
Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Di PAUD Kelompok Usia 2-3 Tahun Di LAB School Unnes

Silvya Choirunnisa

Program Studi PIAUD, INISNU Temanggung

silvyachoirunnisa@gmail.com

Ulya Muyasaroh

Program Studi PIAUD, INISNU Temanggung

ulyamuyasaroh@gmail.com

Aniqotul Farda

Program Studi PIAUD, INISNU Temanggung

manqotulfarda2006@gmail.com

Yuni Setya Hartati

Program Studi PIAUD INISNU Temanggung

stainutemanggungyunisetya72@gmail.com

Umiyati

Afiliasi PAUD Lab School UNNES

Umi.khullsum@gmail.com

ABSTRACT

Education is still believed to be a very powerful medium in building intelligence as well as the personality of human children for the better. The utilisation of technology in learning in PAUD is a means of increasing the stimulation of optimal child development. The purpose of this study was to obtain information about the utilisation of technology in learning in PAUD age group 2-3 years. The research method uses a qualitative approach, this type of research is descriptive research. Based on the results of the study, along with the times and technology, there are currently many applications that can be used in the early childhood teaching and learning process. Such as canva, PPT, capcut and others, there are even a

variety of interesting educational games that teachers can use during the teaching and learning process. These applications are very useful if they can be operated properly.

Keywords: *Technology utilisation, teaching and learning activities, early childhood education.*

ABSTRAK

Pendidikan hingga kini masih dipercaya sebagai media yang sangat ampuh dalam membangun kecerdasan sekaligus keperibadian anak manusia menjadi lebih baik. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran di PAUD ini menjadi sarana dalam meningkatkan stimulasi perkembangan anak secara optimal. Tujuan penelitian ini untuk mendapatkan informasi mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di PAUD kelompok usia 2-3 tahun. Metode penelitian pendekatan kualitatif, jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian, seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, saat ini banyak aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar anak usia dini. Seperti canva, PPT, capcut dan lain lain bahkan ada beragam game edukasi menarik yang dapat guru gunakan pada saat proses belajarengajar. Aplikasi aplikasi tersebut sangat berguna apabila bisa dioperasikan dengan baik.

Kata Kunci: *Pemanfaatan teknologi , kegiatan belajar mengajar , PAUD.*

PENDAHULUAN

Pendidikan hingga kini masih dipercaya sebagai media yang sangat ampuh dalam membangun kecerdasan sekaligus keperibadian anak manusia menjadi lebih baik. Oleh karena itu, pendidikan secara terus-menerus dibangun dan dikembangkan agar dari proses pelaksanaannya menghasilkan generasi yang diharapkan. Demikian juga dengan pendidikan di negeri tercinta ini. Bangsa Indonesia tidak ingin menjadi bangsa yang bodoh dan terbelakang dalam menghadapi zaman yang semakin berkembang di era kecanggihan teknologi dan komunikasi. Maka perbaikan sumber daya manusia yang cerdas, terampil, mandiri, dan berakhlak mulia terus diupayakan melalui proses pendidikan (Azzet, 2011)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan langkah awal dalam mempersiapkan anak menuju pendidikan formal yang sesungguhnya. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan. Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2004)

Perkembangan teknologi tidak hanya terfokus pada teknologi pervasive saja, akan tetapi telah memiliki keragaman berupa perangkat . Sekarang, interaksi manusia dengan televisi semakin tertinggal. Dapat dikatakan bahwa seseorang tanpa sadar telah diperkenalkan teknologi oleh lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi pembelajaran tersebut dapat

berupa pengenalan literasi, berhitung. Teknologi juga dapat mengasah kognitif anak dalam belajar.

