



Persepsi dan Pengalaman Guru terhadap Media Digital sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Fenomenologi

Sekarningrum Ayuningtyas¹, Yulianti Fitriani², dan Pepi Nuroniah³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK. Seiring perkembangan teknologi digital, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran anak usia dini semakin penting. Namun, implementasinya masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan sarana dan kompetensi guru. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi, pengalaman, manfaat, serta kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan media digital sebagai sarana pembelajaran di TK Negeri Sunter Agung. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis fenomenologi. Partisipan terdiri atas tiga guru yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memanfaatkan media digital sebagai pendukung pembelajaran karena mampu meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi anak, mempermudah penyampaian materi, serta mendukung perkembangan bahasa, kognitif, sosial, kreativitas, dan imajinasi. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat, kompetensi guru, dan dukungan sarana. Temuan penelitian menunjukkan bahwa optimalisasi penggunaan media digital memerlukan penyediaan fasilitas yang memadai, pelatihan berkelanjutan bagi guru, dan dukungan kebijakan sekolah agar pembelajaran lebih efektif sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Kata Kunci : Media Digital; Persepsi Guru; Pembelajaran Anak Usia Dini; Fenomenologi

ABSTRACT. With the advancement of digital technology, the use of digital media in early childhood education has become increasingly important. However, its implementation still faces various challenges, such as limited resources and teacher competencies. This study aims to describe the perceptions, experiences, benefits, and challenges faced by teachers in using digital media as a learning tool at Sunter Agung Public Kindergarten. The study employed a qualitative approach using a phenomenological design. The participants consisted of three teachers selected through purposive sampling. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation, and then analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model. The results of the study show that teachers utilize digital media to support learning because it enhances children's interest, motivation, and participation, facilitates the delivery of instructional content, and supports language, cognitive, social, creative, and imaginative development. The challenges identified include limited access to devices, teacher competencies, and facility support. The research findings indicate that optimizing the use of digital media requires the provision of adequate facilities, ongoing training for teachers, and support from school policies to ensure more effective learning tailored to the characteristics of early childhood students.

Keyword: Digital Media; Teachers' Perceptions; Early Childhood Learning; Phenomenology

Copyright (c) 2026 Sekarningrum Ayuningtyas dkk.

✉ Corresponding author : Sekarningrum Ayuningtyas

Email Address : sekarningrum14_upi.edu

Received 4 Juli 2026, Accepted 4 Agustus 2026, Published 4 Agustus 2026

PENDAHULUAN

Tahap krusial pada perkembangan anak, sosial, emosional, kognitif dan bahasa ialah pendidikan anak usia dini [1]. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai menggunakan simbol, bahasa, dan imajinasi untuk memahami lingkungan sekitarnya [2]. Oleh karena itu, pembelajaran akan lebih efektif apabila disajikan melalui pengalaman konkret dan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Seiring kemajuan teknologi digital, media digital kini berperan menjadi sarana yang potensial untuk mendukung pembelajaran sebab mampu memaparkan materi dengan efektif dan interaktif [3]. Di era digital, anak-anak semakin akrab dengan media digital sehingga guru perlu memilih dan memanfaatkan media digital yang aman, edukatif, dan sejalan bersama kelangsungan perkembangan anak [4]. Digitalisasi mendorong penggunaan teknologi dan platform dalam pembelajaran PAUD [5]. Namun, pemanfaatannya di lembaga pendidikan anak usia dini masih menjumpai sejumlah tantangan, dalam hal ini termasuk perbedaan persepsi guru mengenai manfaat dan dampaknya atas perkembangan anak [6].

Pesatnya perkembangan teknologi telah mengubah berbagai aspek di lingkup pendidikan, termasuk rangkaian pembelajaran. Pengaplikasian teknologi dalam PAUD mendukung penggunaan media digital menjadi wadah pembelajaran yang berlangsung inovatif dan responsif [7]. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar memungkinkan penggunaan berbagai media digital yang menjadikan rangkaian pembelajaran berlangsung lebih efektif, menarik, dan interaktif yang berikutnya peserta didik mampu memahami materi yang dipaparkan dengan lebih mudah [8]. Namun, pemanfaatan media digital yang diaplikasikan pada pembelajaran anak usia dini masih menimbulkan persepsi yang variatif di kalangan guru. Sebagian guru memandang media digital menjadi sarana yang mampu mengupayakan peningkatan kualitas pembelajaran, sedangkan sebagian lainnya mengkhawatirkan dampaknya terhadap perkembangan anak dan peran guru sebagai fasilitator [9]. Akibatnya, guru belum memiliki persepsi yang seragam dalam menentukan media digital yang tepat, aman, dan selaras bersama karakteristik anak usia dini berikutnya implementasi media digital pada rangkaian pembelajaran masih bervariasi. Perbedaan persepsi ini dipengaruhi oleh tingkat keterampilan teknologi, pengalaman penggunaan media digital, serta ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah [10].

