

Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK Yaa Bunayya Kota Bima

¹Aiman Putri, ²Ahmadin, ³Wahyu Mulyadin

Universitas Muhammadiyah Bima

aimanputri9@gmail.com

ABSTRACT

Many educators still rely on conventional learning methods that are less engaging for children. In addition, limited access to technological devices and educational skills in utilizing technology are major obstacles in optimizing digital technology in early childhood learning. So this research aims to find out Digital Technology-Based Learning Innovations to Increase Early Childhood Learning Interest at Tk Yaa Bunayya, Bima City. This research will be conducted at Yaa Bunayya Kindergarten, Bima City, West Nusa Tenggara. This research uses Qualitative Research with a Case Study Approach. Data Collection Techniques are Observation, Interview and Documentation. Data Analysis Techniques are Data Reduction, Data Presentation and Conclusion Drawing. Based on the results of this study that digital technology-based learning innovations have a real positive impact on increasing children's interest in learning at Yaa Bunayya Kindergarten, Bima City. Digital technology applied in the form of learning videos, educational applications, interactive media, and other digital devices is able to create a learning atmosphere that is more fun, interesting, and motivates children to be actively involved in the learning process. The changes that can be seen significantly are the increase in children's activeness, enthusiasm, and interest in the material presented by the teacher.

Keywords: Learning Innovation, Learning Interest

ABSTRAK

Banyak pendidik yang masih bergantung pada metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik bagi anak-anak. Selain itu, keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan keterampilan pendidikan dalam memanfaatkan teknologi menjadi hambatan besar dalam mengoptimalkan teknologi digital dalam pembelajaran Anak Usia Dini. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini di TK Yaa Bunayya Kota Bima. Penelitian ini akan dilakukan di TK Yaa Bunayya Kota Bima Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini menggunakan Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Deskriptif. Teknik Pengumpulan Data yaitu Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Teknik Analisis Data yaitu Reduksi Data, Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan minat belajar anak usia dini di TK Yaa Bunayya Kota Bima. Teknologi digital yang diterapkan dalam bentuk video pembelajaran, aplikasi edukatif, media interaktif, dan perangkat digital lainnya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan memotivasi anak untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Perubahan yang terlihat secara signifikan adalah meningkatnya keaktifan, antusiasme, dan ketertarikan anak terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun, yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa, seni, etika dan agama. Masa ini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*) karena merupakan periode kritis yang menentukan perkembangan anak di masa depan. Pada masa ini juga, perkembangan fisik dan psikis mencapai periode terbaik sepanjang masa, seperti pada perkembangan fisik, sel-sel otak dan kemampuan motorik berkembang dengan pesat (Arif Rahman, 2020).

Menurut Undang-Undang Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak (Mutuanisa, 2022, p. 45).

Sedangkan menurut pendapat Montessori menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*The Golden Years*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak-motorik, dan sosio emosional pada anak usia dini (Jurusan Pendidikan et al).

Dengan demikian, usia dini menjadi periode kritis untuk menanamkan karakter yang akan tertanam kuat hingga dewasa. Pada saat usia dini adalah usia paling tepat bagi seseorang untuk menanamkan karakter yang akan tertanam kuat hingga dewasa sehingga sangat sulit dipengaruhi oleh hal-hal yang tidak sesuai dengan karakter dasarnya (Jurnal Inovasi, 2022).

Pentingnya pendidikan selama masa kanak-kanak memerlukan perhatian yang cukup besar, karena seorang anak yang berpartisipasi dalam program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) akan menunjukkan perbedaan yang berbeda dibandingkan dengan anak yang tidak terlibat dalam program pendidikan Anak Usia Dini. Perbedaan ini muncul dari rangsangan yang lebih disengaja yang diterima anak saat terdaftar di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Selanjutnya, anak akan menumbuhkan kemandirian yang lebih besar, karena ia diberi kesempatan untuk mengembangkan berbagai postur secara mandiri, meskipun dalam kerangka terstruktur yang selaras dengan tahap perkembangan yang ia alami (Shofiyatuz, 2024).

Terartikulasikan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Bab I Pasal 1 Butir 10, bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan inisiatif perkembangan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang dilaksanakan melalui penyediaan kerangka pendidikan yang dirancang untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis

anak, sehingga memastikan kesiapan mereka untuk selanjutnya upaya Pendidikan (Yoga Dkk, 2020).