Proses pembelajaran sesungguhnya memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan dapat membawa kebermaknaan dan kemanfaatan bagi pembelajar. Hal tersebut diharapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi dan menggali potensinya secara optimal dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Salah satu pengembangan media pembelajaran yang mulai dilirik dalam dunia pendidikan adalah media dengan teknologi Ibook, Canva, dan ppt berbasis Android (Aripin, I., & Suryaningsih, 2019). Aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang menampilkan sebuah gambar 2D menjadi gambar 3D. Penggabungan objek virtual (teks, gambar, dan animasi) ke dalam dunia nyata, dimana pengguna dapat mengeksplor dunia nyata dengan lebih atraktif dan lebih menarik (Munandar, Amaludin Arifia, 2018). Menurut Patmanthara (2012:28), perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dikarenakan oleh kuatnya era globalisasi, komputer dan internet dengan sifatnya yang dinamis merupakan fasilitas yang telah mendominasi berbagai aktivitas kehidupan dan aktivitas pendidikan (Effendi & Wahidy, 2019).

Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran di PAUD ini menjadi sarana dalam meningkatkan stimulasi perkembangan anak secara optimal. Oleh karena itu, melalui penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran ini diharapkan anak usia dini dapat memahami dan mengerti penggunaan teknologi secara tepat guna untuk dapat membantu dalam pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan Teknologi ini dengan cara mengoperasikan penggunaa media audio visual, media player, komputer, dan internet. Hal tersebut diasumsikan dapat menjadi alternatif dalam

proses pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan bagi anak usia dini dengan tuntunan dan panduan dari guru.

METODE PENELITIAN

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka (Danim, 2012). Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Adapun tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana penggunaan teknologi gadget sebagai media pembelajaran pada anak usia dini di Labschool UNNES.

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya berupa data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jelas datanya dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto dan statistik (Moleong). Sedangkan yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Apabila menggunakan wawancara dalam mengumpulkan datanya maka sumber datanya disebut informan, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan baik secara tertulis maupun lisan.

Apabila menggunakan observasi maka sumber datanya adalah berupa benda, gerak, atau proses sesuatu. Apabila menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber datanya (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini sumber data primer berupa kata-kata diperoleh dari wawancara dengan kepala dan tenaga pendidik di labschool UNNES. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan belajar mengajar yang ada di Lab School UNNES terutama saat proses belajar mengajar. Dalam hal pengumpulan data ini, penulis terjun langsung pada objek penelitian untuk

mendapatkan data yang valid, maka peneliti menggunakan metode observasi atau pengamatan, metode wawancara, dan metode dokumentasi. Untuk mendapatkan data yang relevan, maka peneliti melakukan pengecekan keabsahan data hasil penelitian dengan cara: perpanjangan pengamatan, ketekunan pengamatan, triangulasi (Arikunto, 2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta: Rineka Cipta. Penelitian dan penyusunan artikel ini peneliti lakukan pada tanggal 11 Januari – 11 Februari 2024.

KAJIAN TEORI

Pengertian Anak Usia Dini Anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun. Pada masa ini anak merupakan masa golden age. Masa ini merupakan masa berkembangnya semua potensi anak (Yusuf et al., 2023). Pada masa ini potensi anak akan berkembang dengan cepat. Masa anak usia dini yaitu masa bermain, masa berkembang, masa eksplorasi dan lainnya. Setiap anak dilahirkan dengan keadaan bersih suci (Choiri, 2017). Mereka belum mengetahui apa-apa. Maka dari itu kita sebagai orang tua untuk mendidik anak agar menjadi pribadi yang lebih baik. Anak memiliki perkembangan pada aspek, sosial-emosionalnya, kognitifnya, kreativitasnya, bahasanya dan lain sebagainya.

Pada perkembangan anak, anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Anak membutuhkan makanan yang sehat dan gizi yang penuh agar tumbuh kembang anak akan stabil. Masa kanak-kanak belum mampu mengembangkan potensinya. Pada masa ini anak lebih senang bermain, dan ingin menang sendiri. Anak usia dini lebih suka berimajinasi yang kreatif akan bahasanya. Pada usia 0-1 perkembangan anak lebih ke fisik motoriknya seperti tengkurap, berguling, duduk, merangkak, berdiri, berjalan (Wicaksana, 2022). Dan panca inderanya pun mulai berkembang seperti meraba, melihat, mengecap, mendengar, dan sering memasukan benda ke mulut. komunikasi sosial anak seperti anak ketika di ajak berbicara anak akan

merespon. Pada usia 2-3 tahun akan mengalami pertumbuhan pada fisiknya seperti anak aktif dalam mengeksplorasi benda, anak akan lebih sering berceletoh karena ia sedang mencoba belajar berkomunikasi. Pada usia 3-6 tahun anak akan memasuki Taman Kanak-Kanak. Pada masa ini anak mengalami perkembangan pada fisiknya seperti sangat aktif dalam setiap kegiatan, perkembangan berbicaranya lebih meningkat, anak akan lebih sering bertanya tentang benda ataupun yang lain yang berada di dekatnya. Daya ingat Anak usia dini sangat tajam sehingga orang tua diharapkan mampu memberikan stimulasi yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang dengan baik.

