

Penggunaan Gadget dalam Mendukung Proses Pembelajaran Pada Anak Usia Dini di RA Mathlaul Ulum Jayasari

Nuri Andiani Putri¹, Aang Andi Kuswani²

¹RA Miftahul Ulum Jayasari ; nuriandiani@stitnualfarabi.ac.id

²STITNU Al Farabi Pangandaran ; aang@stitnualfarabi.ac.id

Edu Happiness :

Jurnal Ilmiah Perkembangan
Anak Usia Dini

Vol 04 No 2 July 2025

Hal : 147-159

<https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v4i2.600>

Received: 01 Juni 2025

Accepted: 30 Juni 2025

Published: 30 Juli 2025

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-nd/4.0/>).

mengajar. Penerapan teknologi pendidikan dalam pendidikan hendaknya membuat proses pendidikan pada umumnya dan proses belajar mengajar pada khususnya lebih efisien, lebih efektif dan memberikan nilai tambah yang positif. Namun tidak semua guru dapat memaksimalkan dan memanfaatkan penggunaan teknologi secara tepat. Mereka belum benar-benar memahami cara mengakses informasi melalui internet, dan fasilitas seperti gadget hanya digunakan sebagai media menyalakan video, padahal pemanfaatan media ini dapat memberikan manfaat dengan menyediakan berbagai tontonan yang bervariasi dan menjadikan guru memiliki pandangan dan inspirasi dalam melakukan kegiatan yang inovatif. Tujuan penelitian ini adalah bagaimana penggunaan gadget dalam mendukung proses pembelajaran pada anak usia dini di

Abstract :

The main role of educational technology is to help improve overall efficiency in the teaching and learning process. The application of educational technology in education should make the educational process in general, and teaching and learning in particular, more efficient, effective, and provide positive added value. However, not all teachers can maximize and properly utilize technology. They do not fully understand how to access information via the internet, and facilities such as gadgets are often only used to play videos, even though the use of these media can be beneficial by providing various types of content and giving teachers insights and inspiration for innovative activities. Therefore, the purpose of this research is to examine how the use of gadgets supports the learning process for early childhood at RA Mathlaul Ulum Jayasari. This research is a qualitative study with a phenomenological approach using data collection techniques such as interviews, observations, open and directed discussions, and documentation studies involving the principal, teachers, and students at RA Mathlaul Ulum Jayasari to describe the use of gadgets in supporting the learning process for early childhood at RA Mathlaul Ulum Jayasari. The results of the study.

Keywords: *gadget, early childhood education learning, learning media, parental assistance.*

Abstrak;

Peranan utama teknologi pendidikan adalah untuk membantu meningkatkan efisiensi yang menyeluruh dalam proses belajar

RA Mathlaul Ulum Jayasari. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi yang menggunakan teknik pengumpulan data antara lain wawancara, observasi, diskusi lengkap terbuka dan terarah, serta studi dokumentasi yang melibatkan kepala sekolah, guru dan siswa di RA Mathlaul Ulum Jayasari untuk mendeskripsikan penggunaan gadget dalam mendukung proses pembelajaran pada Anak Usia Dini di RA Mathlaul Ulum Jayasari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam mendukung proses pembelajaran pada anak usia dini di RA Mathlaul Ulum Jayasari dilakukan melalui beberapa langkah, yakni: membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan, memastikan media dan semua peralatan telah lengkap juga siap digunakan, melakukan kegiatan pembuka, menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa sebelum pembelajaran berlangsung, melakukan kegiatan inti, menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu komunikasi siswa, melakukan kegiatan penutup, dan melibatkan peran serta orang tua. Temuan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan belajar mengajar dengan menggunakan gadget di RA Mathlaul Ulum sudah sesuai dengan dengan prinsip-prinsip PAUD menurut Direktorat Pembinaan PAUD Tahun 2013.