Teknologi merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat membawa keuntungan dan juga hambatan bagi guru dan siswa. Manfaat teknologi meliputi peningkatan akses, peningkatan kualitas sumber belajar, dan pengayaan sumber belajar. Tantangan teknis meliputi persyaratan keterampilan, perubahan paradigma, dan masalah etika. Oleh karena itu, penting untuk memahami dampak teknologi terhadap pendidikan dari segi aspek positif dan negatifnya. Tidak dapat disangkal bahwa kemajuan teknologi global telah memberikan dampak besar pada banyak sektor kehidupan, terutama pendidikan. Di dunia saat ini, kemajuan teknologi tidak dapat diabaikan karena teknologi berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan (Anita, 2023).

Kemajuan teknologi pembelajaran selalu mengikuti perkembangan zaman. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering menjumpai penggunaan teknologi di lingkungan pendidikan. Penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dalam berbagai bentuk *e-learning*, yaitu penyampaian materi pembelajaran melalui berbagai media elektronik seperti audio/video, televisi interaktif, *compact disc* (CD), video, dan lain sebagainya. Teknologi yang berkembang pesat ini telah mengubah lingkungan belajar secara signifikan di era globalisasi saat ini. Hal ini tidak dapat dihindari dan memiliki implikasi nyata bagi dunia pendidikan. Tekanan global mengharuskan sektor pendidikan beradaptasi dengan perubahan teknologi yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam mengelola penggunaan teknologi informasi dalam komunikasi di lingkungan pendidikan selama proses pembelajaran.

Teknologi digital merupakan salah satu komponen yang berupa komputer, internet, gadget, PDA, dan perangkat digital lainnya. Denis Mc Quail, berpendapat bahwa ada empat kategori utama media digital:

- a. Media komunikasi interpersonal seperti email.
- b. Media permainan interaktif seperti permainan
- c. Media pencarian informasi seperti mesin pencari di Internet.
- d. Media partisipatif seperti ruang obrolan di Internet.

Oleh karena itu, semua konten pendidikan perlu dirancang semenarik mungkin dan dikemas dalam media digital agar mudah dipahami oleh siswa. Guru harus dilatih dan diperlengkapi untuk menggunakan dan mengajarkan media digital sehingga mereka dapat membuat media digital mereka sendiri (Eem Kurniasih, 2022).

Pada hakikatnya Anak Usia Dini belajar melalui bermain, ketika bermain, anak berinteraksi dengan benda-benda yang menjadi mainan. Secara sadar atau tidak, anak mempelajari benda-benda yang mereka mainkan. Piaget menekankan pentingnya objek nyata dalam pembelajaran anak usia dini. Anak mulai menyerap informasi melalui interaksinya dengan objek, dan kemudian informasi ini dimasukkan ke dalam struktur pengetahuan anak. Ketika anak bermain dengan gadget, entah itu bermain

game di gadget, mendengarkan lagu atau menonton video hiburan, maka mereka mengalami interaksi dengan objek permainannya (Fitri, 2020).

Media video interaktif sangat dapat merangsang minat anak dalam belajar karena mereka menjadi tertarik pada sistem teknologi yang dapat menampilkan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Oleh karena itu, dengan sistem teknologi yang sangat imajinatif dan kreatif yang ditawarkan, tidak mengherankan jika anak lebih tertarik menonton TV, YouTube, dan bermain permainan edukatif yang ada pada gadget/teknologi (R AAl And Hikmah Ambon, 2023).

Sebagian besar permainan edukasi yang terdapat pada Gadget/Teknologi juga dikembangkan dalam bahasa Inggris, dan sebagian besar lagu dan video hiburan untuk anak-anak di Gadget/Teknologi juga dikembangkan dalam bahasa Inggris. Misalnya, lagu "Jhony Oh Jhonny" juga dalam bahasa Inggris. Baik secara sadar maupun tidak sadar, anak menerima informasi dalam bentuk perolehan kosakata bahasa Inggris baru yang biasanya mereka tidak dengar atau gunakan dalam interaksi dengan lingkungannya. Mereka kemudian memasukkan informasi ini ke dalam struktur pengetahuan mereka (Miaziani, 2022).