Pesatnya perkembangan teknologi menjadi sesuatu yang tidak dapat dihindarkan dari segala segi kehidupan. Salah satunya yaitu di dunia Pendidikan yang dituntut untuk selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi di sekolah, terutama yang berupa televisi, komputer, smartphone, dan tablet yang dapat menunjang pembelajaran anak (Cholimah & Tjiptasari, 2024). Penggunaan internet dan teknologi pada umumnya, benar-benar tertanam dalam kehidupan sehari-hari anak-anak menghabiskan waktu dengan bermain melalui jaringan internet. Tren seperti ini tidak hanya terjadi di negara-negara berkembang seperti Indonesia akan tetapi juga terjadi di negara-negara maju seperti Eropa dan Amerika (Kartika Nurwita Kurniati, 2024).

Pemanfaatan teknologi di lingkup pembelajaran Pendidikan anak usia dini masih meliputi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan seperti mengajak anak menonton video dan mendengarkan cerita secara langsung dengan kartun yang menarik (Prastyaningrum et al., 2023). Dalam pemanfaatan teknologi tidak hanya berguna untuk mengambil alih aktivitas esensial terhadap pertumbuhan peserta didik semacam berperan inovatif, bereksplorasi nyata, kegiatan jasmani, diskusi, serta berhubungan dengan masyarakat akan tetapi difokuskan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran serta

menjadi pelengkap dalam meningkatkan peluang peserta didik terhadap materi yang aktual (Priyanti & Haryanto, 2023).

Menurut Lindfors pengembangan teknologi dilakukan secara berjenjang yaitu pertama kompetensi digital yang terdiri dari keterampilan, pemahaman, konsep, pendekatan, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital adalah bagaimana kompetensi digital digunakan dalam konteks tertentu. Ketiga, transformasi digital adalah bagaimana kreativitas dan inovasi dibutuhkan dalam dunia digital (Budianti, 2024). Penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan melalui perangkat bergerak (mobile) dalam kegiatan pembelajaran dan bermain untuk anak usia dini dan sudah menjadi sebuah kebutuhan dalam memfasilitasi proses belajar mengajar. Perangkat mobile yang dapat digunakan seperti laptop, tablet, dan smartphone telah menjadi alternatif baru dalam pembelajaran yang menyajikan kemudahan pembelajaran (Dharmawan & Rahayu Setyaningsih, 2022).

Perkembangan teknologi yang semakin maju membawa perubahan baik bagi dunia pendidikan, seperti perubahan pedagogik yakni perubahan yang mendorong lahirnya pengajaran berbasis teknologi. Kondisi ini, mendorong guru untuk peka terhadap perkembangan jaman dan kemajuan kurikulum yang lebih bervariasi (Purnasari, 2023).

Pemanfaatan teknologi informasi telah menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi informasi memberikan kemudahan dalam berbagai bidang, seperti komunikasi, bisnis, pendidikan, dan lain-lain. Pemanfaatan teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam mendukung proses pembelajaran di PAUD (Atmoko et al., 2024). Teknologi juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyajikan konsep angka, bilangan dan penalaran pada anak (Munir & Subaeri, 2024).