Kata kunci : *Gadget, Pembelajaran PAUD, media pembelajaran, pendampingan orang tua.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting bagi perkembangan manusia karena dengan pendidikan diharapkan manusia dapat berubah, baik pengetahuannya, tingkah lakunya, maupun keterampilannya. Pada awalnya istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap anak didik oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Dalam perkembangan selanjutnya, pendidikan berarti usaha yang dijalankan oleh seorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental (Departemen Agama, 2012).

Teknologi pembelajaran adalah sebagai disiplin ilmu, program studi maupun profesi yang terus mengalami perkembangan yang pesat. Teknologi pembelajaran sebagai suatu profesi berakar dari penelitian, teori, dan praktek. Suatu profesi harus mempunyai landasan pengetahuan yang menunjang praktek. Perubahan lingkungan luar dunia pendidikan, mulai lingkungan sosial, ekonomi dan teknologi mengharuskan dunia pendidikan harus mampu berinteraksi dengan perubahan tersebut. Namun tidak semua guru dapat memaksimalkan dan memanfaatkan penggunaan teknologi secara tepat. Disamping itu pemanfaatan teknologi ini diperlukan pengawasan, karena di balik berbagai keunggulan yang ditawarkan terdapat kelemahan (Ulfa, 2016). Banyak guru khususnya di desa belum benar-benar memahami cara mengakses informasi melalui internet, dan seringnya fasilitas televisi atau hand phone hanya digunakan sebagai

media menyalakan video olahraga untuk anak, padahal pemanfaatan media ini dapat lebih dari itu. Sebenarnya, terdapat banyak potensi dari teknologi yang dapat memberikan manfaat atau bahkan bahaya bagi anak Namun semua itu bergantung pada bagaimana lingkungan mengembangkan dan memberikan secara tepat aktifitas apa yang dapat dilakukan anak melalui teknologi, bahkan guru dapat menyediakan berbagai tontonan yang berfariasi dan menjadikan guru memiliki pandangan dan inspirasi dalam melakukan kegiatan yang inovatif (Keengw & Onchwar, 2015).

Para ahli teknologi pendidikan berpendapat bahwa peranan utama teknologi pendidikan adalah untuk membantu meningkatkan efisiensi yang menyeluruh dalam proses belajar mengajar. Penerapan teknologi pendidikan dalam pendidikan hendaknya membuat proses pendidikan pada umumnya dan proses belajar mengajar pada khususnya lebih efisien, lebih efektif dan memberikan nilai tambah yang positif. Efektif dan efisien berarti upaya pendidikan yang dilakukan hendaknya dapat mencapai tujuan yang telah digariskan dengan sedikit mungkin mengeluarkan biaya, tenaga, dan waktu (Ma`Mur Jamal, 2015).

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran ini jelas akan membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien karena dapat mempermudah seorang guru dalam mendapatkan atau menyampaikan informasi (pesan atau isi, materi) pelajaran, dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik atau terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi. Sehingga dalam hal ini dapat dikatakan bahwa teknologi sebagai media adalah berperan penting sebagai alat bantu yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar. Untuk mendukung efektifitas penggunaannya dalam lingkungan belajar untuk anak-anak, pendidik perlu memiliki pengetahuan yang luas agar siap dalam membuat keputusan tentang cara tepat menerapkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan sosial, fisik, dan kognitif anak-anak usia dini (Ulfah, 2016).

Ilmu pengetahuan semakin berkembang cepat seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Jika guru tidak cepat menyesuaikan dengan laju perkembangan ilmu pengetahuan tersebut, maka bisa dipastikan pengetahuan yang diperolehnya dan dikuasainya selama dua-tiga tahun kuliah akan usang ditelan zaman. Untuk itu guru tidak punya pilihan lain selain terus menerus mengoreksi dan memperbarui keterampilannya disetiap ruang dan waktu, karna jika guru tidak

