

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN

Pendidikan Anak Usia Dini Di Zaman Digital



Penulis :

Nur Fitriyanti, Intan Maulida Qorry' Aina, Anita Mauliyah,
Muhammad Fajrul Islam, Mukhammad Wahyudi, Nia Indah
Purnamasari, Wahyuning Tirto Dewi, Ida Miswanti , Siti Aminah,
Nuning Puspitaningrum, Rochma Ervina, Sindy Anugerah Wati,
Wedya Puspita, Kristin Anggraini, Sutiyah Nova Irawati

Editor : Rifky Dora Wijayati

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN

Anak Usia Dini Di Zaman Digital

Penulis :

1. Nur Fitriyanti, 2. Intan Maulida Qorry' Aina, 3. Anita Mauliyah,
4. Muhammad Fajrul Islam, 5. Mukhammad Wahyudi, 6. Nia Indah
Purnamasari, 7. Wahyuning Tirto Dewi, 8. Ida Miswanti
9. Siti Aminah, 10. Nuning Puspitaningrum, 11. Rochma Ervina
12. Sindy Anugerah Wati, 13. Wedya Puspita, 14. Kristin Anggraini
15. Sutiyah Nova Irawati



TRANSFORMASI PEMBELAJARAN

Anak Usia Dini Di Zaman Digital

Penulis : Nur Fitriyanti, Intan Maulida Qorry' Aina, Anita Mauliyah, Muhammad Fajrul Islam, Mukhammad Wahyudi, Nia Indah Purnamasari, Wahyuning Tirto Dewi, Ida Miswanti, Siti Aminah, Nuning Puspitaningrum, Rochma Ervina, Sindy Anugerah Wati, Wedya Puspita, Kristin Anggraini, Sutiyah Nova Irawati

Editor : Rifky Dora Wijayati

Setting dan layout : DSI Press

Desain cover : DSI Press

ISBN : 978-623-10-6064-8

Link : www.dutasains.com

Ukuran : Unesco (21 cm x 29.7 cm)

Halaman : 205

Terbit : Desember 2024

Hak Penerbitan ada pada CV. Duta Sains Indonesia

Hak Cipta di lindungi Undang-undang Dilarang mengutip, memperbanyak dan menerjemahkan sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa se-izin penerbit dari CV. Duta Sains Indonesia



Sedati Agung 3 RT 07 RW 03 Kec. Sedati Kab. Sidoarjo
Jawa Timur - Indonesia
Telp. 0877-5551-0658
E-mail : dutasainsindonesia@gmail.com
Website: www.dutasains.com

DAFTAR ISI

COVER

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN BALIK JUDUL ii

DAFTAR ISI iii

KATA PENGANTAR iv

Nur Fitriyanti

Peran Teknologi dalam PAUD 1

Intan Maulida Qorry' Aina

Pendidikan Berbasis Proyek 13

Anita Mauliyah

Penggunaan Aplikasi Edukasi 24

Muhammad Fajrul Islam

Dampak Medsos pada Anak 35

Mukhammad Wahyudi

Pembelajaran Personal 43

Nia Indah Purnamasari

Membangun Literasi Digital Sejak Dini 55

Wahyuning Tirto Dewi

Bermain dan Belajar dengan Teknologi 68

Ida Miswanti

Pendidikan Inklusif dalam era Digital 82

Siti Aminah

Peran Orang Tua dalam Pembelajaran Digital 99

Nuning Puspitaningrum

Kesadaran akan Keamanan Digital 117

Rochma Ervina

Kreativitas dalam Pembelajaran Online 131

Sindy Anugerah Wati

Perbandingan Pembelajaran Tradisional dan Digital 143

Wedy Puspita

Kolaborasi antara Guru dan Teknologi 161

Kristin Anggraini

Pengaruh Video Pembelajaran 177

Sutiyah Nova Irawati

Evaluasi dan Penilaian dalam Pembelajaran Digital 191

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat-Nya, bunga rampai yang berjudul *Transformasi Pembelajaran Anak Usia Dini di Zaman Digital* ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini hadir sebagai respons terhadap perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran anak usia dini, di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital yang telah merambah hampir seluruh aspek kehidupan.

Zaman digital yang serba cepat dan terhubung ini membawa tantangan sekaligus peluang besar bagi dunia pendidikan. Transformasi pembelajaran yang terjadi membuka berbagai kemungkinan baru dalam mengoptimalkan potensi anak sejak dini, terutama dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, di sisi lain, tantangan besar muncul terkait bagaimana mengelola penggunaan teknologi agar tidak mengganggu perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak.

Buku bunga rampai ini berisi berbagai pemikiran, penelitian, dan pengalaman dari para ahli pendidikan, praktisi, serta peneliti yang berfokus pada pembelajaran anak usia dini di era digital. Pembahasan yang terkandung dalam buku ini mencakup berbagai topik, mulai dari pengaruh media digital terhadap perkembangan anak, strategi implementasi teknologi yang tepat, hingga pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam mendampingi anak dalam menggunakan teknologi secara bijak.

