

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan masih diyakini sebagai sarana yang sangat efektif untuk mengembangkan kecerdasan dan kepribadian anak manusia ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu pendidikan terus dibangun dan dikembangkan agar proses penerapan menghasilkan generasi yang diharapkan. Begitu pula dengan pendidikan di negeri tercinta ini. Bangsa Indonesia tidak ingin menjadi bangsa yang bodoh dan bangsa yang mundur ke era kecanggihan teknologi dan komunikasi yang semakin berkembang. Oleh karena itu, melalui pendidikan, kita berupaya untuk mengembangkan sumber daya manusia yang cerdas, berkemampuan (Nurhayati, 2023). Pendidikan dan pembelajaran di era digital banyak potensi positif dalam mengembangkan kemampuan kemampuan peserta didik salah satunya dalam memanfaatkan media digital berbasis teknologi untuk proses pembelajaran di kelas. Di era digital ini telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan pembelajaran. Media digital digunakan untuk menyediakan berbagai sumber belajar. Sumber belajar digital dapat digunakan kapan saja saat proses pembelajaran. Sumber belajar digital banyak potensi positif salah satunya dalam Penggunaan media digital pada anak memberikan efek positif terhadap keterampilan motorik dan kognitifnya. Selain itu, dapat digunakan untuk hiburan dan sebagai cara untuk melatih jiwa kompetitif anak anda. Manfaat atau dampak positif dari media digital akan terasa bila penggunaannya terkendali dan tidak berlebihan. Pilihan konten yang dilihat terdiri dari konten positif seperti: Informasi yang dapat memberikan pengetahuan baru, konten bagi anak, apa yang dilihatnya mungkin menarik. Dia belajar hal-hal seperti berhitung, membaca, atau bercerita (Anggraeni & Manik, 2023).

Guru memegang peran penting dalam memanfaatkan media digital sebagai alat pembelajaran di kelas. Mereka harus mampu memfasilitasi media digital dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan

efektivitas pembelajaran. Dalam hal ini, guru memiliki tanggung jawab untuk memilih aplikasi pembelajaran yang relevan dan berkualitas untuk anak. Selain itu, guru perlu membuat merencanakan aktifitas pembelajaran yang melibatkan penggunaan digital agar anak dapat belajar tentang media digital yang positifnya. Dengan demikian, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut (Ika, Purwijayanti, Abdul Munir, 2021) media digital merupakan salah satu jenis teknologi yang dapat mempengaruhi dan menstimulasi seluruh aspek perkembangan, baik aspek kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral, bahasa, hingga aspek fisik motorik. Anak yang mendapat stimulasi yang tepat dan akurat dapat berkembang secara optimal sesuai sesuai tahapan perkembangan sesuai usianya.

Pemanfaatan media oleh guru dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam proses pembelajaran. Melalui media digital, guru dapat memperkenalkan materi pembelajaran yang lebih menarik. Misalnya, dengan menggunakan video bercerita atau animasi. Selain itu, guru dapat menggunakan aplikasi pembelajaran seperti aplikasi belajar anak, yaitu *edugame*. Dengan keterlibatan anak dalam penggunaan media digital, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan anak lebih tertarik untuk belajar. Menurut (Anggraeni & Manik, 2023) 'Aplikasi' yang dianggap 'mendidik' bagi anak-anak juga semakin populer dan semakin banyak digunakan di ruang kelas anak usia dini sebagai alat pembelajaran karena manfaatnya bagi keterlibatan anak dan pembelajaran aktif.

Guru juga memegang peran penting untuk memfasilitasi akses informasi yang lebih luas lagi bagi anak. Dengan memberikan informasi kepada anak seperti mengenalkan aplikasi bercerita contohnya dengan mengenalkan suara kambing suara sapi dengan audio jadi lebih memberikan pengetahuan baru kepada anak. Dengan demikian guru juga harus mampu membuat konten konten yang bermanfaat untuk memberikan informasi kepada anak. Dengan merencanakan suasana pembelajaran yang menarik seperti merancang informasi untuk anak yang mampu menciptakan

suasana pembelajaran yang efektif. Menurut (Kasingku & Sanger, 2023) media digital memudahkan berbagai aktivitas sehari-hari dan memudahkan komunikasi dan akses informasi terkini. Dalam dunia pendidikan, banyak sekolah yang menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran media digital mengacu pada perangkat dan informasi yang digunakan saat proses pembelajaran di kelas yang didukung oleh media digital dalam bentuk suara atau audio. Menurut (R. Nugroho et al., 2022) Para orang tua kini dapat memanfaatkan media gadget juga agar anak membutuhkan kemampuan untuk memilih konten yang tepat untuk anak mereka. Hal ini harus dilakukan agar anak dapat meniru apa yang dilihatnya. Pada teori Bandura mempunyai pola pengajaran berdasarkan model simbolik, model yang berasal dari perumpamaan seperti cerita televisi, gambar, video, dan permainan.