melakukannya maka peserta didik bisa jadi memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih dibanding gurunya karna adanya akses teknologi informasi dan komunikasi. Akibatnya proses belajar mengajar yang diharapkan berjalan efektif tidak dapat dilakuakan hanya karna guru tidak mampu menjadikan dirinya sebagai sumber ilmu pengetahuan. Oleh karena itu mendampingi anak dalam belajar merupakan hal yang penting. Pendampingan orang tua dalam pembelajaran daring yaitu upaya bersamaan anak untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar anak dan dapat meningkatkan keharmonisan antara anak dan orang tua, serta orangtua bisa berperan sebagai guru pendamping apabila ada materi yang guru jelaskan, namun anak masih belum memahami (Mawar, dkk 2020).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di RA Mathlaul Ulum Desa Jayasari Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran. Di sekolah tersebut telah terdapat beberapa teknologi pembelajaran yang bisa digunakan sebagai media dan sumber-sumber belajar dalam proses pembelajaran akan tetapi setelah melalukan observasi disekolah tersebut ternyata hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih kurang efektif baik dari segi afektif, kognitif dan psikomotorik. Firmadani (2020) menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, antara lain media audio, media visual, dan media audio visual. Tidak menutup kemungkinan hal itu disebabkan karena kurangnya kesadaran dari pihak guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran.

Namun disisi lain, pada kenyataannya berbeda guru lebih sering monoton dalam memberikan pembelajaran dan selalu berfokus pada baca dan tulis dan belum menggunakan teknologi sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran. Meski bagaimanapun baiknya dan canggihnya teknologi pembelajaran, tanpa kemauan dan kemampuan guru dalam melaksanakan tugasnya maka tidak akan memperoleh hasil yang diharapkannya. Para guru merupakan kunci keberhasilan pendidikan sekolah khusunya dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar yang efektif. Maka dari itu seorang guru harus benar-benar memanfaatkan segala sunber-sumber belajar khususnya pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi agar mampu mencapai hasil belajar yang efektif. Sehingga pemanfaatan teknologi dalam pendidikan

harus dipandang sebagai salah satu cara untuk mendorong peningkatan kualitas pendidikan dalam era ini, begitu pula dalam pembelajaran (Fredlina, K. Q. ., Putri, G. A. M. A. ., & Astawa, N. L. P. N. S. P., 2021).

Bahan dan Metode

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi yang menggunakan teknik pengumpulan data antara lain wawancara, observasi, diskusi lengkap terbuka dan terarah, serta studi dokumentasi. Subjek penelitian ini melibatkan kepala sekolah, guru, para orangtua siswa, dan siswa pada kelompok A (anak usia lima tahun), 11 anak di RA Mathlaul Ulum Desa Jayasari Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran. Data pokok diperoleh dari pihak sekolah dan para orang tua yang menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut. Sedangkan data pendukung diperoleh dari hasil observasi pada anak kelompok A, dan hasil studi dokumentasi.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif yakni reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Analisis data penelitian kualitatif merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilih-memilihnya menjadi satuan unit yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa-apa yang penting dan apa-apa yang dipelajari, dan memutuskan apa-apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Peneliti juga melakukan triangulasi data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk mengecek atau sebagai pembanding terhadap data yang telah diperoleh. Fokus penelitian diarahkan untuk mendeskripsikan penggunaan gadget dalam mendukung proses pembelajaran pada anak usia dini di RA Mathlaul Ulum Jayasari. Lokasi penelitian ini berada di penggunaan *gadget* dalam mendukung proses pembelajaran di RA Mathlaul Ulum Desa Jayasari Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran. Penelitian ini dilakukan pada bulan April – Juli 2024.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 10 Juni 2024 sampai dengan tanggal 14 Juni 2024 maka dapat diketahui bahwa yang telah dilakukan peneliti saat melakukan observasi dan wawancara secara konsisten, tentang penggunaan gadget dalam

mendukung proses pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun di RA Mathlaul Ulum Langkaplancar Pangandaran dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:

a. Guru Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran merupakan suatu keharusan, dengan maksud agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, oleh karena itu guru dituntut untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Hasil observasi yang penulis lakukan dari tanggal 10 Juni 2024 sampai dengan tanggal 14 Juni 2024 bahwasanya sebelum guru melakukan kegiatan terlebih dahulu menyiapkan RPPH agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam rangka menyusun rencana pembelajaran para guru RA mempelajari buku petunjuk penggunaan gadget. Sebelum kegiatan berlangsung guru mempelajari buku petunjuk penggunaan media untuk mengetahui dengan cara apa saja dapat menggunakan media agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan gadget berjalan dengan dengan baik. Sehingga para guru selalu menyiapkan media gadget terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Guru Menyiapkan dan Mengatur Peralatan Media yang Akan Digunakan