Melalui buku ini, diharapkan pembaca, baik itu pendidik, orang tua, maupun pengambil kebijakan pendidikan, dapat memperoleh wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana mendukung perkembangan anak usia dini di era digital ini. Pembelajaran yang efektif dan penuh kasih sayang tetap menjadi kunci, namun cara-cara baru dalam menyampaikan pembelajaran melalui teknologi harus dipertimbangkan dengan bijak agar dapat mendukung tumbuh kembang anak yang optimal.

Akhir kata, semoga buku bunga rampai ini dapat memberikan kontribusi positif dalam memperkaya pemahaman kita tentang transformasi pembelajaran anak usia dini di zaman digital. Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini. Semoga apa yang tertuang di dalamnya bermanfaat dan menjadi sumber inspirasi bagi perkembangan pendidikan anak di Indonesia.

Hormat kami,

Editor

PERBANDINGAN PEMBELAJARAN TRADISIONAL VERSUS DIGITAL

Sindy Anugerah Wati, S.Pd., M.Pd.
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya,
Email : sindy@ukwms.ac.id

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan kebudayaan, memiliki berbagai bentuk kearifan lokal yang terintegrasi dalam banyak aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Budaya merupakan bagian dari pendidikan yang memiliki hubungan erat dan saling melengkapi. Pada hakikatnya pendidikan adalah suatu proses pembudayaan yang berkesinambungan dan sistematis, yang akan membentuk kepribadian peserta didik menjadi manusia dewasa yang utuh. Dalam hal ini pendidikan dan kebudayaan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Kebudayaan suatu masyarakat akan mempengaruhi proses pembentukan kepribadian seorang individu dalam pendidikan. Pendidikan tidak hanya diidentikkan sebagai kegiatan sekolah, tetapi juga proses pembudayaan dalam keluarga dan masyarakat. Secara sederhana upaya tersebut dapat dilakukan dengan menumbuhkan persepsi positif terhadap keragaman budaya. Hal ini penting karena inti dari masyarakat multikultural adalah kemauan untuk menerima dan menghargai budaya lain yang tercermin dalam persepsi tentang keragaman budaya (Heri Susanto, 2017, hal. 127-128).

Pendidikan bersifat progresif, yaitu selalu mengalami perubahan perkembangan sesuai tuntutan perkembangan kebudayaan, kedua sifat tersebut berkaitan erat satu dan lainnya. Perubahan perkembangan pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi sangat berdampak pada pembelajaran mulai jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Dampak dari kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yang cukup terlihat dan dapat dirasakan

yaitu merubah pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran digital. Pembelajaran tradisional merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru (Teacher Centered), di mana guru berperan sebagai sumber utama informasi dan pengajar. Berbeda dengan pembelajaran digital, yang merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Student Centered) serta menggunakan atau memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses yang dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Menurut Pane dan Dasopang (2017) "Pembelajaran adalah proses pemberian bimbingan atau bantuan kepada peserta didik melakukan proses belajar". Proses belajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan serta memperluas wawasan dan informasi bagi peserta didik. Sedangkan menurut Fatimah, (2018) Pembelajaran merupakan kata yang berimbuhan "pe" dan "an", yang berarti pembelajaran adalah sebuah peningkatan pengetahuan, proses mengingat, dan proses mendapatkan fakta - fakta atau keterampilan yang dapat dikuasai serta digunakan sesuai kebutuhan. Kebutuhan peserta didik dalam hal peningkatan pengetahuan, diperoleh dengan cara menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik di dalam suatu pembelajaran. Menurut Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan budaya yang terus berkembang. Perkembangan budaya mempengaruhi perubahan pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk melakukan pengaturan supaya dapat mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar dalam rangka meningkatkan pengetahuan, mendapatkan fakta-fakta maupun berbagai macam keterampilan. Proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan dengan cara yang berbeda menyesuaikan dengan

perkembangan pendidikan. Proses pembelajaran berubah dari pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran digital. Perubahan pendidikan diikuti oleh beberapa aspek yaitu kurikulum, metode, media pembelajaran, peran guru, keterampilan yang dikembangkan, dan tempat belajar.