Pendidikan Anak Usia Dini memegang peran penting dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan untuk meningkatkan minat belajar anak. Namun, implementasi teknologi digital di TK Yaa Bunayyah Kota Bima masih menghadapi berbagai kendala atau masalah. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan infrastruktur yang memadai. Fasilitas seperti komputer, proyektor, atau jaringan internet belum sepenuhnya tersedia untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi (Ari Gunardi, 2023).

Selain itu, kompetensi pendidik dalam menggunakan teknologi digital juga menjadi kendala. Banyak guru yang belum memiliki keterampilan optimal dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pembelajaran yang menarik dan efektif. Konsep Merdeka Belajar yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka juga masih menjadi tantangan tersendiri. Meskipun konsep ini memberikan kebebasan kepada anak untuk belajar sesuai dengan minat dan bakatnya, implementasi di TK Yaa Bunayyah masih perlu dievaluasi. Guru perlu memahami strategi pembelajaran yang berdiferensiasi agar dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak (Siti Risda Dkk, 2023).

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti dapat menyimpulkan meskipun teknologi digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan, tantangan masih ada dalam implementasi di pendidikan Anak Usia Dini. Banyak pendidik yang masih bergantung pada metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik bagi anak-anak. Selain itu, keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan keterampilan pendidikan dalam memanfaatkan teknologi menjadi hambatan besar dalam mengoptimalkan teknologi digital dalam pembelajaran Anak Usia Dini.

Kemudian beberapa penelitian terdahulu yang selaras dengan penelitian ini, sebagaimana yang ditulis oleh (Nurul Hidayati, 2024) meneliti "Pendekatan

Pembelajaran Anak Usia Dini pada Kurikulum Merdeka: Membangun Kemandirian dan Kreativitas di TKS Muslimat NU XVIII Taro'an Pamekasan” berdasarkan hasil penelitiannya bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan di TKS Muslimat NU XVIII Taro'an Pamekasan berhasil mendorong kemandirian dan kreativitas anak melalui berbagai kegiatan yang dirancang secara interaktif dan berbasis proyek. Selain itu juga dalam penelitian lain seperti yang ditulis oleh (Masliyana dan Muhammad Natsir , 2023) “Konsep merdeka belajar bagi Anak Usia Dini dalam perspektif Ki Hj. Dewantara”. Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa merdeka belajar merupakan upaya untuk mencapai pendidikan yang humanis, di mana anak-anak diberikan kebebasan dalam melakukan aktivitas bermain. Kebebasan ini mendorong eksplorasi yang menandakan kemandirian fisik dan psikologis anak. Kemudian dalam penelitian yang ditulis oleh (Dewi Dkk, 2023) meneliti “Peran kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan”. Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran membuka akses lebih luas terhadap informasi, meningkatkan partisipasi siswa, dan memperkenalkan metode pengajaran inovatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala serta mencari solusi dalam penerapan teknologi digital dan konsep Merdeka Belajar di TK Yaa Bunayyah Kota Bima. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini berbasis teknologi yang lebih inovatif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah cara kerja penelitian yang menekankan pada aspek pendalaman data demi mendapatkan kualitas suatu penelitian. Dengan kata lain, pendekatan kualitatif adalah mekanisme kerja penelitian yang mengandalkan uraian deskriptif kata atau kalimat yang di susun secara cermat dan sistematis melalui menghimpun data hingga menafsirkan dan melaporkan hasil penelitian. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian berlandaskan filsafat *postpositivisme*, di gunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumental kunci pengambilan data (Cosmas, 2020).

Karakteristik penting penelitian kualitatif adalah sifatnya yang mendasar dan naturalistik (alami), sehingga tidak dapat dilakukan dalam lingkungan laboratorium yang terkontrol, melainkan harus dilaksanakan langsung di lapangan. Karena karakteristik ini, penelitian semacam ini sering disebut sebagai "*naturalistic inquiry*" atau "*field study*" (Sulistyawati, 2023).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan Studi Kasus. Pendekatan ini digunakan untuk memahami fenomena Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di Tk Yaa Bunayya Kota Bima secara mendalam dan kontekstual. Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Studi Kasus adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang fenomena atau kejadian yang

terjadi dalam konteks tertentu. Penelitian ini mengandalkan data yang bersifat naratif dan deskriptif, bukan angka atau statistik. Pendekatan studi kasus dalam penelitian kualitatif digunakan untuk menyelidiki kasus atau situasi tertentu dengan mendalam, dengan fokus pada pemahaman kompleksitas dan dinamika yang ada di dalamnya (Ubay Haki, 2024).

