa terhadap Keyakinan Efikasi Diri Calon Guru Sekolah Dasar untuk Integrasi Teknologi di UEA. *Penelitian dan Pengembangan Teknologi Pendidikan*, 60(5), 923–941. <https://doi.org/10.1007/s11423-012-9239-4>.
- Andayani, D. D., Adiba, F., Kaswar, A. B., Dirawan, G. D., Ridwansyah, & Ramadhany, M. E. (2023). Peningkatan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *VOKATEK*, 1(2). <https://doi.org/10.61255/vokatekjpgm.v1i2.109>
- Andi Nur Rahmi, A. N., Buabara, H., Miyazaki, A. F. N., Rusmayadi, R., & Herman, H. (2024). Tantangan dan solusi guru PAUD dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif di era digital. *Jupeis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 15–27.
- Anisatul, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- Arends, R. (2012). *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Armiaati & Sastramihardja. (2007). Pengaruh Metode Collaborative Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa.
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Asmawati, L. (2014). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Astini, B. I. (2018). *Efektivitas strategi pengelolaan kelas dengan pendekatan model least dan manajemen display kelas dalam menangani perilaku menyimpang siswa pada proses pembelajaran* (Tesis). Universitas Islam

Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.

- Astriawati, A., Bakhri, S., Rahmawati, E., & Fadhilah, H. (2021). Peningkatan kompetensi guru PAUD melalui pelatihan teknologi informasi di Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur. *NEAR: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 1–8.
- Astuti, I. Y. (2021). *Kompetensi TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) guru untuk mendukung kegiatan pembelajaran di TK se-Kecamatan Jetis Kabupaten Bantul* (Tesis). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bintang, A. R., Hasibuan, R. P., Fadel, M., Sabri, A., & Lubis, Y. (2024). Strategi supervisi berbasis teknologi dalam pendidikan modern. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6), 214-227.
- Bolstad, R., New Zealand Council for Educational Research., & New Zealand Ministry of Education. (2004). *The role and potential of ICT in early childhood education: A review of New Zealand and international literature*. Retrieved from <http://www.nzcer.org.nz/research/publications/role-and-potential-ict-early-childhood-education-review-new-zealand-and-intern>
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2010). *Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia*. Jakarta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dooling, J. O. (2000). What students want to learn about computers. *Educational Leadership*, 53, 20-24. [Online]. Diakses dari [www.e-iji.net/dosyalar/iji\\_2009\\_1\\_5.pdf](http://www.e-iji.net/dosyalar/iji_2009_1_5.pdf).
- Ertmer, P., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42, 255-284. <http://dx.doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551>
- Fajri, Z., Riza, I. F. D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, & Andila, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini di PAUD Al

- Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, X(3).
- Farid, M., Putri, M., Rahmah, R., Putra, M. J. A., & Nisa, M. (2024). Peran teknologi dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka di SDN 06 Belantik. *Educational Journal: General and Specific Research*, 4(3), 557-567. <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/download/913/955/1812>.
- Fauziah, Nurul, 'B. J Habibie Tentang Pentingnya Pendidikan', 2024 <<https://ruangpenggerak.com>>
- Firdausih, I., Travelancya, T. T. D., & Ali, M. (2024). Implementasi pembelajaran berbasis audio visual dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5–6 tahun di RA Nurul Islam. *IJIGAEed: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*. <https://doi.org/10.32332/g27efq57>
- Fitria, N., & Zahrawanny, V. P. (2020). Pemanfaatan komputer pada pembelajaran seni di TK Islam Raudlatul Azhar. *Proceeding Literasi Dalam Pendidikan di Era Digital Untuk Generasi Milenial*. Universitas Al Azhar Indonesia.
- Fitriani, I. I., & Mastuah. (2023). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran di lembaga PAUD. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*, 19(1).
- Gutama. (2012). *Acuan Menu Pembelajaran Pada Kelompok Bermain*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hartoyo. (2014). *Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Bahasa*. Semarang: Penerbit Pelita Insani.
- Hasanah, N. I., & Aziza, A. (2024). Pengalaman guru PAUD di Kota Banjarmasin tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran. *as-ṣibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 35–54.
- Hikmah, N., Bactiar, M. Y., & Parwoto. (2022). Analisis kemampuan guru PAUD terhadap pembelajaran TIK di TK Nurhikmah. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Hilmiah, H., & Salehudin, M. S. (2024). Peran TIK pada Pembelajaran Abad 21 dalam keterampilan Kritis, Kreatif dan Kolaboratif Anak Usia Dini.

- Journal of Instructional and Development Researches*, 4(6), 609–618.
- Hurlock, E. (2013). *Child Growth and Development*. New York: McGraw-Hill Publishing Company.
- Jamaris, M. (2011). *Perkembangan dan Pengembangan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Johnson, L. (2008). *Pengajaran yang Kreatif dan Menarik*. Jakarta: PT Indeks.
- Juhji. (2016). *Peran urgen guru dalam pendidikan*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 54.
- Kerckaert, S., Vanderlinde, R., & van Braak, J. (2015). The role of ICT in early childhood education: Scale development and research on ICT use and influencing factors. *European Early Childhood Education Research Journal*, 23(2), 183–199. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2015.1016804>
- Koc, K. (2014). The use of technology in early childhood classrooms: An investigation of teachers' attitudes. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 13(3), 807–819.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19.
- Kumari, A. (2016). Learning shaped by ICT in early childhood care and education: Indian context.
- Lestaringrum, A. (2017). *Perencanaan pembelajaran anak usia dini*. Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.
- Liu, X., & Pange, J. (2015). Early childhood teachers' perceived barriers to ICT integration in teaching: A survey study in Mainland China. *Journal of Computers in Education*, 2(1), 61–75. <https://doi.org/10.1007/s40692-014-0025-7>.
- Marno & Idris, M. (2008). *Strategi & Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Masoumi, D. (2015). Preschool teachers' use of ICTs: Towards a typology of practice. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 16(1), 5–17. <https://doi.org/10.1177/1463949114566753>

- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Morrison, G. (2011). *Early Childhood Education Today*. London: Merrill Publishing Company.
- Muhibbin, Syah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munisah, E. (2020). *Proses Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Jurnal Elsa*, 18(2).
- Novitasari, N. (2023). *Peran Teknologi Informasi Komunikasi pada Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Proceedings of The 7th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 7, 65-74.
- Nugraha, A. (2013). *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta: Puspa Swara.
- Nuraeni. (2014). *Strategi Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Prisma Sains*, 2(2). IKIP Mataram. ISSN: 2338-4530.
- Nurkayatin, W., Yani, M. T., & Sya'dullah, A. (2024). Dampak Teknologi terhadap Nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Inspiraasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3), 46–52. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2235>
- Nurma, & Suyadi. (2021). Pemanfaatan teknologi digital pada pendidikan anak usia dini di TK Harapan Bunda Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Paulus, F. W., Möhler, E., Recktenwald, F., Albert, A., & Mall, V. (2021). Electronic media and early childhood: A review. *Klinische Pädiatrie*, 233(04), 157–172.
- Piaget, J. (1972). Teori Perkembangan Kognitif Piaget, dalam Sujiyono et al. (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Priyanti, E., & Haryanto, H. (2023). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam menunjang pembelajaran di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4585-4598. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4124>
- Puspitasari, E., Sari, N., Dari, S. W., & Mayasari, S. (2022). Kemampuan guru menggunakan teknologi informasi dan komunikasi selama pembelajaran

- daring di TK Negeri Pembina Sabak Auh. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.34125/mp.v6i1.783>
- Putra, N., dan Dwilestari, N. (2012). *Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Radich, J. (2013). Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8. *Every Child*, 19(4), 18–19.
- Ratheeswari, K. (2018). Information Communication Technology in Education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(S1), 45. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3is1.169>
- Rohmat, M. (2021). *Implementasi pembelajaran berbasis TIK untuk menumbuhkan literasi digital anak di TK Islam Plus Mutiara Yogyakarta* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Rubiatin, R., Salim, H., & Shihab, M. W. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 45–56.
- Rusman, et al. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagala, Saiful. (2008). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sartika, & Rama, B. (2024). Strategi pembelajaran berbasis TIK. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(7), 473–479. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12733188>
- Schiller, J. (2003). Working with ICT perceptions of Australian principals. *Journal of Educational Administration*, 41(2), 171-185. [Online]. Diakses dari <https://www.researchgate.net/file.PostFileLoader.html?id...assetKey>
- Setiawan, W. (2024). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. (Pengantar: Prof. Azam Syukur R, S.H.I., M.S.I., M.A., M.Psi.). Ponorogo: Wodegroup.id.
- Slavin, R. E. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice* (8th ed.). Boston: Pearson Education Inc.
- Subarjo, M. D. P., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Analisis Penerapan Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme pada

- Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 313-318.
- Sudarsana, I Ketut. (2018). *Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Implementasi Kurikulum Di Sekolah (Persepektif Teori Konstruktivisme)*. Cetta: *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2017). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Suyadi (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoritis-Praktis, dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trimurtini. (2009). Implementasi model cooperative learning berbantuan komputer dalam pembelajaran pendidikan matematika pada mahasiswa PGSD. *Jurnal Kependidikan*, 39(2), 119-128. [Online]. Diakses dari [http://repository.upi.edu/7778/2/t\\_mtk-100](http://repository.upi.edu/7778/2/t_mtk-100)
- Turban, E. (2011-2012). What drives social commerce: The role of social support and relationship quality. *International Journal of Electronic Commerce*, 16(2).
- Ulfa, S. (2016). Pemanfaatan teknologi bergerak sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. *Edcomtech, Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–8. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1783>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta:

Rineka Cipta, 2008.

- Wiersma, W. (1986). *Research Methods in Education: An Introduction*. Massachusetts: Allyn and Bacon, Inc.
- Windayani, N. L. I., & Sudarma, I. K. (2025). Strategi kepemimpinan kepala PAUD dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4944>
- Windiastuti, E., Isnaini, F. N., & Untariana, A. F. (2024). The Efektivitas Penggunaan Media Teknologi dalam Pembelajaran di Jenjang PAUD. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(2), 8–13. <https://doi.org/10.21009/JPI.072.02>
- World Almanac and Book of Facts. (2002). *Students Per Computer in U.S. Public Schools* (p. 233). New York: World Almanac.
- Yolanda, A. E., Wanandi, B. S., Yahya, H., Fiddarain, S., & Ikhwan, A. (2023). Perancangan aplikasi multimedia berbasis Android dalam pembelajaran membaca tingkat taman kanak-kanak. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Eksakta*, 2(1), 61-66. <https://doi.org/10.47233/jppie.v2i1.689>
- Yusra, S. R., Mariyana, R., & Djohaeni, H. (2019). Penataan kelas pada PAUD inklusi. *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 16(2), 63–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/edukid/article/view/17464>