

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital pada era saat ini membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya lebih bersifat konvensional secara bertahap mengalami pergeseran menuju pembelajaran berbasis digital. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari seiring tuntutan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pada jenjang pendidikan anak usia dini, termasuk Raudhatul Athfal (RA), teknologi berperan sebagai media pendukung pembelajaran yang membantu guru menyampaikan materi secara visual dan kontekstual (Afandi, 2022).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi guru. Teknologi memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih fleksibel, terarah, dan terintegrasi. Media digital seperti video pembelajaran, gambar bergerak, serta presentasi digital membantu guru menjelaskan materi yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami oleh anak usia dini. Selain itu, teknologi juga berfungsi sebagai sarana penyimpanan bahan ajar dan dokumentasi pembelajaran yang dapat digunakan kembali sewaktu-waktu, sehingga mendukung efisiensi kerja guru dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran (Susanti, 2020).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada guru, tetapi juga pada peserta didik. Anak usia dini cenderung lebih tertarik dan antusias terhadap pembelajaran yang disajikan melalui media visual dan audio yang menarik. Pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif, seperti gamifikasi, menunjukkan potensi positif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar anak usia dini apabila disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak (Lathifah, 2025). Penggunaan teknologi secara terarah dapat meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta penggunaan teknologi sejak dini secara positif juga membantu anak mengenal perkembangan teknologi sesuai dengan tahap perkembangannya, sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran RA perlu dilakukan secara bijak dan terencana. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran anak usia dini apabila dimanfaatkan secara tepat dan terarah (Lathifah, 2025).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kesiapan pendidik sebagai pelaksana utama proses pembelajaran. Kesiapan digital pendidik mencakup kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat teknologi, kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi, serta pemahaman guru terhadap manfaat teknologi dalam pembelajaran. Guru yang memiliki kesiapan digital yang baik cenderung lebih mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. Guru dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, menantang, dan menggairahkan dalam proses pembelajaran (Umam & Budiati, 2020). Sebaliknya, keterbatasan kesiapan digital pendidik

dapat menjadi hambatan dalam pemanfaatan teknologi secara optimal (Budiarti, 2024a).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara pendahuluan yang dilakukan peneliti di IGRA MASAPALA pada tanggal 15 Desember 2025, diperoleh gambaran bahwa pada umumnya guru memiliki sikap positif dan minat terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu guru RA, yaitu Ibu SM selaku pendidik di RA Tunas Mulia Adipala, menyampaikan bahwa guru pada dasarnya siap secara mental untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Namun, dalam praktiknya, kesiapan digital guru belum optimal, terutama dalam kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi dan variasi media digital yang digunakan dalam pembelajaran sehari-hari (CW-SM-2025).

Selain kesiapan pendidik, kondisi sarana dan prasarana antar lembaga di IGRA MASAPALA juga menunjukkan perbedaan. Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara pada 15 Desember 2025, dari enam RA yang menjadi lokasi penelitian, hanya satu RA yang memiliki fasilitas teknologi yang relatif memadai, seperti laptop, LCD, dan jaringan internet yang cukup stabil. Sementara itu, sebagian besar RA lainnya masih mengalami keterbatasan fasilitas, sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dapat dilakukan secara optimal dan berkelanjutan (CW-SM-2025).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran pada sebagian besar RA umumnya hanya dilakukan pada kondisi tertentu, seperti saat mengenalkan materi yang dianggap sulit atau baru bagi anak. Frekuensi penggunaan teknologi masih

relatif terbatas, dengan media yang paling sering digunakan berupa pemutaran video pembelajaran melalui telepon genggam pribadi guru. Penggunaan perangkat lain seperti LCD, presentasi digital, atau aplikasi pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan secara maksimal. Kondisi ini dipengaruhi oleh keterbatasan sarana prasarana serta kemampuan guru dalam mengelola media pembelajaran berbasis teknologi (CW-SM-2025).