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian lapangan (*field research*), di mana data diperoleh langsung dari lokasi penelitian, yaitu di TK Yaa Bunayya Kota Bima. Peneliti akan mempelajari Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di Tk Yaa Bunayya Kota Bima secara langsung dengan melibatkan Kepala Sekolah, Siswa dan Guru sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menjelaskan secara deskriptif atau penelitian yang mendalam tentang suatu objek atau tentang sebuah kasus yang terjadi.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di TK Yaa Bunayya Kota Bima Nusa Tenggara Barat. Waktu penelitian direncanakan selama 2 bulan, yaitu pada April-Mei 2025, agar dapat mengamati proses penelitian secara menyeluruh.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data adalah serangkaian langkah atau cara yang diterapkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam suatu penelitian. Tujuan dari metode ini adalah untuk menjamin data yang didapatkan memiliki kualitas valid, reliabel, dan relevan dengan tujuan penelitian (Pakaya, 2023). Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data terdiri dari:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati suatu objek spesifik. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan alat observasi formal. Peneliti mengambil posisi pasif selama proses observasi berlangsung. Aspek-aspek yang relevan untuk diamati meliputi ciri-ciri individu, seperti busana, pergerakan tubuh, dan komunikasi non verbal, hubungan antar individu, aktivitas yang dilakukan, serta kondisi lingkungan fisik (Marinu, 2024).

Mengamati secara langsung pelaksanaan proses Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di TK Yaa Bunayya Kota Bima, seperti proses Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital, dan bagaimana hasil dari inovasi Pembelajaran itu sendiri. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data faktual dari lapangan.

Dalam kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengamati situasi dan aktivitas sekolah bertujuan untuk memperoleh data dan informasi fisik maupun non fisik terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di TK Yaa Bunayya Kota Bima.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berbicara langsung antara peneliti dan responden. Melalui wawancara, peneliti dapat menggali informasi yang lebih mendalam, memahami pandangan, pengalaman, atau pendapat responden mengenai topik yang diteliti (Teguh, 2023). Wawancara dapat dijalankan dengan format terstruktur atau tidak terstruktur dengan tujuan memperoleh beragam informasi terkait fokus permasalahan penelitian.

- a) Kepala Sekolah : Untuk menggali informasi tentang Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di TK Yaa Bunayya Kota Bima.
- b) Siswa : Untuk menggali informasi tentang proses Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di TK Yaa Bunayya Kota Bima.
- c) Guru : Untuk menggali informasi tentang proses Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di TK Yaa Bunayya Kota Bima.

Wawancara berisi sejumlah pertanyaan yang terstruktur dijadikan sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan *interview* kepada sejumlah Kepala Sekolah, Siswa dan Guru yaitu terkait dengan Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di TK Yaa Bunayya Kota Bima.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pencatatan, pengumpulan, penyimpanan, dan pengorganisasian informasi atau data dalam bentuk tulisan, gambar, rekaman, atau media lainnya yang bertujuan untuk mendokumentasikan suatu kejadian, aktivitas, atau informasi penting. Dokumentasi sering kali digunakan untuk merekam suatu proses, kejadian, atau hasil penelitian agar dapat diakses, dipahami, dan digunakan di kemudian hari (Mulyana, 2024).

Meliputi data tentang Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di TK Yaa Bunayya Kota Bima. Dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data observasi dan wawancara (Sulistiyawati, 2023).

Dokumentasi dibagi menjadi dua kategori yaitu, pedoman dokumentasi yang memuat garis-garis besar atau kategori data yang akan dicari dan *chek-list* yang berdasarkan daftar variabel. Dari penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dokumentasi merupakan hasil atau bukti yang diperoleh peneliti ketika melaksanakan wawancara atau observasi, yang dapat berbentuk dokumen, foto, atau material serupa.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode atau prosedur yang digunakan untuk mengolah, menafsirkan, dan menyimpulkan data yang telah dikumpulkan dalam suatu penelitian atau studi. Tujuannya adalah untuk

menemukan pola, hubungan, atau informasi yang relevan dari data tersebut, sehingga dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian, menguji hipotesis, atau memberikan gambaran yang lebih jelas tentang fenomena yang sedang diteliti (Ahmad, 2021). Dalam penelitian kualitatif, model analisis data yang umum digunakan adalah model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap.