Salah satu contoh penerapan media digital dalam dunia pendidikan dapat ditemukan di TK Negeri Sunter Agung. Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 18 Mei 2022, guru telah memanfaatkan media digital seperti video pembelajaran, gambar digital, dan proyektor untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini [11]. Namun, persepsi dan pengalaman guru dalam penggunaannya berbeda-beda. Sebagian guru memandang media digital menjadi sarana yang tergolong efektif dalam meningkatkan minat belajar anak, sedangkan sebagian lainnya masih menghadapi berbagai kendala. Perbedaan persepsi tersebut dapat dipengaruhi oleh tingkat literasi digital, pengalaman penggunaan teknologi, ketersediaan pelatihan, serta dukungan sekolah. Guru dengan persepsi yang positif biasanya lebih terbuka ketika

mengaplikasikan media digital, sementara keterbatasan fasilitas dan lingkungan pendidikan dapat memengaruhi sikap guru terhadap implementasi teknologi dalam pembelajaran [12],[13].

Penerapan media digital pada rangkaian pembelajaran bagi anak usia dini menjadi semakin penting seiring dengan perkembangan teknologi yang mengubah cara guru menyampaikan materi. Melalui media digital, materi dapat dikomunikasikan dengan lebih interaktif melalui gambar, video, animasi, dan permainan edukatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar, serta membantu perkembangan kognitif, bahasa, dan kreativitas anak [14]. Akan tetapi, penerapan media digital juga tetap harus memperhatikan durasi penggunaannya dengan harapan tidak memberikan implikasi negatif terhadap perkembangan anak. Menurut *World Health Organization*, 2019 Anak usia 2-4 tahun sebaiknya menggunakan media digital tidak lebih dari 1 jam per hari [15].

Sejumlah studi memaparkan media digital dapat meningkatkan motivasi belajar, ketelibatn anak, dan efektivitas pembelajaran. Namun, mayoritas fokus riset masih berupa manfaat pengaplikasian media digital dan tingkat penerimaan guru atas teknologi, sementara kajian persepsi serta pengalaman guru pendidikan anak usia dini secara mendalam melalui pendekatan fenomenologi masih terbatas. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang khusus mengkaji penggunaan media digital di TK Negeri Sunter Agung. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengungkapan persepsi dan pengalaman guru PAUD dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran melalui pendekatan fenomenologi. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada efektivitas media digital atau tingkat penerimaan teknologi oleh guru, penelitian ini mengeksplorasi makna pengalaman guru, pertimbangan dalam memilih media digital, strategi penerapan, serta berbagai faktor pendukung dan penghambat implementasi media digital pada konteks TK Negeri Sunter Agung. Temuan penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai praktik penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini. Merujuk hal terkait, penelitian ini dilangsungkan agar memahami persepsi dan pengalaman guru pendidikan anak usia dini dalam menerapkan media digital sebagai sarana pembelajaran anak usai dini melalui pendekatan fenomenologi [16].

Sejumlah studi terdahulu memperlihatkan media digital menyajikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran. Penelitian memperlihatkan guru memandang penggunaan media digital mewujudkan manfaat yang positif bagi pembelajaran dan perkembangan anak usia dini apabila digunakan sesuai dengan tahap perkembangannya [17]. Penelitian Analisis Persepsi Guru terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Proses Pembelajaran di kelas menemukan bahwa teknologi pembelajaran membantu pemaparan materi sehingga menjadi lebih interaktif dan menarik [18]. Sementara itu, penelitian Persepsi Guru Ibtidaiyah terhadap Penggunaan Media Digital dalam Proses Pembelajaran menunjukkan bahwa media digital mendukung efektivitas pembelajaran, tetapi masih menghadapi kendala kompetensi guru dan fasilitas [19]. Selain itu, penelitian Persepsi Guru PAUD terhadap Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran alam kegiatan Belajar Mengajar menemukan bahwa penerapan

teknologi pembelajaran dipengaruhi kesiapan guru dan dukungan sarana prasarana sekolah [2].