PENDIDIKAN

Saat ini paradigma pendidikan sudah berubah dari pendidikan sebagai biaya sosial (*social cost*) menjadi pendidikan sebagai suatu investasi (*education as a investation*). Perubahan paradigma tentang pendidikan ini disebabkan oleh semakin besarnya perhatian manusia terutama para penyelenggara negara akan pentingnya pendidikan. Sebagai suatu investasi sumber daya manusia dalam jangka panjang, pendidikan memiliki nilai strategis bagi eksistensi dan peradaban suatu bangsa di dunia. Pendidikan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan suatu bangsa (Marpaung, 2023). Bangsa yang baik terlihat dari kualitas sumber daya manusianya. Setiap manusia memiliki kebutuhan mutlak dalam meningkatkan sikap dan tingkah laku melalui pendidikan. Pendidikan dapat diterima sejak manusia lahir sampai meninggal dunia, dengan kata lain pendidikan berlangsung seumur hidup. Pendidikan merupakan proses perubahan perilaku menuju kepada kedewasaan (Priyanto, 2021). Melalui pendidikan sikap dan tingkah laku seseorang dapat berubah menjadi lebih baik. Perubahan tersebut dialami melalui proses pendewasaan individu atau kelompok dalam suatu pengajaran dan pelatihan. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan dimulai pada saat anak lahir hingga 6 tahun yang disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Khairi, 2018). PAUD dibagi menjadi 3 jalur yaitu pendidikan informal, formal dan

nonformal. Pendidikan informal secara umum bisa digambarkan sebagai pendidikan yang didapatkan anak dari lingkungan keluarga sebelum seorang anak menginjak masa sekolah. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilakukan di dalam suatu institusi resmi yang disebut sekolah. Sedangkan pendidikan nonformal adalah pendidikan tambahan di luar sekolah. PAUD bertujuan dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa peka yaitu masa dimana anak sangat mudah menerima informasi. Menurut Mardhotillah & Rakimahwati (2022) masa peka anak tidak akan datang dua kali dan tidak mungkin dapat diulang kembali, maka dari itu PAUD sangat menentukan kualitas anak. Kualitas anak dapat ditingkatkan melalui pendidikan dengan cara menstimulasi perkembangan dan pertumbuhannya. Stimulasi tersebut diperoleh anak melalui pendidikan yang diterima selama berada pada jenjang PAUD. Menurut Hasanah & Priyantoro (2019) pelaksanaan PAUD sangat penting, hal ini dikarenakan pada jenjang PAUD, anak akan dibantu dalam membentuk karakternya, keterampilannya, keagamaannya, budi pekertinya, dan minat bakatnya melalui pemberian stimulasi. Karakter, keterampilan, keagamaan, budi pekerti, dan minat bakat anak menunjukkan seberapa baik kualitas diri anak tersebut.

Selain membentuk kualitas diri pada anak, PAUD juga memiliki peran penting dalam memberikan lingkungan yang mendukung untuk proses pembelajaran anak, proses anak berinteraksi, dan berkembang secara menyeluruh, sehingga membantu mereka dalam mencapai potensi dan tujuan hidup yang lebih baik. Menurut Zahro, dkk (2024) PAUD merupakan pendidikan yang sangat mendasar dalam membantu mengembangkan kemampuan anak menuju perkembangan yang optimal. Pada PAUD, anak diberikan dasar-dasar pengetahuan serta stimulasi yang sesuai dengan tingkatan usia mereka, hal tersebut akan menjadi bekal bagi anak dalam mempersiapkan pendidikan selanjutnya. Dasar-dasar pengetahuan serta stimulasi yang diberikan oleh guru, termasuk salah satu tujuan yang harus dicapai pada PAUD. Menurut pendapat Kurniawan, dkk (2023) tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk meningkatkan aspek perkembangan, pertumbuhan, dan

melatih keterampilan anak. Pada pendidikan anak usia dini, pendidik akan menstimulasi anak pada semua aspek perkembangan, keterampilan dasar, pertumbuhan, bakat, dan potensi anak melalui berbagai macam kegiatan dan aktivitas pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan pada jenjang pendidikan anak usia dini dikemas secara menarik dan menyenangkan, supaya anak lebih mudah mengembangkan potensi, bakat, ketrampilan, pertumbuhan, dan perkembangannya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari uraian di atas terlihat bahwa pendidikan sangat penting diberikan sejak usia dini, karena pendidikan merupakan pondasi bagi anak dalam membentuk kualitas diri, mengembangkan potensi dan meningkatkan perkembangan serta pertumbuhan untuk mempersiapkan anak menuju pendidikan selanjutnya. Perhatian dan kebijakan yang tepat di bidang pendidikan akan menjadi solusi bagi masa depan suatu bangsa. Kebijakan dan praktik pendidikan yang buruk akan mengakibatkan banyak negara mengalami keadaan seperti resesi ekonomi. Sudah menjadi "*common belief*" bahwa guru yang berkualitas akan melahirkan pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas yang dapat terlihat pada kualitas diri peserta didiknya (Nofrion, 2017). Kualitas pendidikan yang ada di Indonesia terus berupaya untuk semakin ditingkatkan. Menindaklanjuti upaya tersebut, pemerintah Republik Indonesia telah melakukan banyak program untuk meningkatkan kualitas pendidikan seperti mengalokasikan anggaran pendidikan minimal sebesar 20% dalam Anggaran Pendapatan Belanja Negara (APBN) dan Anggaran Pendapatan Belanja Daerah (APBD), meningkatkan kesejahteraan guru melalui pemberian tunjangan profesional, mengembangkan kurikulum, membentuk Asesmen Nasional (AN) di tahun 2023, dan melaksanakan berbagai macam pelatihan dan workshop bagi guru.