Adapun dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Juni 2024 sampai dengan tanggal 14 Juni 2024 di RA Mathlaul Ulum Langkaplancar Pangandaran, sebelum kegiatan berlangsung guru menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan terlebih dahulu agar semuanya siap sebelum kegiatan pembelajaran audio visual berlangsung. Tidak hanya itu para guru di RA Mathlaul Ulum Langkaplancar Pangandaran mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk diberi pengarahan terhadap anak-anak apa saja kegunaan media-media tersebut dengan tujuan agar anak-anak mengerti dan kegiatan menyaksikan film dapat berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan.

c. Guru Memastikan Media dan Semua Peralatan Telah Lengkap Juga Siap Digunakan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal tanggal 10 Juni 2024 sampai dengan tanggal 14 Juni 2024 di RA Mathlaul Ulum Langkaplancar Pangandaran, sebelum kegiatan berlangsung guru harus sudah memastikan bahwa semua peralatan media sudah lengkap dan siap digunakan. Tidak hanya itu para guru di RA Mathlaul Ulum Langkaplancar Pangandaran selalu menyiapkan alat yang akan digunakan pada

saat kegiatan pembelajaran audio visual dengan menggunakan media gadget sebelum anak datang kesekolah.

d. Guru Melakukan Kegiatan Pembuka

Hasil penelitian mengenai kegiatan pembuka di RA Mathlaul Ulum Langkaplancar Pangandaran dilakukan secara berbeda tergantung jadwal harian yang telah disepakati di awal semester. Adapun urutan kegiatan pembukaan di hari Senin adalah berdoa, baris di depan kelas, doa masuk kelas, duduk rapi, berdoa akan belajar, asmaul husna. Hari Selasa ditambah dengan hadis-hadis, praktik salat dhuha di masjid. Hari Rabu juga salat dhuha Hari Kamis ditambah dengan ada kegiatan di luar kelas. Hari Jumat tambahan surat-surat pendek. Hari sabtu ada tambahan kegiatan senam atau olahraga, kemudian makan makan. Namun secara umum, kegiatan pembukaan di RA Mathlaul Ulum Langkaplancar Pangandaran diawali dengan salam, doa, baris di depan kelas, kegiatan fisik di luar kelas, membiasakan anak berdoa sebelum masuk kelas.

Hal ini konsisten dilakukan sebagaimana hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Juni 2024. Para guru melakukan rangkaian kegiatan pembuka di antaranya adalah guru memimpin anak-anak di kelas untuk berdoa, guru berada di depan kelas memimpin anak-anak untuk berdoa, hafalan asmaul husna, hafalan surat-surat pendek, membaca syahadat, doa sehari-hari, melakukan presensi. Kegiatan pembukaan tersebut anak-anak menirukan doa-doa yang telah diajarkan guru. Guru membaca doa dari awal sampai akhir sehingga anak-anak dapat menghafalkan doanya dengan mudah. Hafalan doa ini dilakukan setiap kegiatan pembukaan berulang-ulang sampai anak hafal kemudian ganti doa yang lain. Doa yang dihafalkan adalah surat-surat pendek, hadis-hadis, dan doa sehari-hari. Hafalan doa tersebut dilakukan pada hari yang berbeda.