Penelitian mengenai persepsi guru terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran yang berlangsung pada pendidikan anak usia dini sudah banyak dilaksanakan dan menunjukkan mengenai guru umumnya mempunyai persepsi yang positif atas penerapan teknologi sebagai pendukung pembelajaran. Namun, sejumlah penelitian terkait masih berpusat pada pemanfaatan teknologi pembelajaran dari sisi umum, hambatan, dan strategi penggunaannya, sehingga belum secara khusus mengkaji pengalaman guru dalam menggunakan media digital sebagai sarana pembelajaran serta pertimbangan guru dalam menentukan media digital yang selaras bersama karakteristik perkembangan yang dialami anak usia dini. Maka dari itu, studi ini dilaksanakan agar menggambarkan persepsi dan pengalaman guru pendidikan anak usia dini terhadap penggunaan media digital pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Secara khusus, penelitian ini ditujukan mengidentifikasi persepsi guru terkait penggunaan media digital sebagai sarana pembelajaran yang mencakup aspek manfaat, kemudahan penggunaan, efektivitas, serta berbagai tantangan pada pelaksanaan pembelajaran [20]. Lebih lanjut, penelitian ini pun ditujukan agar menelaah pengalaman guru dalam mengaplikasikan media digital pada rangkaian pembelajaran anak usia dini, meliputi bentuk pemanfaatan media digital, strategi penerapan, yang digunakan, kendala yang dihadapi, serta dampaknya terhadap proses pembelajaran anak di TK Negeri Sunter Agung.

METODE

Pendekatan kualitatif ialah pendekatan yang diaplikasikan melalui penerapan metode fenomenologi agar menelusuri lebih dalam perihal persepsi guru pendidikan anak usia dini mengenai pemanfaatan media digital sebagai sarana yang mendukung rangkaian pembelajaran [21]. Pendekatan fenomenologi ini ditetapkan sebab fokus studi yakni pada persepsi guru terhadap media digital pada rangkaian pembelajaran anak usia dini. Jumlah partisipan sebanyak tiga orang dinilai memadai karena penelitian fenomenologi berfokus pada kedalaman data dan makna pengalaman yang diperoleh dari individu yang mengalami fenomena secara langsung, bukan pada jumlah partisipan yang besar [22].

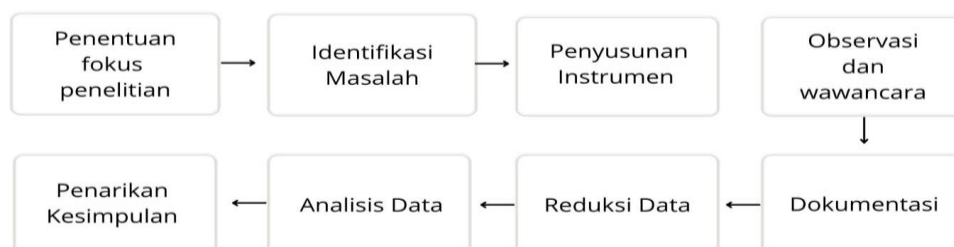
Penelitian ini dilaksanakan pada 2 Juni dan 8 Juni serta dilanjutkan pada 29-30 Juni 2026 di TK Negeri Sunter Agung dengan melibatkan guru kelas yang ditetapkan dengan teknik purposive sampling. Kriteria partisipan meliputi guru yang aktif mengajar, memiliki pengalaman menggunakan media digital dalam pembelajaran anak usia dini, serta telah mengajar sejak tahun 2000 atau awal tahun 2000-an. Kriteria tersebut dipilih karena partisipan dinilai memiliki pengalaman yang panjang dalam mengikuti perkembangan media pembelajaran, sehingga mampu memberikan informasi yang mendalam mengenai perubahan penggunaan media pembelajaran dari konvensional ke media digital.

Rangkaian pengumpulan data dilangsungkan dari langkah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Langkah observasi ditujukan agar memahami bagaimana guru mengaplikasikan media digital sebagai sarana pembelajaran didalam kelas. Wawancara dilakukan kepada guru kelas melalui mengaplikasikan pedoman atau acuan wawancara semi terstruktur, wawancara dilakukan agar menelusuri persepsi, manfaat, pengalaman, tantangan, serta langkah strategis guru dalam memanfaatkan media digital pada kegiatan pembelajaran. Dokumentasi meliputi foto kegiatan ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media digital.

Tabel 1. Kisi-kisi pertanyaan

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1.	Persepsi guru.	Pandangan guru tentang media digital.	Persepsi guru mengenai penggunaan media digital pada anak usia dini.
2.	Media digital yang aman.	Kriteria media digital yang aman.	Kriteria dan contoh media digital yang aman digunakan pada anak usia dini.
3.	Media digital yang tidak aman.	Kriteria media digital yang tidak aman.	Kriteria dan contoh media digital yang tidak aman digunakan pada anak usia dini.
4.	Penggunaan media digital.	Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran.	Jenis media digital yang digunakan serta alasan pemilihannya
5.	Dampak media digital.	Pengaruh penggunaan media digital.	Dampak penggunaan media digital bagi kelangsungan perkembangan anak usia dini.
6.	Strategi penggunaan.	Upaya guru dalam penggunaan media digital.	Strategi guru ketika menentukan dan menggunakan media digital yang sesuai bagi anak usia dini.
7.	Harapan guru	Pengembangan penggunaan media digital.	Harapan guru terkait penggunaan media digital yang aman dan efektif di PAUD.