- a) Reduksi data yaitu proses penyaringan dan perangkuman data agar lebih terfokus pada hal-hal yang relevan.
- b) Penyajian data yaitu penyusunan data dalam bentuk deskriptif agar lebih mudah dipahami.
- c) Penarikan kesimpulan yaitu interpretasi data dan pembuatan kesimpulan berdasarkan temuan penelitian.

Dapat disimpulkan bahwa metode penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi secara mendalam Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini di TK Yaa Bunayya Kota Bima. Dengan pendekatan kualitatif, pengumpulan data lapangan, dan teknik analisis sistematis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran holistik tentang Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini di TK Yaa Bunayya Kota Bima.

5. Pengujian Kredibilitas Data

Pengujian kredibilitas data adalah proses untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam penelitian, analisis, atau pengambilan keputusan dapat dipercaya dan sah. Proses ini bertujuan untuk menilai kualitas dan keandalan data agar dapat digunakan sebagai dasar yang kuat dalam membuat kesimpulan atau Keputusan (Pugu, 2024). Berikut adalah beberapa metode yang digunakan peneliti untuk memverifikasi kebenaran data:

- a) *Member Check* (cek berulang-ulang)

Member check (atau cek berulang-ulang) adalah salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memverifikasi keakuratan data dan interpretasi yang diperoleh dari responden atau partisipan. Teknik ini melibatkan pengembalian data atau temuan penelitian kepada partisipan atau anggota kelompok yang terlibat dalam penelitian untuk memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan dan disimpulkan benar-benar mencerminkan pengalaman atau pandangan mereka. Prosedur ini dilaksanakan setelah pengumpulan data atau penemuan penelitian selesai, dengan cara peneliti mengonsultasikan hasil temuan kepada para narasumber (Mulyana, 2024).

- b) *Cross Check*

Cross check adalah suatu teknik atau metode yang digunakan dalam penelitian atau analisis data untuk memverifikasi kebenaran atau keakuratan informasi dengan membandingkan data atau temuan dari berbagai sumber yang berbeda. Tujuan utama dari *cross check* adalah

untuk memastikan bahwa data yang diperoleh konsisten dan sahih, serta untuk mengidentifikasi kemungkinan kesalahan, bias, atau ketidakakuratan. Proses ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam data yang telah dikumpulkan dari lapangan (Sulistiyo, 2023).

c) Triangulasi

Triangulasi adalah teknik yang digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan validitas dan keandalan data dengan menggabungkan beberapa metode, sumber data, atau pendekatan analisis yang berbeda. Tujuan dari triangulasi adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap dan mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti, serta untuk memverifikasi temuan penelitian dengan cara yang lebih holistik dan objektif (Daruhadi, 2024).

Triangulasi menekankan efektivitas proses dan hasil. Peneliti dapat mengevaluasi apakah metode yang digunakan telah berjalan dengan baik dan menguji pemahaman informasi yang disampaikan kepada peneliti. Teknik ini mencari titik temu dari berbagai data yang terkumpul sebagai cara pengecekan dan perbandingan terhadap data yang telah ada (Ridhwan, 2025).

d) Bahan Referensi

Bahan referensi adalah sumber informasi yang digunakan untuk mendukung, memperkuat, atau memberikan landasan dalam penulisan atau penelitian. Bahan referensi digunakan oleh peneliti, penulis, atau akademisi untuk merujuk atau mengutip informasi, teori, data, atau argumen yang relevan dengan topik yang dibahas. Bahan referensi bisa berupa berbagai macam sumber yang dapat diakses, baik dalam bentuk cetakan, digital, maupun sumber primer atau sekunder (Fatmawati, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di TK Yaa Bunayya Kota Bima memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar anak usia dini. Anak-anak yang semula cenderung pasif dan kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, mulai menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang tinggi setelah guru menerapkan media digital seperti video interaktif, aplikasi edukatif, dan perangkat digital lainnya. Ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif mampu merangsang rasa ingin tahu dan semangat belajar anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh pendapat Montessori yang menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (The Golden Years) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan (Ningrum, 2022).