Sesungguhnya, pembelajaran dengan menggunakan teknologi memberi kesempatan dan peluang bagi guru untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama kompetensi paedagogik dan profesional (Andri Kurniawan, n.d.).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tidak dapat disangkal bahwa saat ini banyak anak yang belum mahir dalam membaca dan menulis, namun mereka pandai dalam mengoperasikan dan menggunakan gadget dengan baik, bahkan terkadang mereka lebih lincah daripada orang-orang dewasa. Sebenarnya mereka belum mengetahui fungsi dan manfaat gadget yang sesungguhnya, mereka hanya mengamati dan melihat orang-orang di lingkungan sekitar yang sedang memainkan gadget sehingga mereka tertarik untuk meniru apa yang orang dewasa lakukan. Fenomena anak mahir mengoperasikan gadget ini dapat terjadi karena pengaruh perkembangan zaman dan teknologi yang semakin pesat. Namun perlu diperhatikan bahwa perkembangan zaman dan teknologi yang semakin pesat ini tentu membawa pengaruh yang positif dan negatif terhadap tumbuh kembang anak. Terutama pada anak usia dini mengingat Anak Usia Dini sedang mengalami masa *golden age* atau masa keemasan di mana anak memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang begitu pesat baik kognitif, jasmani maupun rohani anak.

Menurut Beni S Ambarjaya bahwa orang tua harus memahami kemampuan di atas rata-rata anak berbakat dan tetap mendorong anak untuk bersosialisasi. Namun sayang, karena terlalu asyik bermain atau mengoperasikan gadget anak menjadi malas untuk belajar mereka lebih tertarik untuk memainkan gadget secara terus-menerus. Selain itu anak juga menjadi malas untuk bersosialisasi dengan orang-orang di lingkungan sekitar mereka sehingga hal ini menghambat perkembangan dan pertumbuhan anak (Ambarjaya, 2012).

Sikap tertutup siswa menjadi hambatan komunikasi antara siswa dan guru sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang kondusif. Peristiwa ini menjadi penghambat bagi keberhasilan perkembangan anak. Peran orang tua dan guru tentu menjadi pondasi utama dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Tidak hanya orang tua dan guru yang berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak namun orang-orang di lingkungan sekitar juga memiliki peran dalam meminimalisir penggunaan gadget ketika sedang berada di sekitar anak usia dini. Agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan baik Selain itu meminimalisir gadget pada anak dapat berlangsung dengan baik pula.

Adapun beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru atau orang tua untuk meminimalisir penggunaan gadget diantaranya yaitu dengan guru memberikan pengertian tentang manfaat gadget dan aturan-aturan yang harus anak patuhi ketika menggunakan Gadget. Selain itu guru dapat mengalihkan fungsi gadget seperti halnya menggunakan Gadget untuk menginovasi strategi pembelajaran yang menarik bagi anak. Hal ini dapat disisipkan sebagai materi dalam proses pembelajaran anak usia dini dengan pemanfaatan gadget kepada hal yang lebih positif dan mendidik secara langsung ,akan mengubah pola pikir anak tentang fungsi dan manfaat gadget yang sesungguhnya ,dengan pembiasaan yang dilakukan setiap hari Selama pendidikan maka anak-anak akan berpikir bahwa sebenarnya gadget merupakan salah satu media pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman dan teknologi menuntut tenaga pendidik anak usia dini untuk terus update dan upgrade pengetahuan dalam mendidik anak. Karena pada dasarnya saat ini anak mudah bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menarik. Pendidik yang saat ini tidak mau tidak mau keluar dari zona nyaman tentu akan ketinggalan zaman juga. Untuk itu penting bagi pendidik PAUD untuk upgrade ilmu pengetahuan, karena pada dasarnya saat ini sangat mudah kita

untuk belajar dengan menggunakan gadget yang kita miliki. Banyak sekali indo yang dapat kita akses dan cari tentang cara mengajar, menciptakan inovasi belajar yang menarik dan belajar tumbuh kembang anak dengan menggunakan gadget yang kita miliki.

Berdasarkan hasil penelitian, seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, saat ini banyak aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar anak usia dini. Seperti canva, PPT, capcut dan lain lain bahkan ada beragam game edukasi menarik yang dapat guru gunakan pada saat proses belajarengajar. Aplikasi aplikasi tersebut sangat berguna apabila bisa dioperasikan dengan baik.

