

# Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Konteks Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Harapan Karangbenda

Atih Syidah <sup>1</sup>, Unsa Aulia <sup>2</sup>, Fitri Nurmala <sup>3</sup> dan Didah Salamatul Mujahidah <sup>4</sup>

<sup>1</sup>STITNU Al-Farabi Pangandaran; atihsaidah2@gmail.com

<sup>2</sup>STITNU Al-Farabi Pangandaran; unsaulia2017@gmail.com

<sup>3</sup>STITNU Al-Farabi Pangandaran; fitrinurmala000@gmail.com

<sup>4</sup>STITNU Al-Farabi Pangandaran; didahsalamatul@gmail.com

## Abstract :

**Excellent :**  
Journal Of Islamic Studies

**Vol 1 No 2, November 2024**

**Hal :** 73-81

Received: 10 Nov 2024

Accepted: 20 Nov 2024

Published: 30 Nov 2024

**Publisher's Note:** Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



**Copyright:** © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

*This study aims to explore the positive impact of technology-based learning media on enhancing creativity in early childhood. The research employed a qualitative descriptive method, focusing on analyzing various technology-based learning approaches implemented in early childhood education, as well as conducting interviews to gain practical insights from educators. The findings indicate that technology-based learning media significantly contribute to stimulating children's creativity through visual elements, interactivity, and personal engagement. The implications of this study highlight the importance of fostering children's creativity by effectively integrating technology into learning methods and emphasizing the teacher's role in supporting the use of technology-based learning media. The conclusion of this research underscores that the wise use of technology-based learning media can establish a strong foundation for the development of creativity in early childhood.*

**Keywords:** Technology; Instructional Media; Early Childhood Creativity.

## Abstrak :

*Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh positif media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan fokus pada analisis berbagai pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang telah diterapkan dalam pendidikan anak usia dini, serta wawancara untuk mendapatkan perspektif praktis dari para pendidik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki kontribusi signifikan dalam merangsang kreativitas anak, melalui elemen-elemen visual, interaktivitas, dan keterlibatan personal. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan kreativitas anak dengan mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam metode pembelajaran, serta peran guru dalam mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Simpulan penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi secara bijak dapat membentuk fondasi yang kuat bagi perkembangan kreativitas anak usia dini.*

**Kata Kunci:** Teknologi; Media Pembelajaran; Kreativitas Anak Usia Dini.

## **Pendahuluan**

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam menyediakan ilmu pengetahuan bagi setiap individu (Nurma, 2022). Salah satu aspek penting dalam proses pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran, yang mencakup alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa. Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran (Sumakul et al., 2024), dan jika dimanfaatkan secara bijak, teknologi dapat berfungsi sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran (Ayu Aprilia Fitriani & Saida Ulfa, 2016).

Proses pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran yang baik diharapkan dapat membawa manfaat bagi siswa dengan menciptakan suasana yang dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk mengeksplorasi dan menggali potensi mereka secara optimal melalui pendekatan yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan (Hardiyana et al., n.d.). Penggunaan teknologi pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif maupun negatif, yang mana peran guru sangat krusial untuk mengawasi dan memastikan penggunaan teknologi dilakukan dengan tepat. Hal ini penting agar anak-anak dapat memperoleh dampak positif dan terhindar dari potensi dampak negatif yang dapat ditimbulkan (Yunita et al., 2021). Sama halnya dengan terjemahan sepenggal ayat Al-Qur'an surat An Nahl ayat 78 yang menyebutkan bahwa: "..... Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur". Berdasarkan ayat tersebut, dapat dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apapun. Akan tetapi Allah telah membekali anak yang baru lahir tersebut dengan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani. Inilah bekal yang sangat potensial bagi tumbuh kembangnya anak pada usia-usia selanjutnya.