Rangkaian analisis data dilangsungkan melalui mengaplikasikan model interaktif Miles Huberman, dan saladana yang memuat langkah reduksi data, langkah pemaparan atau penyajian data, dan langkah penarikan kesimpulan [23]. Adapun keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data hasil wawancara dari ketiga partisipan serta mengonfirmasikannya dengan data hasil observasi dan dokumentasi sehingga diperoleh informasi yang konsisten dan dapat dipercaya.



Gambar 1. Tahapan penelitian persepsi guru terhadap media digital sebagai sarana pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif mengacu pada model miles, huberman, dan saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan

penarikan kesimpulan. data diperoleh melalui wawancara semi terstruktur terhadap tiga guru tk negeri sunter agung, kemudian diverifikasi menggunakan hasil observasi dan dokumentasi melalui teknik triangulasi sumber. Pada tahap reduksi data, seluruh hasil wawancara ditranskripsi, dibaca berulang, kemudian dilakukan proses pengkodean untuk mengidentifikasi informasi yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu persepsi guru terhadap penggunaan media digital sebagai sarana pembelajaran anak usia dini. informasi yang memiliki makna serupa selanjutnya dikelompokkan menjadi beberapa kategori. Tahap penyajian data dilakukan dengan mengorganisasikan hasil pengkodean ke dalam tema-tema utama sehingga memudahkan proses interpretasi. berdasarkan hasil analisis diperoleh empat tema utama yang menggambarkan pengalaman guru dalam menggunakan media digital pada pembelajaran anak usia dini.

Tabel 2. Hasil Analisis Tema Penelitian

Tema	Kategori	Temuan
Persepsi guru terhadap media digital.	Pandangan guru.	Guru memandang media digital sebagai sarana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan membantu penyampaian materi.
Dampak media digital.	Manfaat pembelajaran.	Media digital meningkatkan minat belajar, motivasi, perhatian, kemampuan bahasa, kognitif, kreativitas, dan imajinasi anak.
Pengalaman dan tantangan penggunaan.	Pengalaman guru.	Guru menggunakan laptop, Interactive Flat Panel (IFP), video pembelajaran, dan gambar digital. Kendala yang ditemukan berupa pengaturan durasi penggunaan dan perlunya pemdampingan guru.
Harapan guru.	Pengembangan penggunaan media digital.	Guru mengharapkan pelatihan berkelanjutan, penambahan fasilitas, dan pedoman penggunaan media digital yang aman bagi anak usia dini.

Peneliti menginterpretasikan hubungan antar tema untuk memperoleh makna pengalaman guru dalam menggunakan media digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh partisipan memiliki persepsi positif terhadap penggunaan media digital sebagai pendukung pembelajaran. Meskipun demikian, keberhasilan implementasinya dipengaruhi oleh kompetensi guru, ketersediaan sarana prasarana, serta pengelolaan penggunaan media digital yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Temuan studi yang didapat dari rangkaian wawancara dan observasi yang berlangsung di TK Negeri Sunter Agung memperlihatkan guru menilai media digital selaku sarana yang berkontribusi krusial untuk menunjang rangkaian pembelajaran yang dialami anak usia dini. Guru menyatakan bahwa media digital membantu anak memahami materi pembelajaran secara lebih konkret karena anak dapat melihat gambar, video, maupun animasi yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Selain itu, perkembangan teknologi digital di lingkungan pendidikan dinilai semakin pesat, ditandai dengan banyaknya media dan permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar. Penggunaan media digital juga menyajikan implikasi yang positif bagi minat dan motivasi belajar anak.

Selain memandang media digital sebagai sarana yang mendukung pembelajaran, guru juga memiliki pertimbangan menentukan media digital yang layak digunakan pada anak usia dini. Guru menyatakan bahwa media digital yang aman merupakan media yang memiliki tujuan edukatif, sesuai tahapan perkembangan anak, mudah dipahami, bebas dari unsur kekerasan maupun iklan, serta digunakan di bawah pendampingan guru. Media seperti video pembelajaran, gambar digital, Interactive Flat Panel (IFP), dan presentasi interaktif dipilih karena dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang menjadi menarik tanpa mengabaikan kebutuhan perkembangan anak.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan media digital mampu menjadikan motivasi dan minat belajar pada anak semakin meningkat. Guru mengungkapkan mengenai anak tampak bersemangat, aktif, dan berminat menjalani rangkaian pembelajaran saat diaplikasikannya media digital, guru mengatakan “anak-anak senang banget kalau sudah pakai IFP”. Anak juga menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap materi yang disampaikan dibandingkan saat pembelajaran tanpa media digital. Temuan ini selaras bersama teori motivasi belajar yang dipaparkan oleh Sardiman, yang menguraikan mengenai media pembelajaran yang tergolong menarik mampu menumbuhkan dorongan belajar dan meningkatkan perhatian peserta didik [24]. Penelitian Yuni membuktikan mengenai media pembelajaran digital memperlihatkan pengaruh yang positif bagi kelangsungan minat dan motivasi belajar anak usia dini [25]. Maka dari itu, media digital mampu menjadi bagian alternatif media yang tergolong efektif untuk mewujudkan belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan dan atraktif bagi anak usia dini.