Penggunaan teknologi seperti tablet dan proyektor interaktif di dalam kelas telah memberikan suasana baru yang lebih menyenangkan dan merangsang secara sensorik. Anak-anak tidak hanya duduk diam mendengarkan, tetapi mereka juga

dilibatkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti bermain *game* edukatif, menggambar secara digital, serta menyimak cerita dalam bentuk animasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih aktif, responsif, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas.

Peningkatan minat belajar juga dapat dilihat dari perubahan perilaku anak. Sebelum penggunaan teknologi digital, beberapa anak terlihat cepat bosan dan kesulitan berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung. Namun, setelah penerapan inovasi digital, waktu konsentrasi anak meningkat, dan mereka cenderung ingin terus belajar bahkan saat waktu pembelajaran telah usai. Hal ini menunjukkan bahwa media digital mampu membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil wawancara dengan guru-guru di TK Yaa Bunayya menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka merasa terbantu dengan hadirnya teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Guru mengaku bahwa teknologi mempermudah dalam menyampaikan materi, terutama pada topik-topik yang sulit dijelaskan secara verbal. Misalnya, konsep angka, bentuk, warna, dan cerita moral dapat dengan mudah dipahami oleh anak melalui media visual yang menarik.

Dari sudut pandang guru, inovasi pembelajaran berbasis digital juga memberikan tantangan baru, terutama dalam hal kesiapan guru dalam mengoperasikan perangkat teknologi. Namun, setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan teknis, guru mulai terbiasa dan merasa percaya diri menggunakan berbagai alat bantu digital dalam proses belajar-mengajar. Ini menunjukkan bahwa dukungan pelatihan dan infrastruktur sangat penting untuk keberhasilan implementasi pembelajaran digital.

Adapun dari sudut pandang orang tua, mereka merasa senang karena anak-anak menunjukkan semangat baru dalam belajar. Beberapa orang tua mengaku bahwa anak-anak mereka sering menceritakan kegiatan belajar di sekolah dan bahkan meminta untuk memutar ulang video pembelajaran di rumah. Ini membuktikan bahwa pendekatan digital tidak hanya efektif di sekolah, tetapi juga membawa dampak positif di lingkungan rumah.

Pembelajaran berbasis teknologi digital juga membuka peluang bagi pendekatan pembelajaran yang lebih individual. Dengan menggunakan aplikasi edukatif yang dapat disesuaikan dengan kemampuan anak, guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih personal. Anak yang cepat memahami materi dapat melanjutkan ke level berikutnya, sementara anak yang masih kesulitan dapat diberikan waktu dan latihan tambahan. Hal ini meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Namun, hasil penelitian juga menunjukkan adanya beberapa kendala teknis, seperti ketersediaan perangkat yang terbatas dan masalah koneksi internet yang terkadang tidak stabil. Meskipun demikian, guru dan pihak sekolah berusaha mengatasi hambatan ini dengan menjadwalkan penggunaan perangkat secara bergantian dan menyediakan materi pembelajaran dalam bentuk *offline* jika dibutuhkan.

Penelitian ini juga menemukan bahwa inovasi teknologi digital harus tetap disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Karena usia dini menjadi periode kritis untuk menanamkan karakter yang akan tertanam kuat hingga dewasa. Pada saat usia dini adalah usia paling tepat bagi seseorang untuk menanamkan karakter yang akan tertanam kuat hingga dewasa sehingga sangat sulit dipengaruhi oleh hal-hal yang tidak sesuai dengan karakter dasarnya. Sehingga Penggunaan teknologi secara berlebihan atau tanpa pengawasan justru dapat menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan layar atau menurunnya interaksi sosial antar anak. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa teknologi digunakan secara seimbang dan tetap dalam pengawasan guru atau orang tua.

Minat belajar anak usia dini sangat dipengaruhi oleh suasana belajar yang menyenangkan, dan teknologi digital terbukti mampu menciptakan suasana tersebut. Suara-suara yang ceria, gambar bergerak, dan aktivitas interaktif yang ditawarkan oleh media digital membuat anak-anak merasa seperti sedang bermain sambil belajar, sehingga proses belajar menjadi lebih alami dan tidak terasa membebani.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui lembar observasi dan angket menunjukkan bahwa 85% anak mengalami peningkatan dalam hal partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Mereka menjadi lebih sering mengangkat tangan, menjawab pertanyaan guru, dan terlibat dalam diskusi kelompok kecil. Ini menegaskan bahwa pendekatan digital memiliki pengaruh yang signifikan dalam membangun rasa percaya diri anak.