Dengan menggunakan aplikasi canva , capcut, dan powerpoint pendidik dapat membuat video pembelajaran yang menarik dan beragam banyak gambar animasi yang bisa guru gunakan untuk menjelaskan sesuatu terkait topik yang sedang dibahas. Karena anak lebih tertarik kepada objek nyata ketimbang yang di jelaskan hanyalah cerita yang hanya bisa dibayangkan. Dengan melihat objek dari video akan menambah pengetahuan anak dan anak bisa secara langsung mengamati objek yang sedang di jelaskan.

Selain menggunakan video /Powerpoint guru juga dapat menggunakan game edukasi untuk mendukung proses belajar mengajar anak. Dengan menggunakan game edukasi anak bisa bermain dan belajar secara langsung. Saat ini sangat banyak sekali game edukasi yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran . Guru dapat membuat game edukasi sendiri yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak Sehingga tingkat game edukasi yang di buat tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah bagi anak. Contoh game edukasi yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu educaplay, wordwall dan lain lain.

Berdasarkan hasil penelitian di LAB School UNNES ada juga aplikasi Ebook Creator yang bisa digunakan untuk mengarsipkan foto/ video kegiatan bermain dan melamar anak. Dengan

menggunakan e-book creator pendidik dapat mengarsipkan video dan foto anak yang dapat diakses setiap waktu oleh orang tua dan anak. Bahkan anak dapat mengakses dan mengenang foto kelak ketika dia sudah dewasa. Dengan aplikasi e-book meringankan guru dalam menjalankan tugas dan kewajiban guru, serta lebih efektif dan lebih mudah dilakukan

Dengan memanfaatkan platform teknologi yang semakin maju kegiatan belajar mengajar akan meningkatkan semakin baik dan semakin maju. Selain itu dapat meningkatkan semangat belajar anak sehingga memori dan materi yang diterima anak tidak mudah dilupakan dan terwujud sebuah proses pembelajaran sepanjang masa. Sehingga anak akan selalu mengingat apa yang telah disampaikan dilihat dan disampaikan guru ketika proses belajar mengajar berlangsung

Dari beragam kelebihan kemajuan teknologi yang dapat kita ketahui tentu pendidik harus mengetahui kekurangan dari penggunaan platform digital yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian kelemahan dari penggunaan platform digital yaitu sinyal harus kuat dan penyimpanan handphone harus besar, jika sinyal tidak kuat maka pendidik akan kesulitan mengoperasikan aplikasi yang ada. Begitupun dengan penyimpanan hp apa bila penyimpanan hp sangat kecil maka tentu hp akan lemot. Demi terlaksananya proses pembelajaran di era digital ini sangat penting untuk melengkapi sarana prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran seperti, laptop, handphone, pengeras suara, dan proyektor. Jika sarana prasarana lengkap maka prosesnya belajar mengajar anak juga akan berjalan dengan baik.

Adapun dampak dari pemanfaatan platform digital bagi anak yaitu meningkatkan semangat belajar anak, meningkatkan rasa ingin tahu anak sehingga ilmu pengetahuan yang akan diterima anak pun menjadi bertambah, mempermudah guru dalam menyampaikan/menjelaskan topik karena anak melihat secara langsung objek yang sedang dijelaskan meskipun dalam bentuk

video /foto,meskipun begitu topik yang di bahas pun tidak hanya dalam bayangan. Selain itu dapat terwujud sebuah proses belajar yang akan diingan dan dikenang sepanjang masa. Jika anak memiliki semangat belajar yang tinggi maka ilmu yang akan didapat anak pun juga akan mudah diterima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi menuntut pendidik anak usia dini untuk meningkatkan dan upgrade pengetahuan. Karena guru dan orang tua adalah pondasi utama dalam meningkatkan prnetahuan anak usia dini. Mengingat masa usia dini merupakan masa pondasi anak untuk melanjutkan kehidupan dimasa yang selanjutnya. Meminimalisir penggunaan gadget pada anak sangat penting agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berjalan dengan baik.Dengan mengalih fungsikan penggunaan digital pada anak , dan membiasakan penggunaan tersebut setiap hari maka lama kelamaan anak akan terbiasa dan beranggapan bahwa digital merupakan salah satu media lembelajaran