PEMBELAJARAN

Pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan signifikan dalam beberapa dekade terakhir, terutama dengan masuknya teknologi digital. Transformasi dari metode tradisional ke digital ini membawa dampak besar pada cara pengajaran dan pembelajaran

berlangsung di seluruh negeri. Perubahan ini tidak hanya mempengaruhi siswa dan guru, tetapi juga aspek pendidikan secara keseluruhan. Aspek pendidikan yang berubah diantara lain yaitu kurikulum, metode, media, peran guru, keterampilan yang dikembangkan, dan tempat belajar. Perubahan pada berbagai aspek pendidikan tersebut mempengaruhi pembelajaran. Menurut Hardini dan Puspitasari (2012:10). "Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum melalui proses pembelajaran". Proses pembelajaran yang dilaksanakan melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pada proses pembelajaran peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Ahdar, 2019, hal. 28). Pembelajaran memiliki tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat membantu seseorang dalam menghadapi tantangan hidup. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik diberikan oleh pendidik melalui materi pembelajaran dan berbagai informasi. Jamil Suprihatiningrum (2014) berpendapat mengenai pengertian pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi.

Pendidik dapat menggunakan berbagai metode untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Tiwan (2010) menjelaskan bahwa metode pembelajaran dalam dunia pendidikan memegang peranan penting dalam keberhasilan Proses Belajar Mengajar (PBM). Metode pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Pada PAUD metode yang digunakan cukup beragam mulai dari metode ceramah, tanya jawab, pembiasaan, keteladanan, bermain, bercerita, bernyanyi, karyawisata, percobaan, simulasi, proyek dan demonstrasi. Metode

tersebut digunakan pendidik dalam pembelajaran tradisional. Berbeda dengan metode yang diterapkan pada pembelajaran digital saat ini. Metode yang diterapkan saat ini meliputi:

1. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode yang memungkinkan anak bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu proyek atau tugas yang berkaitan dengan topik tertentu. Melalui metode ini, anak belajar untuk berkolaborasi, berkomunikasi dan mengembangkan keterampilan kognitif.

2. Pembelajaran Berbasis Tanya Jawab

Metode berbasis tanya jawab ini mendorong anak untuk mengajukan dan mencari jawaban sendiri baik melalui diskusi, penelitian atau eksperimen. Melalui metode ini anak diajak berfikir kritis dalam memecahkan masalah dan mengembangkan rasa ingin tahu.

3. Pembelajaran Berbasis Lingkungan

Pada metode berbasis lingkungan ini anak diajak untuk belajar langsung dari lingkungan sekitar mereka. Pembelajaran lingkungan membantu anak memahami konsep dasar seperti alam, ekosistem dan kehidupan sosial melalui pengalaman langsung.

4. Pembelajaran Melalui Permainan

Metode pembelajaran melalui permainan ini menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran anak usia dini, karena melalui permainan anak dapat mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, emosional dan sosial.

5. Pembelajaran Berbasis Seni

Metode pembelajaran berbasis seni melibatkan kegiatan seni, seperti menggambar, melukis, menyanyi, atau menari. Seni dapat menjadi media yang efektif dalam mengajarkan konsep ekspresi diri dan membangun kepercayaan diri pada anak.

6. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Pada metode ini anak diajak untuk menggali kearifan lokal dan mengintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Metode ini membantu anak-anak mengenal dan menghargai budaya,

tradisi dan nilai-nilai yang ada pada masyarakat. Hal ini juga dapat memperkuat rasa cinta tanah air dan kebanggaan akan warisan budaya bangsa.

7. Pembelajaran Melalui Cerita

Metode ini menggunakan cerita dalam pembelajaran untuk mengajarkan konsep dan nilai-nilai penting kepada anak usia dini. Melalui cerita anak dapat meningkatkan keterampilan bahasa, imajinasi dan empati. Pendidik dapat menggunakan cerita rakyat, dongeng atau kisah nyata yang relevan dengan materi yang diajarkan.

8. Pembelajaran Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics)

Metode ini merupakan metode yang dapat mengintegrasikan ilmu pengetahuan, teknologi, rekayasa, dan matematika dalam pembelajaran. Metode ini mengajarkan anak untuk berpikir logis, analitis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Konsep STEM dikenalkan sejak dini untuk membantu anak mempersiapkan diri dalam menghadapi dunia yang semakin maju dan bergantung pada teknologi.