Dampak Positif Media Digital terhadap Perkembangan Anak. Hasil wawancara menunjukkan bahwa media digital berkontribusi terhadap perkembangan bahasa, kognitif, sosial, kreativitas, dan imajinasi anak. Dalam aspek bahasa, anak mampu menceritakan ulang informasi yang didapat melalui media digital. Pada aspek kognitif, anak mampu lebih mudah mencermati materi pembelajaran sebab memperoleh pengalaman visual yang mendukung proses berpikir. Sementara itu, dalam aspek sosial, media digital dapat digunakan sebagai sarana untuk melatih kerja sama anak melalui kegiatan kelompok. Guru TK Negeri Sunter Agung juga menyampaikan bahwa penggunaan media digital mampu menjadikan imajinasi dan kreativitas pada anak semakin meningkat. Anak memperoleh sejumlah stimulasi yang membantu mereka mengembangkan ide, mengeksplorasi pengetahuan baru, serta mengekspresikan gagasan melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Hal tersebut tercemin dari pernyataan ini:

Tabel 3. Pernyataan Guru Terhadap Media Digital

Aspek	Pernyataan Guru
Dampak penggunaan media digital	<i>“Ada dampaknya anak-anak lebih semangat selama pembelajaran dan lebih ngerti juga apa yang sedang di terangkan, begitupun ada negatifnya anak minta terus menerus mau belajar menggunakan IFP saja”</i> Guru Y. <i>“Dari media digital khususnya media digital itu anak mendapatkan kosakata baru, dan supaya menghindari dampak negatif ini kita guru mengatur waktu pemakaian media digital dan menjaga jarak anak”</i> Guru YN. <i>“anak juga langsung mengerti apa yang sedang diajarkan nah dengan minat anak yang besar juga dari sekolah buat jadwal pemakaian media digital juga ya itu di hari selasa dan kamis”</i> Guru D

Perubahan positif yang terlihat setelah penggunaan media digital antara lain meningkatkan ketertarikan anak terhadap kegiatan belajar, meningkatkan semangat hadir ke sekolah, dan kemampuan memahami materi yang lebih cepat dibandingkan sebelumnya. Temuan ini memperlihatkan bahwa media digital mempunyai kontribusi krusial dalam menunjang berbagai aspek perkembangan yang dialami anak usia dini. Temuan ini memperlihatkan bahwa media digital mempunyai kontribusi krusial dalam menunjang berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme Piaget yang menjelaskan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif, interaksi dengan lingkungan, dan pengalaman yang bermakna [26]. Media digital memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya dari adanya kolaborasi animasi, suara, gambar dan aktivitas interaktif sehingga dapat mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan anak. Selain itu, teori sosiokultural Vygotsky menjelaskan bahwa perkembangan kognitif dan bahasa anak dipengaruhi oleh interaksi sosial, penggunaan alat bantu, serta bimbingan dari orang yang lebih kompeten dalam proses pembelajaran, [27]. Temuan ini didukung oleh penelitian Humaida dan Suyadi yang memperlihatkan pengaplikasian media game edukasi digital yang berbasis ICT mampu menjadikan perkembangan kognitif yang dialami anak usia dini semakin meningkat [28].

Pengalaman Guru dalam Penggunaan Media Digital. Merujuk temuan wawancara, media digital yang paling sering diaplikasikan para rangkaian pembelajaran adalah laptop dan Interactive Flat Panel (IFP). Penggunaan media digital umumnya pada kegiatan pembuka pembelajaran dan dilaksanakan sekitar satu hingga dua kali dalam seminggu. Guru menjelaskan bahwa pemilihan media digital selalu mempertimbangkan keamanan konten untuk anak usia dini. Adapun penentuan penerapan media bertumpu pada kesesuaian materi bersama capaian pembelajaran, karakteristik perkembangan yang dialami anak, serta kemudahan guru dalam mendampingi penggunaannya selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media digital juga dipadukan metode bermain dan aktivitas langsung agar pembelajaran tetap selaras bersama karakteristik yang dimiliki pada anak usia dini. Guru menyatakan mengenai penerapan media digital dalam pembelajaran elative mudah dilakukan karena sekolah telah memberikan dukungan berupa pelatihan dan fasilitas yang memadai. Seluruh guru di sekolah juga memiliki kemampuan cukup dalam mengoperasikan media digital untuk kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pernyataan ini:

Temuan ini mengungkapkan mengenai keberhasilan penggunaan media digital pada rangkaian pembelajaran bukan sebatas bertumpu pada ketersediaan fasilitas teknologi, namun juga dilatarbelakangi oleh kemampuan guru ketika memanfaatkannya serta dukungan dari pihak lembaga pendidikan. Guru yang memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi akan lebih mudah mewujudkan pembelajaran yang inovatif dan selaras bersama apa yang peserta didik butuhkan. Studi empiris dari Rulismi, Pebriani, dan Partikasari juga menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media berbasis digital berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan perkembangan kognitif yang dialami pada anak usia dini [29].

Tantangan dan Dampak Negatif Penggunaan Media Digital. Berdasarkan hasil wawancara, guru juga mengidentifikasi beberapa jenis media digital yang kurang sesuai digunakan oleh anak usia dini. Media digital yang mengundang unsur kekerasan, bahasa yang tidak sesuai, iklan berlebihan, maupun permainan digital yang mendorong penggunaan gawai dalam waktu lama dipandang tidak aman karena berpotensi mengurangi interaksi sosial anak, mengganggu konsentrasi belajar, serta memberikan stimulasi yang tidak sesuai dengan tahap perkembangannya. Meskipun memberikan sejumlah manfaat, terdapat sejumlah tantangan pada penerapan media digital. Guru TK Negeri Sunter Agung mengungkapkan bahwa pengaplikasian media digital yang berlebihan mampu memberikan implikasi buruk bagi kelangsungan kesehatan anak, terutama jika digunakan terlalu lama atau dengan jarak pandang yang terlalu dekat. Oleh karena itu, guru perlu mengatur durasi pemakaian media digital yang diatur sesuai kebutuhan anak termasuk kondisi tahap perkembangan yang dilaluinya. Selain itu, tantangan lainnya yakni keterbatasan jumlah perangkat dibandingkan jumlah peserta didik. Kondisi ini mengharuskan guru mengatur penggunaan media secara bergantian agar seluruh anak memperoleh kesempatan yang sama dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Merujuk uraian terkait, penggunaan media digital memerlukan pemantauan dan pengelolaan yang tepat agar manfaatnya dapat diperoleh secara optimal tanpa mengabaikan aspek kesehatan dan perkembangan anak [30]. Penerapan media digital pada rangkaian pembelajaran anak usia dini perlu diiringi oleh langkah pengendalian dan pembinaan yang tepat agar manfaatnya mampu dioptimalkan tanpa mengabaikan aspek kesehatan serta perkembangan anak [31]. Temuan ini menunjukkan penggunaan media digital perlu dilakukan secara bijaksana dan terkontrol. Penerapan teknologi bagi aktivitas anak usia dini harus mempertimbangkan aspek perkembangan, kesehatan, dan keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas fisik. Penelitian Hasmawaty dkk. juga menjelaskan bahwa penggunaan media digital secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif apabila tidak disertai pengawasan dari guru dan orang tua [32]. Perlunya pengawasan guru serta pengaturan waktu penggunaan menjadi faktor penting untuk meminimalkan dampak negatif yang mungkin muncul.

Harapan Guru terhadap Penggunaan Media Digital di PAUD. Guru berharap penggunaan media digital di PAUD dapat terus berkembang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta mendukung pengenalan literasi digital secara aman sejak anam sejak usia dini. Guru juga mengharapkan tersedianya lebih banyak media dan permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Berdasarkan hasil wawancara, sekolah telah menyelenggarakan pelatihan mengenai pemanfaatan media digital. Namun, guru berharap pelatihan tersebut dapat dilaksanakan secara lebih rutin dan berkelanjutan, baik oleh pihak sekolah maupun instansi terkait, sehingga kompetensi guru dalam mengoprasikan, memilih, dan mengembangkan media digital yang aman dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini dapat terus meningkat. Selain itu, guru berharap tersedia pedoman yang lebih jelas mengenai kriteria media digital yang aman sebagai acuan dalam penerapannya pada proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa guru TK Negeri Sunter Agung memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan media digital sebagai sarana pembelajaran anak usia dini. Hadirnya media digital dipandang mampu menjadi langkah bagi peningkatan minat dan motivasi belajar, mempermudah anak memahami materi, serta mendukung perkembangan bahasa, kognitif, sosial, kreativitas, dan imajinasi anak apabila digunakan sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangannya. Keberhasilan implementasi media digital bukan sebatas dilatarbelakangi oleh ketersediaan teknologi, namun juga dipengaruhi oleh kompetensi guru, dukungan fasilitas sekolah, serta pengelolaan penggunaan media secara bijaksana. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat dan perlunya pengaturan durasi penggunaan, guru menerapkan berbagai strategi agar media digital tetap efektif dalam pembelajaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengungkap pengalaman dan persepsi guru PAUD mengenai penggunaan media digital melalui pendekatan fenomenologi pada konteks TK Negeri Sunter Agung, sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas terkait sejumlah faktor yang menunjang dan menghambat implementasi media digital dalam pembelajaran. Temuan ini harapannya mampu menjadi rekomendasi untuk sekolah dan pemangku kebijakan ketika mengembangkan pemanfaatan media digital yang lebih efektif, aman, dan selaras bersama apa yang dibutuhkan dalam kelangsungan perkembangan anak.