Berdasarkan data hasil wawancara, pengamatan, dan observasi yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan pembukaan yang guru lakukan secara konsisten adalah memimpin anak-anak untuk baris di depan kelas, membaca doa masuk kelas, pada hari tertentu ada kegiatan awal yaitu salat dhuha, membaca doa akan belajar, guru melakukan salam, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, hafalan asmaul husna, guru melakukan presensi, hafalan doa sehari-hari, hafalan surat-surat pendek, syahadat, hafalan hadis, dan bernyanyi, namun tidak semua kegiatan hafalan tersebut dilakukan pada hari yang sama.

e. Guru Menjelaskan Tujuan Pembelajaran yang Akan Dicapai

Temuan kami menemukan bahwa sebelum kegiatan berlangsung guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai, misal guru akan menjelaskan terlebih dahulu apa isi dari film yang akan ditayangkan, dan guru juga membuat anak mengerti dari awal sebelum film di putarkan dan memberi tahu apa judul film itu terlebih dahulu, dengan tujuan agar anak dapat memahami apa isi dari film yang akan ditayangkan. Tidak hanya itu para guru di RA Mathlaul Ulum Langkaplancar Pangandaran selalu menjelaskan alat dan film yang akan digunakan dan ditanyangkan terlebih dahulu sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan, dengan demikian kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik.

f. Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran Kepada Siswa Sebelum Pembelajaran Berlangsung

Pada saat bermain peran guru harus membagikan tugas kepada anak-anak sesuai dengan film yang akan ditayangkan dengan tujuan agar anak-anak mengerti dan faham dengan apa yang akan mereka saksikan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Juni 2024 di RA Mathlaul Ulum Langkaplancar Pangandaran sebelum kegiatan audio visual menggunakan media gadget, guru membagikan pertanyaan-pertanyaan sederhana kepada anak-anak tentang isi judul yang telah sedikit disampaikan guru sebelum film ditanyangkan. Hal ini konsisten dilakukan bahwa sebelum melakukan kegiatan audio visual dengan menggunakan media gadget dimulai kami sudah mempersiapkan rencana pembelajaran kegiatan dengan baik dengan tujuan agar kegiatan di hari ini berjalan dengan baik dan anak-anak pun merasa senang dan antusias.

g. Guru Melakukan Kegiatan Inti

Kegiatan inti adalah kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tema dan sub tema yang digunakan pada hari itu, terlihat dari alat dan sumber bahannya. Kegiatan inti di sekolah tersebut dilakukan sebanyak 4 kegiatan inti dan 1 kegiatan pengaman sehingga terdapat 5 kegiatan. Sebagai contoh berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 12 Juni 2024 di RA Mathlaul Ulum Langkaplancar Pangandaran guru memberikan 4 kegiatan inti yang akan dilakukan pada anak. Berdasarkan pengamatan disimpulkan bahwa ada 4 kegiatan pada hari tersebut, di antaranya adalah pada gambar 2 tersebut terlihat ada anak-anak yang sedang melakukan olahraga senam dengan menggunakan media

speaker dan video di Hape, kemudian anak-anak diberikan *handphone* dan disuruh menonton film tentang aneka macam pohon, bungan dan tanaman, setelah itu anak kemudian diperkenalkan dengan aneka macam warna secara langsung, dan kemudian memberikan warna tersebut kepada gambar tanaman dalam sebuah kertas. Hal ini konsisten dengan hasil dari wawancara, pengamatan, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa kegiatan inti di RA Mathlaul Ulum Langkaplancar Pangandaran sudah dilakukan sebanyak 4 kegiatan inti pelaksanaannya sesuai dengan tema dan sub tema pada RPPH dilakukan berdasarkan model pembelajaran kelompok.

h. Guru Menghindari Kejadian-kejadian yang dapat Mengganggu Komunikasi Siswa

Adapun dari hasil observasi yang dilakukan pada bulan Juni 2024 di RA Mathlaul Ulum Langkaplancar Pangandaran, pada saat kegiatan pembelajaran media audio dengan menggunakan gadget berlangsung sebelum kegiatan berlangsung guru mendampingi serta mengawasi anak-anak dengan tujuan mengkondisikan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan tertib dan baik, misalnya guru memberi arahan serta membantu anak-anak untuk dapat mengemukakan pendapat mereka masing-masing. Tidak hanya itu pada saat kegiatan pembelajaran audio visual dengan menggunakan media *gadget* berlangsung guru harus pandai-pandai memberi masukan kepada anak-anak agar anak-anak dapat mudah faham dan mengerti dengan tujuan agar kegiatan berjalan dengan baik.