9. Pembelajaran Blended Learning

Metode ini menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring dalam proses pendidikan anak usia dini. Blended learning memungkinkan anak untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, sambil tetap menjaga interaksi sosial dan dukungan dari guru dan teman sebaya.

10. Pembelajaran Berbasis Kegiatan Sehari-hari

Metode ini melibatkan anak dalam aktivitas sehari-hari melalui kegiatan merapikan ruangan, mengancingkan baju, mengikat sepatu, menutup botol minum, dan keterampilan yang lain dalam meningkatkan kemandirian, rasa tanggung jawab, dan keterampilan hidup. Metode ini diimplementasikan supaya anak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Metode pembelajara yang diterapkan pada PAUD akan semakin menarik jika disampaikan dengan menggunakan media.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik. Menurut Hamalik (Wulandari dkk, 2023) untuk membangkitkan antusias, minat dan motivasi kepada anak selama proses pembelajaran salah satu caranya yaitu menggunakan media pembelajaran. Ketika anak termotivasi dalam proses pembelajaran, materi yang disampaikan oleh guru akan lebih mudah diterima oleh anak, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

PEMBELAJARAN TRADISIONAL

Metode pengajaran tradisional ditandai dengan pendekatan otoritatif yang menekankan pada peran guru sebagai sumber utama pengetahuan. Guru menjadi sumber utama informasi (*teacher centered*), komunikasi lebih banyak satu arah, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai penerima pasif karena hanya mendengarkan, materi diberikan pada awal pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran terbatas. Keterbatasan sumber belajar, seperti buku teks yang sering kali usang, serta kurangnya akses ke informasi terbaru, menjadi tantangan utama dalam sistem pendidikan tradisional. Pembelajaran *teacher centered* atau pembelajaran dengan guru sebagai pusat pembelajaran telah lama digunakan dalam sistem pendidikan tradisional. Pembelajaran ini menekankan guru sebagai sumber pengetahuan utama dan pembimbing dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran *teacher centered* dimana peserta didik mengambil peran sebagai penerima informasi atau pendengar, berbagai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru di ruang kelas. Bentuk partisipasi dalam pembelajaran *teacher centered* membuat anak ikut dalam pembelajaran secara fisik karena berada dalam ruang kelas, akan tetapi belum membuat anak memahami materi atau informasi yang diberikan oleh guru. Menurut Mujahida dan Rus'an (Firmansyah & Jiwandono, 2022) pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pusat di dalam kelas akan membuat anak cenderung menjadi lebih pasif. Kondisi ini membuat anak kurang mampu untuk mengungkapkan perasaannya karena terbiasa dituntun. Selain itu keberhasilan anak terjadi karena mengikuti semua petunjuk guru

tanpa memahami maknanya. Hal ini bisa membuat anak menjadi rendah diri, kurang mampu berpikir kritis, serta kurang produktif karena dalam proses pembelajaran kurang adanya ruang bagi anak mengutarakan opini yang ada pada diri mereka (Mujahida & Rus'an, 2019).

Pembelajaran berbasis *teacher centered* berangkat dari paradigma lama terkait dengan proses belajar yaitu berdasarkan teori yang dikemukakan John Locke "Tabula Rasa" yang mengungkapkan jika anak diibaratkan seperti kertas putih yang kosong dan bersih sehingga memerlukan goresan tinta dari gurunya (Mujahida, 2019). Berdasarkan teori tersebut pembelajaran berbasis *teacher centered* mulai dipergunakan dalam dunia pendidikan, berikut adalah beberapa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan:

1. Memindahkan pengetahuan yang dimiliki oleh guru kepada peserta didik. Pembelajaran berbasis *teacher centered* memberikan pemahaman, bahwa guru memiliki tugas untuk memberi dan siswa menerima apa yang diberikan oleh guru. Guru memberikan ilmu dan siswa menghafal dan mengingat ilmu yang telah diberikan.
2. Mengisi botol yang kosong dengan berbagai pengetahuan. Peserta didik dalam pembelajaran berbasis *teacher centered* menjadi penerima pengetahuan yang pasif dari guru. Harapan dari pemberian pengetahuan kepada peserta didik adalah agar dihafalkan oleh peserta didik.
3. Mengelompokkan peserta didik. Guru mengelompokkan peserta didik berdasarkan nilai dan kemampuannya, yang kemudian peserta didik tersebut akan dikategorikan menjadi anak yang mampu dan tidak mampu. Kemampuan peserta didik dinilai dengan angka-angka.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa pembelajaran tradisional yaitu pembelajaran yang berbasis *teacher centered*. *Teacher centered* merupakan pembelajaran yang lebih berfokus kepada pentransferan pengetahuan yang dimiliki guru kepada peserta didik. Pada pembelajaran tradisional berbasis *teacher centered* peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi yang pasif. Guru memberikan pengetahuan supaya peserta didik dapat menghafal

materi dan tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memproses dan menggali pengetahuan yang diberikan secara mendalam. Pembelajaran yang diberikan terfokus pada transfer pengetahuan dan bukan kepada keterampilan dan sikap peserta didik.