PENGHARGAAN

Terima kasih dan apresiasi tulus penulis sampaikan untuk TK Negeri Sunter Agung yang telah mengizinkan riset ini berlangsung. Lebih lanjut, terima kasih yang sedalam-dalamnya penulis ungkapkan untuk kepala sekolah juga guru yang mendukung dan terlibat aktif pada rangkaian riset. Tentunya terima kasih pun penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang tidak pernah berhenti memberikan bimbingan, rekomendasi, serta arahan selama rangkaian penelitian berjalan.

REFERENSI

- [1] A. Mustadi *et al.*, *Bahasa dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta, Indonesia: UNY Press, 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=BtKREAAAQBAJ>
- [2] P. R. Wijaya, "Persepsi Guru PAUD terhadap Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *Cons. Educ. Couns. J.*, vol. 6, no. 1, hal. 1, Sep 2025, doi: 10.36841/consilium.v6i1.7187.
- [3] H. Zaini dan K. Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, hal. 81–96, Okt 2017, doi: 10.19109/ra.v1i1.1489.
- [4] A. K. Putri, D. Hendriawan, dan R. N. Arzaqi, "Magic Words Buku Dongeng Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Santun pada Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, hal. 251–260, Feb 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.986.
- [5] M. Prahasti, N. Sundari, dan E. A. Mashudi, "Peran Orang Tua dalam

- Mengembangkan Literasi Digital Anak Usia Dini : Studi pada TK di Jakarta Timur,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 5, hal. 1801–1816, Jul 2025, doi: 10.31004/obsesi.v9i5.7285.
- [6] K. M. Fisher dan K. E. Zimmer, “Overview of Early Childhood and Development (Ages 4 to 8),” in *Early Childhood Special Education Programs and Practices*, New York: Routledge, 2024, hal. 1–22. doi: 10.4324/9781003523932-1.
- [7] R. A. Nurazka, N. S. Fitriyani, dan R. D. Widjayatri, “Pengembangan Aplikasi Giat Bergerak sebagai Desain Pembelajaran Abad 21 bagi Anak Usia 4-6 Tahun,” *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 2, hal. 242–252, Agu 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i2.356.
- [8] D. Safitri, L. Suzanti, dan R. D. Widjayatri, “Persepsi Pendidik PAUD Terhadap Aplikasi EduGame MARU sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh,” *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 2, hal. 253–262, Agu 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i2.369.
- [9] M. Rais, Muhammad Yaumi, dan M. Yusuf T, “Studi Literatur Terminologi Media Dan Teknologi Pembelajaran (Sejarah Dan Perbedaan Istilah),” *Aksiologi J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 5, no. 2, Okt 2024, doi: 10.47134/aksiologi.v5i2.236.
- [10] T. Anasari, G. A. Soekarno, H. Harsono, dan S. Utama, “Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran: Studi Situs Sekolah Menengah Pertama,” *RIGGS J. Artif. Intell. Digit. Bus.*, vol. 4, no. 4, hal. 7036–7043, Des 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i4.4978.
- [11] K. Fisher dan K. Zimmer, *Early Childhood Special Education Programs and Practices*, 1st ed. New York: Routledge, 2024. doi: 10.4324/9781003523932.
- [12] A. Juniarti dan R. Sulastika, “Transformasi Pembelajaran dengan Teknologi Digital,” *J. Innov. Teach. Instr. Media*, vol. 5, no. 2, hal. 594–608, Jan 2025, doi: 10.52690/jitim.v5i2.956.
- [13] R. Sumiharsono dan H. Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Surabaya, Indonesia: Pustaka Abadi, 2017. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=VJtIDwAAQBAJ>
- [14] R. S. Nafisa, Y. Fitriani, dan P. Nuroniah, “Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Metode Drill,” *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 1, hal. 210–218, Apr 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i1.635.
- [15] W. H. Organization, *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children Under 5 Years of Age*. Geneva, Switzerland: WHO, 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/311664/9789240001749-chi.pdf>
- [16] L. E. Cohen dan S. Waite-Stupiansky, *Theories of Early Childhood Education*, 2nd ed. New York: Routledge, 2022. doi: 10.4324/9781003288077.
- [17] E. H. Sahal dan M. Mayasari, “Persepsi Guru PAUD terhadap Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran: Tinjauan dari Perspektif Psikologi Perkembangan,” *J. Golden Gener. Educ.*, vol. 2, no. 1, hal. 248–260, 2026, doi: 10.65244/jgge.v2i1.197.
- [18] M. Mutmainnah dan K. Khaerunnisa, “Analisis Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas,” *JUPENJI J. Pendidik. Jompa Indones.*, vol. 3, no. 4, hal. 53–62, Nov 2024, doi: 10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1333.
- [19] L. Sudarsih, “Persepsi Guru Madrasah Ibtidaiyah terhadap Penggunaan Media Digital dalam Proses Pembelajaran,” *Elem. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, hal. 1–9, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.lp3mzh.id/index.php/elementary/article/view/494>
- [20] P. Gonzalez dan O. Birnbaum-Weitzman, “Sociocultural,” in *Encyclopedia of*