i. Guru Melakukan Kegiatan Penutup

Hasil pengamatan pada Juni 2024 menunjukkan bahwa guru memimpin anak-anak berdoa dengan sikap siap berdoa, guru menjadi pusat perhatian-anak-anak di depan kelas, kemudian anak-anak diminta untuk menirukan yang guru lakukan seperti sikap tangan dan kaki ketika berdoa, dan doa-doa apa saja yang guru lantunkan. Selain itu pada kegiatan penutup, ada sesi tanya-jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan oleh anak-anak pada saat kegiatan inti.

j. Melibatkan Peran Serta Orang Tua

Seperti halnya penggunaan media pembelajaran lainnya, penggunaan gadget dalam mendukung proses pembelajaran pada anak usia dini di RA Mathlaul Ulum Jayasari sesuai dengan prinsip PAUD yang diupayakan guru RA Mathlaul Ulum Jayasari adalah melibatkan peran serta orang tua guna mendukung berjalannya pelaksanaan pembelajaran. Upaya yang dilakukan guru adalah mengajak diskusi orang tua

mengenai kondisi anak di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan belajar mengajar di RA Mathlaul Ulum melibatkan peran serta orang tua dalam proses pembelajaran. Artinya hal ini sudah sesuai dengan dengan prinsip-prinsip PAUD menurut Direktorat Pembinaan PAUD Tahun 2013. Pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini di RA Mathlaul Ulum Desa Jayasari, yaitu dengan cara mengawasi dan mengontrol konten yang diakses oleh anak, aktif dalam pendampingan anak saat menggunakan gadget, memberikan penjelasan tentang penggunaan gadget yang bijak, menjelaskan risiko dan bahaya penggunaan gadget yang tidak tepat, mengawasi aktivitas anak secara teratur, memberikan arahan dan bimbingan ketika anak bermain gadget. Pendampingan yang tepat yang dilakukan oleh orang tua, dapat memastikan pengalaman digital yang sehat dan berkualitas bagi usia dini serta membantu mereka mengembangkan pemahaman yang bijak dalam menggunakan gadget.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, tentu akan membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien karena dapat mempermudah seorang guru dalam mendapatkan atau menyampaikan informasi (pesan atau isi, materi) pelajaran. Tidak hanya itu penggunaan teknologi juga dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik atau terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi. Novitasari (2019) menyebutkan bahwa penggunaan teknologi saat ini telah membuka satu era baru dalam perkembangan media yang digunakan pada proses belajar dan mengajar, termasuk di taman kanak-kanak. Sehingga dalam hal ini dapat dikatakan bahwa teknologi sebagai media adalah berperan penting sebagai alat bantu yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik, sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran (Anshori, 2018).

Peranan utama teknologi pendidikan adalah untuk membantu meningkatkan efisiensi yang menyeluruh dalam proses belajar mengajar. Munir (2012, hlm.144) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang bermutu tinggi dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta kehadiran media yang menarik dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Penerapan teknologi pendidikan dalam pendidikan hendaknya membuat proses pendidikan pada umumnya dan proses belajar mengajar pada khususnya lebih