PEMBELAJARAN DIGITAL

Di Indonesia, salah satu perubahan aspek pendidikan dapat dilihat dengan adanya perubahan kurikulum yang diterapkan, mulai dari kurikulum KBK, KTSP, kurikulum 13 hingga kurikulum merdeka saat ini. Adanya perubahan pada kurikulum ini menunjukkan bahwa bangsa Indonesia selalu mengikuti dinamika pendidikan yang terus berkembang di dunia. Usaha ini dilakukan agar pendidikan di Indonesia mampu bersaing dengan Negara lain. Dengan adanya perubahan diseluruh aspek pendidikan serta dengan semakin meningkatnya teknologi diharapkan siswa Indonesia memiliki prestasi ditingkat dunia. Dampak perubahan ini memperngaruhi pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran modern atau digital lebih menekankan pada interaktivitas, berpusat pada siswa, kolaborasi, dan penggunaan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Student Centered* merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pada pendekatan pembelajaran *Student Centered*, guru harus mampu melaksanakan perannya dengan baik yaitu tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator, fasilitator, dan inovator. Guru tidak hanya dituntut untuk mengajar saja di depan kelas melainkan juga berperan membantu murid untuk memecahkan masalah saat murid mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Natawijaya dalam Depdiknas (2005) menyebutkan bahwa belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Keaktifan siswa secara fisik nampak dalam implementas Kurikulum Merdeka pada pembelajaran.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang akan ditetapkan sebagai kurikulum nasional yang memiliki karakteristik unggul (Lastriyani, 2023). Kurikulum merdeka mendorong siswa sebagai pembelajar yang aktif, karena melalui kurikulum ini akan ada proyek inovatif yang membuat siswa semakin kreatif dalam berbagai situasi. Terdapat tiga elemen utama yang menjadi sorotan pada Kurikulum Merdeka. Ketiga elemen tersebut disebut sebagai Capaian Pembelajaran (CP). CP pada Kurikulum Merdeka meliputi nilai agama dan budi pekerti, jati diri, serta dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa dan seni. Salah satu CP yang mendukung pembelajaran digital pada Kurikulum merdeka yaitu dasar-dasar literasi dan STEAM. Dasar-dasar literasi dan STEAM memiliki lingkup capaian pembelajaran sebagai berikut:

1. Literasi, Literasi pada konteks PAUD meliputi kemampuan dasar yang diperlukan anak untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya baik secara lisan dan/ atau tertulis melalui pengalaman dan praktik yang menyenangkan dan bermakna. Kemampuan dasar literasi meliputi kemampuan dalam menyimak, memahami pesan sederhana, dan mengekspresikan gagasan maupun pertanyaan untuk berkomunikasi dan bekerja sama, serta kesadaran terhadap simbol, teks visual, aksara, dan fonem.
2. Matematika, Matematika pada konteks PAUD meliputi kemampuan menyatakan hubungan antar bilangan dengan berbagai cara (kesadaran bilangan), mengidentifikasi pola, mengenali bentuk dan karakteristik benda di sekitar yang dapat dibandingkan dan diukur, mengklasifikasi objek, kesadaran mengenai waktu melalui proses eksplorasi, dan pengalaman langsung dengan benda-benda konkret di lingkungan.
3. Sains, Sains pada konteks PAUD meliputi kemampuan dasar anak untuk memahami dunia sekitarnya dengan membangun pemahaman akan hubungan sebab akibat yang dipengaruhi oleh hukum alam dan pengenalan strategi pemecahan masalah sehari-hari.

4. Teknologi, Teknologi dalam konteks PAUD meliputi kemampuan awal untuk mengenali bentuk dan fungsi benda buatan manusia yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari serta memahami penggunaannya secara aman dan bertanggung jawab.
5. Rekayasa, Rekayasa dalam konteks PAUD meliputi kemampuan merencanakan dan merancang sesuatu untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
6. Seni, Seni pada konteks PAUD meliputi berbagai kegiatan sederhana yang ditujukan untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas melalui eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi karya seni.

Teknologi digunakan dalam mendukung CP pada Kurikulum Merdeka khususnya pada CP elemen ke 3 yaitu dasar-dasar literasi dan STEAM. Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran digital sangat beragam:

1. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), digunakan untuk pembelajaran di PAUD, seperti untuk bermain game, mendengarkan cerita, atau menggambar.
2. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, seperti aplikasi belajar, Microsoft Power Point, Canva, Powtoon, Google Classroom, dan Quipper.
3. Podcast Pendidikan, Anak-anak dapat melihat anak-anak seusianya melakukan podcast, sehingga mereka dapat mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru.
4. Alat Permainan Edukatif Berbasis Teknologi, Seperti mobil remote, game, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa pembelajaran digital yaitu pembelajaran yang berbasis *student centered*. *Student centered* merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pada pembelajar digital berbasis *student centered* peserta didik merasakan sendiri pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dengan kemandirian mereka melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Pembelajaran digital membuat anak semakin mandiri dalam mendapatkan informasi serta pengetahuan.