- Behavioral Medicine*, Cham: Springer International Publishing, 2020, hal. 2105–2107. doi: 10.1007/978-3-030-39903-0_1511.
- [21] P. Nuroniah, F. Alfarisa, E. Anesty Mashudi, F. Fatihatusyidah, dan A. Piyakun, "Emotional Experiences of Preschool Teachers During Learning Evaluation: A Phenomenological Study," *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 1, hal. 119–129, Mar 2024, doi: 10.14421/jga.2024.09-11.
- [22] J. W. Creswell dan J. D. Creswell, *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*, 6th ed. New York: Pearson, 2019.
- [23] S. Komalasari *et al.*, "Prinsip Character of A Leader pada Generasi Z," *Philanthr. J. Psychol.*, vol. 6, no. 1, hal. 77, Jun 2022, doi: 10.26623/philanthropy.v6i1.4960.
- [24] D. A. Ramadhani dan M. Muhroji, "Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, hal. 4855–4861, Apr 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2960.
- [25] A. S. Yuni, "Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini," *J. Wahana Literasi Pendidik.*, vol. 1, no. 4, hal. 459–473, 2026, doi: 10.58472/jwlp.v1i4.438.
- [26] S. Waite-Stupiansky, "Jean Piaget's Constructivist Theory of Learning," in *Theories of Early Childhood Education*, 2nd ed., New York: Routledge, 2022, hal. 3–18. doi: 10.4324/9781003288077-2.
- [27] L. Mavuru dan U. Ramnarain, "Teachers' Knowledge and Views on the Use of Learners' Socio-cultural Background in Teaching Natural Sciences in Grade 9 Township Classes," *African J. Res. Math. Sci. Technol. Educ.*, vol. 21, no. 2, hal. 176–186, Mei 2017, doi: 10.1080/18117295.2017.1327239.
- [28] R. T. Humaida dan S. Suyadi, "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT," *Aulad J. Early Child.*, vol. 4, no. 2, hal. 78–87, Jun 2021, doi: 10.31004/aulad.v4i2.98.
- [29] D. Rulismi, E. Pebriani, R. Partikasari, J. P. Rahmadani, dan M. D. Yeni, "Pengebangan Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Sains Melalui Media Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *J. Dehasen Untuk Negeri*, vol. 5, no. 1, hal. 107–100, Jan 2026, doi: 10.37676/jdun.v5i1.10377.
- [30] I. Triwahyuni, E. Mulyasari, D. Hendriawan, G. Novia, dan R. Aldwaik, "Pengembangan Kompetensi Digital Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SDN Bandung 1," *Kalam Cendekia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 13, no. 1, Apr 2025, doi: 10.20961/jkc.v13i1.97013.
- [31] Rizkia Ramadhania Nurbani dan Esya Anesty Mashudi, "Ketergantungan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun," *Indones. J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 8, no. 2, hal. 100–105, Des 2023, doi: 10.51529/ijiece.v8i2.503.
- [32] H. Hasmawaty, A. Abriadi, M. Y. Bahtiar, S. N. Ilyas, dan B. Mahmud, "Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital bagi Anak Usia Dini," *Madaniya*, vol. 7, no. 2, hal. 799–807, 2026, doi: 10.53696/27214834.1691.