Saat ini banyak sekali aplikasi yang bisa digunakan oleh pendidik yang dapat mendukung kelancaran proses belajar dan mengajar anak, seperti canva, power point, capcut, e-book creator, game edukasi dan lain lain. Pengoperasian platform yang dilakukan dengan baik akan meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Namun terdapat beberapa kendala yang harus dihadapi pendidik dalam mengoperasikan platform digital tersebut seperti sinyalnya harus kuat dan penyimpanan harus besar. Sebagai pendidik PAUD di era digital sudah seharusnya kita keluar dari zona nyaman dan mengupgrade diri kita agar menjadi pendidik yang berkualitas sehingga mewujudkan generasi penerus bangsa yang hebat berkualitas dan berakhlak mulia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti haturkan kepada Labschool UNNES yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian ini, serta semua pihak yang telah membantu peneliti sehingga artikel ini bisa peneliti tulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarjaya, B. S. (2012). *Psikologi pendidikan & pengajaran: Teori & prakti* (Edisi 1). CAPS.
- Andri Kurniawan, (n.d.). (n.d.). *Pendidikan Anak Usia Dini (Aulia Syafni Salsabila (ed.); 1st ed.)*. PT, GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Renika Cipta.
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Jurnal Sainsmat*, 47–57. doi:<https://doi.org/10.35580/sainsmat82107192019>
- Atmoko, A. D., Yaqin, A., & Kusnawi. (2024). Inovasi Pendidikan Masa Depan Dengan Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Di Pkg Paud Godean Yogyakarta. *Jurnal Abdi Inساني*, 11(1), 793–802. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i1.1199>
- Azzet, A. M. (2011). *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia : Revitalisasi Pendidikan Karakter terhadap Keberhaslan Belajar dan kemajuan Bangsa*. Ar-Ruzz Media.
- Budianti, R. (2024). Analisis Literasi Digital Guru PAUD melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran. *IQRA` Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (e-Journal)*, 18(1), 101. <https://doi.org/10.30829/iqra.v18i1.18575>

- Choiri, M. M. (2017). Upaya Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1793>
- Cholimah, N., & Tjiptasari, F. (2024). Analisis Penggunaan Teknologi di Lembaga PAUD Kabupaten Sleman. *EPISTEMA*, 5(1), 8–17.
- Danim, S. (2012). *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok* (edisi 2). PT Rineka Cipta Utama.
- Depdiknas. (2004). *Undang-Undang Dan Peraturan Pemerintah RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas RI.
- Dharmawan, J., & Rahayu Setyaningsih, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality Live Texturing Pada Pembelajaran Mewarnai Anak Usia Dini Di Paud Holistik Integratif El-Fath Sumenep. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 69–86. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i2.98>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 125–129.
- Kartika Nurwita Kurniati, D. (2024). PEMANFAATAN TEKNOLOGI SMARTPHONE DALAM MENSTIMULASI KREATIFITAS ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN EXPLORATIF. *JITERA - JOURNAL IN TEACHING AND EDUCATION AREA*, 1(2), 232–250. <https://doi.org/10.69673/5ekw4056>
- Munandar, Amaludin Arifia, A. A. S. (2018). APLIKASI MAGIC COLORING BOOK DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG BELAJAR MEWARNAI ANAK USIA DINI. *Prosiding SNasPPM*, 3(1), 471–474.

<http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/15>

- Munir, M., & Subaeri, A. H. (2024). Implementasi Teknologi pada Pembelajaran Anak Usia Dini Pendahuluan Kehidupan manusia telah dipengaruhi secara signifikan oleh evolusi teknologi yang. *Nabawi: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 3(1), E-ISSN: 3032-4378.
- Prastyaningrum, I., Ardi, P., & Pratama, F. Y. D. (2023). Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 755–760. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.393>
- 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>
- Purnasari, P. D. dan Y. D. S. (2023). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan KompetesnsiPedagogik. *Jurnal Publikasi Pendidikan* , 10(3).
- Wicaksana, M. A. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 0-18 Bulan Di Desa Somoroto Kauman Ponorogo. *Undergraduate (S1) Thesis, IAIN Ponorogo*.
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(1), 37–44. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>