PERBANDINGAN PEMBELAJARAN TRADISIONAL DAN DIGITAL

Sebelum era digital, pendidikan di Indonesia cenderung didominasi oleh metode pembelajaran tradisional. Pembelajaran tradisional berbasis *teacher centered* merupakan pembelajaran yang berfokus pada guru, sehingga guru memegang kendali penuh selama pembelajaran. Pada model pembelajaran *teacher centered* ini, guru menjadi pusat peran dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu. Selain itu, pendidik juga cenderung tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memproses dan menggali pengetahuan yang diberikan secara mendalam. Pembelajaran berbasis *teacher centered* menjadikan pendidik memiliki tanggung jawab yang sangat besar, karena pada pelaksanaannya pendidik menjadi satu-satunya sumber pengetahuan bagi anak. Tidak hanya itu, pada pembelajaran *teacher centered* penggunaan media sangat terbatas. Media yang terbatas pada pembelajaran *teacher centered* membuat suasana pembelajaran *teacher centered* yang tercipta di ruang kelas menjadi lebih tegang.

Berbeda dengan kondisi dan situasi pembelajaran digital berbasis *student centered* yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pada pembelajaran digital berbasis *student centered*, siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Selain pembelajaran ini berpusat pada peserta didik, pembelajaran digital memiliki beragam sumber belajar dan metode pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik lebih dekat dengan teknologi, hal ini dapat membuat peserta didik mengalami pembelajaran secara langsung. Sumber belajar yang digunakan pada pembelajaran digital memberikan banyak informasi baru yang dibutuhkan oleh peserta didik. Sumber belajar yang menarik bagi peserta didik salah satunya yaitu media. Media digunakan anak dalam mempelajari materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pada saat ini mengadopsi dari berbagai teknologi yang disebut dengan media digital.

SIMPULAN

Perkembangan budaya mempengaruhi perubahan pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk melakukan pengaturan supaya dapat mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar dalam rangka meningkatkan pengetahuan, mendapatkan informasi dan fakta-fakta maupun berbagai macam keterampilan. Proses pembelajaran berubah dari pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran digital. Perubahan pendidikan diikuti oleh beberapa aspek yaitu kurikulum, metode, media pembelajaran, peran guru, keterampilan yang dikembangkan, dan tempat belajar. Pendidikan dimulai pada saat anak lahir hingga 6 tahun yang disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan sangat penting diberikan sejak usia dini, karena pendidikan merupakan pondasi bagi anak dalam membentuk kualitas diri, mengembangkan potensi dan meningkatkan perkembangan serta pertumbuhan untuk mempersiapkan anak menuju pendidikan selanjutnya.

Berbagai aspek pendidikan mengalami perubahan terutama pada transformasi pembelajaran tradisional ke pembelajaran digital yang membawa dampak besar pada cara pengajaran dan pembelajaran. Pembelajaran tradisional dan pembelajaran digital memiliki beberapa perbedaan yang mendasar, terutama pada metode pembelajaran dan media yang digunakan dalam setiap pembelajaran. Pembelajaran tradisional ditandai dengan pendekatan otoritatif yang menekankan pada peran guru sebagai sumber utama pengetahuan. Guru menjadi sumber utama informasi (*teacher centered*), komunikasi lebih banyak satu arah, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai penerima pasif karena hanya mendengarkan, materi diberikan pada awal pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran terbatas. Sedangkan pembelajaran modern atau digital lebih menekankan pada interaktivitas, berpusat pada siswa, kolaborasi, dan penggunaan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada pendekatan pembelajaran *Student Centered*, guru harus mampu melaksanakan perannya dengan baik yaitu tidak hanya sebagai

pengajar, tetapi juga sebagai motivator, fasilitator, dan inovator. Pembelajaran *Student Centered* yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif tertuang pada kurikulum merdeka, karena melalui kurikulum ini akan ada proyek inovatif yang membuat siswa semakin kreatif dalam berbagai situasi. Pada kurikulum merdeka ada 3 elemen CP, yang salah satunya memfasilitasi anak untuk meningkatkan kemampuan literasi dan STEAM (sains, teknologi, matematika, rekayasa dan seni). Dari kedua perbedaan pembelajaran di atas memberikan pemahaman bahwa pembelajaran tradisional membuat peserta didik bergantung pada satu sumber belajar yaitu guru dan pembelajaran digital membuat membuat peserta didik semakin mandiri dalam mendapatkan informasi serta pengetahuan melalui teknologi.