Selain itu, guru juga melaporkan adanya peningkatan hasil belajar anak, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Anak lebih mudah mengingat materi, menunjukkan sikap yang positif terhadap kegiatan belajar, dan semakin terampil dalam menggunakan perangkat digital secara sederhana. Semua ini berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di TK Yaa Bunayya secara keseluruhan.

Pembelajaran digital juga mendorong kreativitas anak. Dalam beberapa aktivitas seperti menggambar digital atau menyusun cerita secara visual, anak-anak diberi ruang untuk mengekspresikan imajinasi mereka. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan anak usia dini, yaitu mengembangkan seluruh potensi anak secara menyeluruh, tidak hanya aspek akademik saja.

Sebagai catatan penting, keberhasilan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital sangat bergantung pada kolaborasi antara guru, orang tua, dan pihak sekolah. Tanpa dukungan dari semua pihak, inovasi ini sulit untuk diimplementasikan secara konsisten dan berkelanjutan. Oleh karena itu, perlu adanya sinergi yang kuat dalam menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang sehat dan efektif.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Yaa Bunayya Kota Bima. Dengan pengelolaan yang tepat, media digital tidak hanya mampu menarik perhatian anak, tetapi juga memperkuat pemahaman, keterampilan, dan sikap positif mereka terhadap proses belajar. Inovasi ini patut dipertimbangkan sebagai bagian dari transformasi pendidikan anak usia dini di era digital.

Dari perspektif kurikulum, penerapan pembelajaran berbasis teknologi digital di TK Yaa Bunayya juga sejalan dengan pendekatan *student-centered learning* yang mulai ditekankan dalam pendidikan modern. Dalam praktiknya, anak-anak diberikan ruang untuk mengeksplorasi materi secara mandiri melalui media digital yang disediakan. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses eksplorasi tersebut. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian sejak usia dini, yang menjadi fondasi penting bagi proses pembelajaran di jenjang berikutnya.

Selain manfaat bagi siswa, penerapan teknologi digital juga berdampak positif terhadap pengembangan profesionalisme guru. Melalui pelatihan dan pengalaman langsung dalam mengintegrasikan teknologi, guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran. Mereka mulai terbiasa membuat konten pembelajaran digital sendiri, seperti video, *slide* interaktif, atau kuis digital yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Transformasi ini turut mendorong terciptanya budaya pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan zaman, terutama di era digitalisasi pendidikan seperti saat ini.

Akhirnya, penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan inovasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini bukan hanya soal perangkat dan aplikasi, tetapi lebih pada bagaimana teknologi digunakan secara strategis dan bermakna dalam proses pembelajaran. TK Yaa Bunayya menunjukkan bahwa dengan komitmen, kreativitas, dan kolaborasi antara guru, siswa, orang tua, dan pihak sekolah, teknologi digital dapat menjadi alat yang luar biasa untuk membentuk generasi pembelajar yang aktif, cerdas, dan siap menghadapi tantangan masa depan. Maka dari itu, model pembelajaran ini layak dijadikan referensi bagi institusi pendidikan lain yang ingin melakukan inovasi serupa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan minat belajar anak usia dini di TK Yaa Bunayya Kota Bima. Teknologi digital yang diterapkan dalam bentuk video pembelajaran, aplikasi edukatif, media interaktif, dan perangkat digital lainnya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan memotivasi anak untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Yang dampak positif tersebut bisa memberikan kemudahan kepada peserta didik yang ada di TK Yaa Bunayya Kota Bima. Perubahan yang terlihat secara signifikan adalah meningkatnya keaktifan, antusiasme, dan ketertarikan anak terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Kemudian Penggunaan teknologi seperti tablet dan proyektor interaktif di dalam kelas TK Yaa Bunayya Kota Bima telah memberikan suasana baru yang lebih menyenangkan dan merangsang secara sensorik. Anak-anak tidak hanya duduk diam mendengarkan, tetapi mereka juga dilibatkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti bermain *game* edukatif, menggambar secara digital, serta menyimak cerita