Media pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan anak usia dini memiliki signifikansi yang lebih luas. Selain meningkatkan kualitas pembelajaran, media ini juga mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi era digital yang terus berkembang. Anak-anak yang diperkenalkan dengan teknologi secara alami dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan. Media pembelajaran berbasis teknologi juga menawarkan pendekatan yang lebih personal, memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan ritme mereka sendiri, serta

menyesuaikan pembelajaran dengan minat dan kebutuhan individu (Asmara et al., 2023). Dengan demikian, teknologi bukan hanya menghadirkan revolusi dalam metode pendidikan anak usia dini, tetapi juga berperan sebagai fondasi yang kuat dalam perkembangan kreativitas dan pemikiran anak di era modern ini. Dalam hal ini, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi kunci untuk mempersiapkan generasi mendatang menghadapi dunia yang terus berkembang (Komang Ayu Krisna Dewi et al., 2022).

Penelitian ini dilandaskan pada pemahaman bahwa peranan media, khususnya media digital, dapat memengaruhi persepsi dan pola pikir anak-anak usia dini. Oleh karena itu, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menggali lebih dalam potensi dan dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pengembangan kreativitas anak usia dini. Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami bagaimana interaksi dengan media teknologi dapat merangsang imajinasi anak-anak, meningkatkan kemampuan berpikir divergen, serta memfasilitasi penemuan dunia secara inovatif pada tahap perkembangan yang sangat kritis ini. Temuan yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung perkembangan kreativitas anak-anak usia dini. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan pedagogi yang lebih efektif, memberikan panduan bagi pendidik dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi secara bijak, dan memberikan kontribusi terhadap pemahaman kita mengenai peran teknologi dalam membentuk generasi kreatif di era digital.

## **Bahan dan Metode**

Pendekatan penelitian deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena atau peristiwa dengan cara mendalam. Dalam pendekatan ini, data yang dikumpulkan biasanya berbentuk kata-kata, kalimat, atau paragraf yang menggambarkan situasi atau kondisi tertentu. Pendekatan ini sering digunakan ketika peneliti ingin mengeksplorasi dan memahami persepsi, pengalaman, atau interpretasi individu atau kelompok terhadap fenomena tertentu. Penelitian deskriptif berfokus pada “menggambarkan” atau “menceritakan” suatu fenomena secara rinci dan mendalam. Dalam penelitian kualitatif deskriptif, peneliti mengumpulkan data yang

beragam dari berbagai sumber dan menggambarkan fenomena yang sedang diteliti dalam konteks yang alami, tanpa mencoba memanipulasi atau mengubah kondisi tersebut (Nugrahani, 2014).

Dalam pendekatan ini, peneliti memanfaatkan berbagai metode pengumpulan data seperti wawancara mendalam, observasi langsung, dan analisis dokumen. Tujuan utamanya adalah untuk mengumpulkan data yang kaya dan mendalam yang dapat memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang subjek yang diteliti. Selain itu, penulis juga melakukan penelitian kepustakaan yang melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, artikel, jurnal, dan sumber bacaan lainnya. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan sudah ada yang dapat digunakan untuk mendukung atau memberikan konteks terhadap penelitian yang dilakukan.

Penelitian kepustakaan bertujuan untuk memahami teori dan konsep yang sudah ada, mengidentifikasi kesenjangan dalam literatur, dan membangun dasar teoris yang kuat untuk penelitian. Dengan memahami apa yang sudah diketahui tentang subjek tertentu, peneliti dapat mengidentifikasi area dimana penelitian tambahan diperlukan atau dimana mereka dapat memberikan kontribusi baru. Dengan menggabungkan pendekatan kualitatif deskriptif dan penelitian kepustakaan, penulis jurnal dapat menyajikan analisis yang komprehensif tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Harapan Karangbenda. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pengembangan kreativitas anak usia dini.

## **Hasil dan Pembahasan**

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini di TK Harapan memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek perkembangan anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 19 November 2024, di TK Harapan yang berlokasi di Dusun Karangbenda RT/RW 002/004, Kecamatan Parigi, Kabupaten Pangandaran, serta wawancara dengan Kepala TK Harapan, Ibu Hj. Elin Herlina, S.Pd., AUD, kami memperoleh beberapa temuan penting mengenai pengaruh teknologi dalam proses pembelajaran di lembaga tersebut. Ibu Elin menyampaikan

bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperbaiki hasil pembelajaran, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar.