Selain observasi dan wawancara pendahuluan di RA Tunas Mulia Adipala, peneliti juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah di beberapa RA lain di MASAPALA untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kesiapan digital pendidik dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Salah satunya adalah wawancara dengan Ibu LW selaku kepala sekolah RA Insan Mulia Maos. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 7 Januari 2026, yaitu Ibu LW diperoleh informasi bahwa pihak sekolah dan guru telah mengikuti berbagai pelatihan yang berkaitan dengan pembelajaran digital anak usia dini, termasuk pelatihan pembelajaran digital PAUD. Hal ini menunjukkan adanya upaya peningkatan kesiapan digital pendidik melalui kegiatan pengembangan profesional (CW-LW-2026).

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa secara umum kepala sekolah dan guru di RA Insan Mulia Maos telah memiliki kemampuan teknis yang cukup baik dalam mengoperasikan perangkat teknologi untuk keperluan pembelajaran. Ibu LW menyampaikan bahwa kemampuan penggunaan laptop sudah hampir sepenuhnya matang, dengan penguasaan aplikasi pendukung pembelajaran seperti

Microsoft Word, Excel, PowerPoint, dan Canva. Selain itu, kepala sekolah menyatakan memiliki kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi di kelas serta mendukung pemanfaatan perangkat seperti laptop dan LCD proyektor sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini (CW-LW-2026).

Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala teknis dalam pemanfaatan teknologi, terutama ketika perangkat mengalami gangguan seperti laptop yang tiba-tiba mengalami kendala teknis serta permasalahan jaringan internet. Kendala tersebut menjadi tantangan tersendiri dalam pemanfaatan teknologi secara optimal, meskipun secara sikap dan kesiapan mental pendidik menunjukkan dukungan yang positif terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Fasilitas digital di RA Insan Mulia Maos pada dasarnya sudah cukup mendukung, seperti ketersediaan laptop, jaringan *WiFi*, *LCD*, dan telepon genggam, sehingga pemanfaatan teknologi dapat dilakukan secara rutin dalam kegiatan pembelajaran (CW-LW-2026).

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu NB selaku kepala sekolah RA Khodijah Sampang. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kepala sekolah dan guru di RA Khodijah Sampang juga telah mengikuti berbagai pelatihan terkait pembelajaran digital anak usia dini dan pelatihan pendukung lainnya. Kemampuan pengoperasian teknologi, khususnya laptop, sudah menunjukkan tingkat penguasaan yang signifikan, terutama pada aplikasi dasar seperti *Microsoft Word, Excel, PowerPoint*, serta penggunaan aplikasi berbasis telepon genggam seperti *Canva*. Kepala sekolah menyatakan memiliki sikap positif

dan kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas (CW-NB-2026).

Namun demikian, pemanfaatan teknologi di RA Khodijah Sampang masih menghadapi beberapa keterbatasan, terutama dari segi sarana dan prasarana. Ketersediaan perangkat seperti laptop, LCD, dan perangkat pendukung lainnya masih terbatas jumlahnya, sehingga penggunaannya harus bergantian antara guru dan operator sekolah. Selain itu, kendala jaringan internet dan kondisi perangkat yang terkadang mengalami kerusakan juga menjadi faktor penghambat dalam pemanfaatan teknologi secara optimal. Meskipun demikian, pihak sekolah menunjukkan dukungan terhadap penggunaan teknologi dengan upaya pengadaan fasilitas tambahan secara bertahap (CW-NB-2026).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di IGRA MASAPALA belum berjalan secara optimal dan merata. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kesiapan digital pendidik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Budiarti (2024) menunjukkan bahwa guru PAUD masih mengalami keterbatasan dalam aspek penguasaan teknologi, meskipun memiliki kemampuan pedagogik yang baik. Penelitian lain oleh Wahyu *et al.*, (2024) juga menemukan bahwa keterbatasan fasilitas dan kompetensi digital guru menjadi faktor penghambat pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAUD.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti ketersediaan sarana dan prasarana, pelatihan, dukungan lembaga, serta kompetensi guru, penelitian ini memfokuskan kajian pada kesiapan digital pendidik sebagai variabel bebas. Pemilihan variabel tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa kesiapan digital merupakan faktor internal yang menentukan kemampuan pendidik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara efektif (UNESCO, 2018; Underwood, 2011). Sarana dan prasarana maupun dukungan lembaga memang berperan sebagai faktor pendukung, namun keberadaan fasilitas tersebut belum tentu dapat dimanfaatkan secara optimal apabila pendidik belum memiliki kesiapan digital yang memadai (Budiarti, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui sejauh mana kesiapan digital pendidik berpengaruh terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di IGRA MASAPALA. Faktor-faktor lain yang turut memengaruhi pemanfaatan teknologi tidak diabaikan, tetapi dibatasi di luar ruang lingkup penelitian agar penelitian lebih terarah dan sesuai dengan fokus yang telah ditetapkan.