efisien, lebih efektif dan memberikan nilai tambah yang positif. Said, S. (2023) menyebutkan bahwa teknologi sebagai media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, efektivitas pembelajaran, meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan mendorong pembelajaran berbasis proyek. Namun tidak semua guru dapat memaksimalkan dan memanfaatkan penggunaan teknologi secara tepat. Mereka belum benar-benar memahami cara mengakses informasi melalui internet, dan fasilitas seperti gadget hanya digunakan sebagai media menyalakan video, padahal pemanfaatan media ini dapat memberikan manfaat dengan menyediakan berbagai tontonan yang berfariasi dan menjadikan guru memiliki pandangan dan inspirasi dalam melakukan kegiatan yang inovatif. Menyikapi pengaruh teknologi multimedia terhadap perkembangan anak yang demikian, para pendidik harus mengetahui terlebih dahulu tentang substansi teknologi multimedia dan mampu menjadi bagian dari mereka. Artinya, tidak gagap teknologi, dan dari pengetahuan tersebut para pendidik mampu memaksimalkan sisi positifnya dan tahap demi tahap bisa meminimalisasi dampak negatifnya (Novitasari, 2019). Teknologi juga ternyata memberi banyak kegunaan yang dapat memudahkan manusia untuk melakukan kegiatan dan mendapatkan informasi, seperti dalam dunia pendidikan. Teknologi sebagai media pembelajaran dalam menunjang kekreatifan dan keberhasilan dalam dunia pendidikan (Julita, J., & Dheni Purnasari, P. 2022).

Pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini di RA Mathlaul Ulum Desa Jayasari, yaitu dengan cara mengawasi dan mengontrol konten yang diakses oleh anak, aktif dalam pendampingan anak saat menggunakan gadget, memberikan penjelasan tentang penggunaan gadget yang bijak, menjelaskan risiko dan bahaya penggunaan gadget yang tidak tepat, mengawasi aktivitas anak secara teratur, memberikan arahan dan bimbingan ketika anak bermain gadget. Pendampingan yang tepat yang dilakukan oleh orang tua, dapat memastikan pengalaman digital yang sehat dan berkualitas bagi usia dini serta membantu mereka mengembangkan pemahaman yang bijak dalam menggunakan gadget. Oleh karena itu setiap pengguna perlu melakukan menyesuaikan penggunaan teknologi pada peserta didik maupun pada

pendidik harus bisa memanfaatkan serta menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran (Lutfio, M. I., Kapitang, F., Wijaya, M. I., Azizah, Y. L., & Husna, D., 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan belajar mengajar di dengan menggunakan gadget di RA Mathlaul Ulum Desa Jayasari Kecamatan Langkaplancar Kabupaten pangandaran, terdapat beberapa prinsip yang sudah sesuai dengan dengan prinsip-prinsip PAUD menurut Direktorat Pembinaan PAUD Tahun 2013. Namun masih banyak pelaksanaan pembelajaran yang belum sesuai dengan prinsip-prinsip PAUD tersebut. Pendekatan saintifik yang sudah diterapkan pada pelaksanaan pembelajaran di RA Mathlaul Ulum Desa Jayasari adalah pelaksanaan belajar mengajar menggunakan pendekatan saintifik mengumpulkan informasi.

Referensi

- Anshori, (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *“Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya”*, ISSN 2579-9924.
- Departemen Agama RI, (2012). *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Jakarta: Yayasan Penyelenggaraan Penafsiran Al-Qur'an.
- Firmadani, (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0*, Vol 2 No 1.
- Fredlina, K. Q. ., Putri, G. A. M. A. ., & Astawa, N. L. P. N. S. P. . (2021). Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Era New Normal. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(1), 79–84. <https://doi.org/10.22437/jkam.v5i1.13808>
- Julita, J., & Dheni Purnasari, P. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Keengwe, J dan Onchwari, G. (2008). *Constructivism technology, and meaningful learning*. In T. Kids & H. Song (Eds). *Handbook of research on instructional systems and technology*. Hershey, PA: Information Science Reference.

Lutfio, M. I., Kapitang, F., Wijaya, M. I., Azizah, Y. L., & Husna, D. (2023). Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan*, 32(1), 121–128. <https://doi.org/10.32585/jp.v32i1.3489>

Mawar, dkk (2020). Sosialisasi Peranan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Bagi Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19. *Prosidding Pada Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*. Available on website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>

Ma`Mur Jamal, Asmani. (2011), *Tips Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press.

Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, Vol. 3 No. 01.

Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6 (2), 194-202. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>

Ulfah, S. (2016). Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Edcomtech*, Volume 1, Nomor 1.