Media pembelajaran selalu menjadi bagian penting dari proses pembelajaran dalam pendidikan. Mereka memainkan peran penting dalam memengaruhi tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Kesuksesan dari proses pembelajaran. Media pembelajaran akan menjadi alat atau cara guru menyampaikan pelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan daya serap dan motivasi siswa. Pembelajaran di kelas ada kelebihan alat media digital pada anak Yang pertama itu penggunaan media digital dapat meningkatkan minat atau motivasi anak dalam proses pembelajaran. Suara atau audio pada media digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak, yang dapat membantu menarik perhatian mereka lebih baik. Selain itu, alat ini juga dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri, memungkinkan anak untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Penggunaan media digital juga dapat membantu anak dengan gangguan pendengaran atau masalah komunikasi dalam mengakses informasi dan materi pembelajaran. Terakhir kelebihan penting alat pembelajaran media digital adalah

kemampuannya untuk memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman saat guru menyampaikan materi (Yuniarti et al., 2023).

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran berbasis digital seperti video interaktif, aplikasi edukatif, proyektor. Pembelajaran berbasis digital sarana penting dalam mendukung proses belajar yang lebih menarik dan efektif. Namun, keberhasilan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh peran aktif guru sebagai fasilitator dan penggerak utama dalam proses pendidikan. Guru tidak hanya dituntut mampu mengoperasikan teknologi, tetapi juga harus memiliki keterampilan pedagogis untuk memilih, menyesuaikan, dan mengintegrasikan media digital secara tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, peran guru menjadi semakin penting karena anak-anak pada tahap ini masih sangat membutuhkan pendampingan, bimbingan, dan pengarahan yang sesuai dengan tahapan perkembangan mereka. Sayangnya, realita dilapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital oleh guru belum sepenuhnya optimal. Beberapa guru masih cenderung menggunakan metode tradisional dan mengalami keterbatasan dalam memahami serta mengakses teknologi. Hal ini berdampak pada kurangnya variasi pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas, imajinasi, dan motivasi belajar anak. oleh karena itu penting menggali dan memahami lebih dalam bagaimana peran guru dalam memanfaatkan media digital dalam pembelajaran, tantangan yang mereka hadapi, serta dukungan yang dibutuhkan untuk meningkatkan kompetensi dan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan latar belakang di atas bahwa peneliti berjudul “ Peran guru dalam Pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi”

Latar belakang ini menjadi landasan penting untuk mengeksplorasi peran guru dalam pemanfaatan media digital, guna meningkatkan kualitas

pembelajaran dan memberikan kontribusi positif dalam menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan global dimasa depan.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian memuat pertanyaan tentang bagaimana peran guru memanfaatkan media digital sebagai alat pembelajaran media digital di sekolah. Dan peran guru dalam menjalankan proses pembelajaran berbasis digital. Sehingga anak dapat belajar dengan media media digital dan memanfaatkan aplikasi seperti edugame, canva, power point saat proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media digital sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi di RA Aisyiyah?
2. Bagaimana peran guru dalam memanfaatkan media digital di RA Aisyiyah?
3. Bagaimana faktor penghambat dan pendukung dalam memanfaatkan media digital di RA Aisyiyah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah tersebut maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Peneliti mengetahui pengguna media digital sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi di RA Aisyiyah
2. Peneliti mengetahui peran guru dalam memanfaatkan media digital di RA Aisyiyah
3. Peneliti mengetahui fektor penghambat dan pendukung dalam memanfaatkan media digital di RA Aisyiyah?

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi memiliki manfaat bagi kemajuan teknologi.
- b. Sebagai alat pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan belajar anak.
- c. Mengembangkan peran guru dalam proses pembelajaran media digital berbasis teknologi untuk anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis dapat digunakan sebagai bahan proses pembelajaran untuk menambah pengetahuan pemahaman mengenai peran guru dalam pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi pada suatu lembaga.
- b. Bagi guru untuk menambah pengetahuan dan pemahaman serta menambah wawasan mengenai media pembelajaran digital.
- c. Bagi penulis untuk dapat menambah pengetahuan tentang pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi.
- d. Bagi lembaga peneliti diharapkan hasil penelitian ini secara teoritis dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan pengetahuan mengenai pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi di suatu lembaga.