REFERENSI

- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitra.v3i2.945>
- Fatimah, F., & Kartikasari, R. D. (2018). Strategi Belajar Dan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa. *Pena Literasi*, 1(2), 108. <https://doi.org/10.24853/pl.1.2.108-113>
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta. PT. RajaGrafindo Persada
- Khairi, H. (2018, Desember). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15-28. Retrieved 11 26, 2022, from <https://ejournal.iaig.ac.id/index.php/warna/article/view/87/91>
- Mardhotillah & Rakimahwati. (2022). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6 (1), 779-792.
- Nofrion. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode “Jumping Task” Pada Pembelajaran Geografi. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/geo>

- Kurniawan, dkk. (2023). Strategi Pengintegrasian Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab dalam Membangun Karakter Islami di MI Pesantren Anak Sholeh Bitul Qur'an Gontor. *Jurnal Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor*, Vol 2 (2), 762-773
- Zahro, dkk. (2024). Penggunaan Bahan Alam Kunyit dan Arang Melalui Kegiatan Mewarnai untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak RA Bustanul Ulum. *BEST Journal*, Vol 7 (1), 926-932.
- Hasanah & Priyantoro. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dinu melalui Origami. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 5 (1), 62-72.
- Susanto, H. (2017, November). Perception on Cultural Diversity and Multiculturalism Education. In *1st International Conference on Social Sciences Education-" Multicultural Transformation in Education, Social Sciences and Wetland Environment"(ICSSE 2017)*. Atlantis Press.
- Marpaung, F. N., Nadeak, B., & Naibaho, L. (2023). "Teknik Peningkatan Mutu Pendidikan". *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3761-3772.
- Prijanto, J. H., & De Kock, F. (2021). "Peran guru dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan metode tanya jawab pada pembelajaran online". *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238-251.
- Firmansyah, A., & Jiwandono, N. R. (2022). Kecenderungan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning dan Teacher Centre Learning dalam Pembelajaran Tendency of Teachers in Applying Student Center Learning and Teacher Center Learning Approaches in Learning. *JGI: Jurnal Guru Indonesia*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.51817/jgi.v2i1.229>
- Mujahida, M., & Rus'an, R. (2019). Analisis Perbandingan Teacher Centered Dan Learner Centered. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 2(2), 323–331. <https://doi.org/10.56488/scolae.v2i2.74>
- Hardini, Isriani dan Dewi Puspitasari. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, dan Implementasi)*. Yogyakarta: Familia.
- Dr. Ahdar D., & Dr. Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center

- Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tiwan. (2010). Penerapan modul pembelajaran bahan teknik sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran di jurusan pendidikan teknik mesin ft uny. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19, 256-280.
- Wulandari, dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, Vol 5 (2), 3928-3936
- Natawijaya, Rochman. 2005. *Aktivitas Belajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Lastriyani, I. (2023). 23-05-15-EBOOK-Kurikulum Merdeka Belajar - Analisis , Implementasi , Pengelolaan dan Evaluasi (1) (Issue July).

BIODATA PENULIS



Sindy Anugerah Wati, S.Pd., M.Pd. Lulus S1 dari Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang (UM) tahun 2013. Lulus S2 dari Program Studi Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (UNESA) tahun 2019. Saat ini adalah dosen tetap Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Selain mengajar, saat ini penulis juga aktif sebagai tim Biro Bebras Indonesia yang merupakan inisiatif internasional dengan tujuan untuk mempromosikan *Computational Thinking* (Berpikir dengan landasan Komputasi atau Informatika), di kalangan guru dan murid mulai tingkat SD, serta untuk masyarakat luas. Bebras Indonesia memiliki berbagai program yaitu Lokakarya Nasional, Lokakarya untuk Guru dan Tantangan Berpikir Komputasional Bebras.

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN

Pendidikan Anak Usia Dini Di Zaman Digital

Bunga rampai ini mengangkat topik tentang bagaimana transformasi pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam menghadapi era digital yang terus berkembang. Di tengah kemajuan teknologi dan semakin meluasnya akses internet, pendidikan anak usia dini di Indonesia, yang dulu terbatas pada metode konvensional seperti bermain dan pembelajaran langsung di kelas, kini mengalami perubahan signifikan.

Melalui berbagai perspektif tersebut, bunga rampai ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang komprehensif tentang bagaimana pendidikan anak usia dini harus beradaptasi dengan kemajuan zaman tanpa mengabaikan aspek aspek penting dalam perkembangan sosial, emosional, dan psikologis anak. Diakhir, diharapkan hasil rampai ini dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam menghadirkan pembelajaran PAUD yang berkualitas di era digital.



Diterbitkan Oleh Duta Sains Indonesia
Alamat : Sedati Sidoarjo
Website : dutasains.com
Info Penerbitan : 0877-5551-0658