Di TK Harapan, teknologi digunakan untuk mendukung berbagai bidang pembelajaran, yang meliputi moral, motorik, kognitif, bahasa, dan sosial. Pemanfaatan teknologi ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan anak-anak dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga perlu diawasi secara cermat untuk menghindari dampak negatif yang mungkin timbul. Berikut adalah pembahasan mengenai dampak penggunaan teknologi dalam berbagai bidang pembelajaran di TK Harapan.

### 1. Teknologi dan Pembelajaran

#### a. Teknologi dan Pembelajaran Moral

Teknologi di TK Harapan digunakan dalam pembelajaran moral dengan memanfaatkan Smart TV. Anak-anak diperlihatkan film pendek yang menggambarkan perilaku positif dan nilai-nilai moral yang dapat ditiru, seperti film yang menunjukkan bagaimana sikap baik akan membawa teman-teman. Penggunaan media audio visual ini sangat efektif untuk menarik perhatian anak dan membuat pembelajaran moral lebih menyenangkan. Namun, Ibu Elin menekankan bahwa penggunaan Smart TV harus dilakukan dengan pendampingan guru untuk memastikan anak-anak meniru sikap yang positif dan menghindari perilaku negatif. Tanpa pendampingan yang tepat, anak-anak dapat terpengaruh oleh tayangan yang tidak pantas untuk usia mereka, seperti yang diungkapkan oleh Ibu Elin: "Anak-anak adalah peniru ulung, dan mereka akan meniru apapun yang mereka lihat di televisi, baik yang positif maupun yang negatif."

#### b. Teknologi dan Pembelajaran Motorik

Perkembangan motorik anak juga mendapat dukungan dari teknologi di TK Harapan. Penggunaan Smart TV dan salon aktif dalam pembelajaran senam irama dan seni tari membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus. Meskipun teknologi sangat mendukung pembelajaran motorik, kegiatan ini tetap membutuhkan pengawasan guru untuk memastikan bahwa anak bergerak dengan aman dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan fisik di luar ruangan juga menjadi bagian dari pendekatan yang diambil oleh TK Harapan, yang memberikan ruang bagi anak-anak untuk bergerak bebas dan melatih otot-otot mereka.

#### c. Teknologi dan Pembelajaran Kognitif

Di bidang pembelajaran kognitif, teknologi digunakan untuk memperkenalkan anak-anak pada konsep-konsep dasar seperti angka, geometri, dan berbagai informasi lainnya. Penggunaan komputer, kalkulator, dan Smart TV memungkinkan anak-anak untuk belajar mengenal bentuk geometri, angka, dan simbol dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Misalnya, anak-anak dapat menggambar bentuk geometri menggunakan aplikasi di komputer atau mengenal angka melalui permainan yang ada pada Smart TV. Namun, seperti yang diungkapkan oleh Ibu Elin, penggunaan teknologi yang melibatkan perangkat listrik seperti komputer dan kalkulator perlu diawasi dengan ketat untuk mencegah risiko bahaya akibat arus listrik.

#### d. Teknologi dan Pembelajaran Bahasa

Teknologi juga berperan penting dalam pembelajaran bahasa di TK Harapan. Penggunaan Smart TV memungkinkan anak-anak untuk belajar mengenal huruf, kata, dan kalimat, serta memperkenalkan mereka pada bahasa asing melalui aplikasi pembelajaran bahasa. Dengan menggunakan aplikasi yang menarik dan interaktif, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep bahasa secara visual dan auditory. Namun, jika digunakan terlalu sering, penggunaan Smart TV dalam pembelajaran bahasa dapat menyebabkan ketergantungan, serta masalah kesehatan mata akibat paparan radiasi layar. Oleh karena itu, penggunaan teknologi ini harus disertai dengan pengawasan yang baik dan waktu yang terbatas.