dalam bentuk animasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih aktif, responsif, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Selain itu, perlu ditekankan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini harus tetap mempertimbangkan aspek psikologis dan sosial anak. Penggunaan teknologi yang berlebihan tanpa kontrol justru bisa berdampak negatif terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Oleh karena itu, pendekatan digital harus dirancang seimbang, tidak menggantikan interaksi manusia yang esensial, namun memperkaya pengalaman belajar anak dengan cara-cara yang menyenangkan dan edukatif. Pembelajaran yang berbasis teknologi harus tetap mengutamakan nilai-nilai kemanusiaan, kasih sayang, dan pendekatan personal yang sesuai dengan dunia anak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di TK Yaa Bunayya Kota Bima merupakan langkah strategis dan efektif untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini. Inovasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih modern, dinamis, dan relevan dengan perkembangan zaman. Diharapkan model pembelajaran seperti ini dapat terus dikembangkan, diperbaiki, dan diadaptasi di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini lainnya, sebagai upaya untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kreatif, kritis, dan siap menghadapi tantangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Gunardi, Ika Evitasari Aris, and Sastra Wijaya, (2023) "Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Anak Usia 7 Tahun," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 : 6907–14.
- Daruhadi, T. (2024) "*Strategi Validasi Data Dalam Penelitian Kualitatif*". " Surabaya: Citra Ilmu Press.
- Dewi, Anita Candra, Abdurrahman Arfah Maulana, Adelia Nururrahmah, A Muh Farid, and Muhammad Fadhil S. (2023). "Peran Kemajuan Teknologi Dalam Dunia Pendidikan" 06, no. 01 : 9725–34.
- Fakultas Tarbiyah, Muhammad Nasir, and Fakultas Tarbiyah, (2023) "KONSEP MERDEKA BELAJAR BAGI ANAK USIA DINI" 08, no. 02 : 123–34, <https://doi.org/10.24903/jw.v>.
- Fatmawati, N. (2020). "*Panduan Penulisan Karya Ilmiah Dan Penggunaan Referensi Akademik*." Bandung: Penerbit Edukasi Mandiri.
- Fitri Maiziani and Winanda Amilia, (2020) "Pemanfaatan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Digital Native Dalam Rangka Pemerolehan Bahasa Inggris" 08, no. 02 : 1–4.
- Hidayati, Nurul. (2024). "Pendekatan Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Kurikulum Merdeka: Membangun Kemandirian Dan Kreativitas Di TKS Muslimat NU XVIII Taro'an Pamekasan" 1, no. 2 : 9–15.

- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode yang Efektif*. Ananta Vidya.
- Mulyana, Deddy. (2002) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, N. P. W., Pane, F. M. J., & Yani, S. I. (2022). Pendidikan anak usia dini: perannya dalam membangun karakter dan tumbuh kembang anak usia dini. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 59-63.
- Pakaya. (2023) "Implementasi Sholat Dhuha Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di SDN 1 Telaga." *Al-Riwayah: Jurnal Inovasi Pendidikan* 1.
- Pugu, D. (2024) "*Pengantar Metodologi Penelitian*" Jakarta: Mitra Cendekia Press.
- Ridhwan, M. (2025). "*Teknik Triangulasi Dalam Riset Kualitatif*". Jakarta: Lentera Akademika.
- Ridwan, B. (2019) "*Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Dan XI Pada Mahārah Al-Qirā'ah Dan Al-Kitābah Di Madrasah Aliyah Negeri 03 Bantul Tahun Ajaran 2018/2019*", hal. 3.
- Siti Risda Sakila, Hibana Hibana, and Tumbularani Tumbularani, (2023) "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Pendidikan Islam Anak Usia Dini," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 : 2383–92.
- Sulistiyo, A. (2023) "*Teknik Validasi Data Dalam Penelitian Kualitatif*". Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Sulistiyawati, S.Sulistiyawati, S.Si., MPH., Ph.D. (2023) "Penelitian Kualitatif : Metode Penelitian Kualitatif." *Jurnal EQUILIBRIUM* 5.
- Teguh, M. Teguh Saefuddin. (2023) "Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.
- Ubay Haki, Eka Danik Prahastiwi, dan Universitas Tapanuli Selatan. (2024) "Strategi Pengumpulan Dan Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan." *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan* 3 : 1–19.
- Waruwu, Marinu. (2024) "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan." *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, , 198–211.
- Yoga Aditia Ragil, Sri Martini Meilani, and Zarina Akbar, (2020) "*Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Evaluasi Sistem Penjaminan Mutu Internal Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Abstrak*" 4, no. 2 : 567–74.