Berdasarkan data observasi awal pada tanggal (15 Desember 2025 dan 07 Januari 2026) di lapangan serta hasil penelusuran penelitian terdahulu tersebut, penelitian mengenai pengaruh kesiapan digital pendidik terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai kesiapan digital pendidik serta pengaruhnya terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di IGRA

MASAPALA, sehingga dapat menjadi dasar dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di RA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di IGRA MASAPALA masih bervariasi antarlembaga dan antarguru dalam mendukung proses pembelajaran.
2. Kesiapan digital pendidik di IGRA MASAPALA masih menunjukkan perbedaan, yang tercermin dari pengetahuan digital, keterampilan digital, serta sikap dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran.
3. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan perangkat dan media digital sederhana, sedangkan pemanfaatan berbagai media dan aplikasi digital lainnya belum dilakukan secara optimal.
4. Belum diketahui secara empiris sejauh mana kesiapan digital pendidik berpengaruh terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di IGRA MASAPALA.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah supaya penelitian lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun batasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Penelitian ini hanya membahas kesiapan digital pendidik yang meliputi kemampuan guru dalam menggunakan perangkat teknologi, kepercayaan diri

guru dalam memanfaatkan teknologi, serta pemahaman guru terhadap manfaat teknologi dalam pembelajaran.

2. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dibatasi pada penggunaan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran di RA, seperti penggunaan video pembelajaran, perangkat digital (telepon genggam, laptop, LCD), dan media digital sederhana lainnya.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada pendidik RA di IGRA MASAPALA.
4. Penelitian ini tidak membahas secara mendalam mengenai dampak teknologi terhadap perkembangan psikologis anak, melainkan difokuskan pada pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.
5. Penelitian ini dibatasi untuk mengetahui pengaruh kesiapan digital pendidik terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, tanpa membahas faktor lain di luar variabel tersebut secara mendalam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kesiapan digital pendidik di IGRA MASAPALA?
2. Bagaimana pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di IGRA MASAPALA?
3. Apakah terdapat pengaruh kesiapan digital pendidik terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di IGRA MASAPALA?

E. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk memberikan batasan yang jelas terhadap istilah-istilah utama dalam penelitian agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kesiapan Digital Pendidik

Kesiapan digital pendidik adalah kemampuan dan kesiapan guru RA yang tergabung dalam IGRA Masapala dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Kesiapan digital ini meliputi pemahaman pendidik terhadap penggunaan perangkat teknologi, kemampuan mengoperasikan teknologi pembelajaran, serta kesiapan sikap pendidik dalam menggunakan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan perangkat dan media teknologi oleh pendidik RA dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini mencakup penggunaan media digital, aplikasi pembelajaran, serta sarana teknologi lainnya yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar agar lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Dengan adanya definisi operasional ini, diharapkan setiap variabel dalam penelitian dapat dipahami secara jelas dan memiliki batasan yang tegas sehingga memudahkan proses pengumpulan dan analisis data.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kesiapan digital pendidik di IGRA MASAPALA.
2. Untuk mengetahui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di IGRA MASAPALA.
3. Untuk mengetahui pengaruh kesiapan digital pendidik terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di IGRA MASAPALA.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait kesiapan digital pendidik dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran pada jenjang Raudhatul Athfal (RA). Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas topik kesiapan digital pendidik terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di RA.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi dan evaluasi bagi pendidik RA dalam meningkatkan kesiapan digital serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran.

b. Bagi Lembaga RA

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga RA dalam merencanakan pengembangan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi serta peningkatan kompetensi digital pendidik.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan acuan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan tema kesiapan digital pendidik dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