#### e. Teknologi dan Pembelajaran Sosial

Pembelajaran sosial di TK Harapan sering dilakukan melalui kegiatan bermain peran yang diintegrasikan dengan teknologi. Anak-anak diajak untuk berinteraksi dalam berbagai situasi sosial dengan menggunakan alat peran yang berupa mainan teknologi, seperti alat transportasi mini atau perangkat komunikasi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sosial memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk memahami berbagai peran dalam kehidupan sehari-hari dan berinteraksi dengan teman-temannya. Namun, seperti yang diungkapkan oleh Ibu Elin, ada dampak negatif jika anak-anak terlalu sering bermain dengan alat teknologi tanpa berinteraksi dengan teman sebayanya, karena hal ini dapat membuat mereka menjadi cenderung anti-sosial.

## 2. Pendekatan Belajar dengan Teknologi

Untuk meningkatkan prestasi anak, pendekatan yang tepat dalam menggunakan teknologi sangat diperlukan. Teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk merangsang rasa ingin tahu anak, meningkatkan kreativitas, serta mendukung

perkembangan sosial dan kemandirian. Misalnya, anak-anak yang ingin mengetahui lebih banyak tentang rumah adat daerah lain atau hewan langka dapat memanfaatkan internet untuk mencari informasi tanpa harus mengunjungi lokasi tersebut. Penggunaan teknologi seperti ini dapat memperluas wawasan anak dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan teknologi harus tetap dalam pengawasan orang tua atau guru untuk menghindari dampak negatif, seperti ketergantungan pada perangkat digital atau berkurangnya waktu bermain yang penting untuk perkembangan sosial anak.

Secara keseluruhan, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di TK Harapan memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung perkembangan anak usia dini. Namun, untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi membawa manfaat yang maksimal, perlu ada pengawasan yang baik dari guru dan orang tua. Teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, tetapi harus digunakan dengan bijak dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Harapan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak positif yang signifikan dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Penggunaan teknologi seperti Smart TV, komputer, dan alat teknologi lainnya tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mampu merangsang kreativitas dan motivasi belajar anak. Dengan media yang tepat, anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan daya serap dan daya ingat mereka terhadap materi pembelajaran.

Integrasi teknologi dalam berbagai aspek pembelajaran di TK Harapan, seperti pembelajaran moral, motorik, kognitif, bahasa, dan sosial, memberikan kontribusi penting dalam mengembangkan potensi anak secara optimal. Meskipun demikian, penggunaan teknologi harus dilakukan dengan pengawasan yang tepat agar dampak negatif, seperti ketergantungan terhadap perangkat digital dan gangguan kesehatan, dapat dihindari. Oleh karena itu, pengajar di TK Harapan menunjukkan pentingnya

inovasi dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya mempermudah proses pembelajaran, tetapi juga mendukung perkembangan kreativitas anak-anak di era digital ini. Penggunaan teknologi yang bijak dan terarah dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan yang mereka perlukan untuk menghadapi tantangan masa depan.

## Referensi

- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253-7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Ayu Aprilia Fitriani, Saida Ulfa, E. P. A. (2016). Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Edcomtech*, 1(1), 1-8. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1783>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Hardiyana, A., Kunci, K., Informasi dan Komunikasi, T., & Usia Dini, A. (n.d.). *Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Paud*. 1-12.
- Komang Ayu Krisna Dewi, Ni Gusti Ayu Lia Rusmayani, I Ketut Addy Putra Indrawan, & I Putu Agus Dharma Hita. (2022). Perbandingan Pengaruh Pelatihan Calf Raise, Jump Rope, Dan Butt Kick Terhadap Peningkatan Kekuatan Dan Kecepatan Otot Tungkai Dalam Olahraga Renang. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 7(1), 56-63. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v7i1.1926>
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*.
- Nurma, S. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Pendidikan Anak Usia Dini di Tk Harapan Bunda Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Teruna Bhakti*, 140-149.
- Sumakul, H. I., Tendean, S. V., & Lonto, A. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 21-30. <https://doi.org/10.61476/xy1xwh12>

*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Konteks Pengembangan Kreativitas...  
Atih Syidah, Unsa Aulia, Fitri Nurmala, Didah Salamatul Mujahidah.*

Yunita, S., Erviana, M., Setianingsih, D., Winahyu, R. P., Suryaningsih, M. D., & Pramono, D. (2021). Implementasi Penggunaan Teknologi oleh Orang Tua sesuai Pendidikan Karakter Moral untuk Anak Usia Dini. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 104-112.