

MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL

ANAK USIA DINI



Erna Budiarti

MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL ANAK USIA DINI

MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL ANAK USIA DINI

Erna Budiarti



MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL ANAK USIA DINI

© Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)

Penulis:
Erna Budiarti

Editor:
Rd. Heri Solehudin
Nita Priyanti

Cetakan Pertama: Januari 2025

Cover: Tim Kreatif PRCI

Tata Letak: Tim Kreatif PRCI

Hak Cipta 2025, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

**Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT**

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website: www.rcipress.rcipublisher.org
E-mail: rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2025 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I - : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2025
Dimensi : 15,5 x 23 cm

ISBN 978-634-7148-07-0

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
Pasal 72

Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

PRAKATA

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, buku Buku Ajar "Media Pembelajaran Digital untuk Mahasiswa Program Magister PAUD" ini dapat diselesaikan. Buku ini lahir sebagai jawaban atas kebutuhan mendesak akan pengembangan kompetensi pendidik dalam memanfaatkan teknologi informasi di era digital yang semakin maju.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pemanfaatan media digital bukan sekadar pilihan, tetapi menjadi suatu keharusan. Media pembelajaran digital mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan anak. Dengan menggunakan berbagai platform dan aplikasi yang tersedia, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi anak.

Buku Ajar ini dirancang dengan pendekatan yang sistematis, mencakup berbagai topik mulai dari pengertian dan jenis-jenis media digital, cara pemilihan media yang sesuai, hingga penerapan media dalam kegiatan pembelajaran. Setiap bab dilengkapi dengan contoh praktis dan studi kasus yang relevan, sehingga mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teori yang dipelajari dalam konteks nyata.

Kami menyadari bahwa penulisan Buku Ajar ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada rekan-rekan, dosen, dan semua pihak yang telah memberikan masukan dan dukungan selama proses penulisan. Umpan balik dari praktisi di lapangan juga sangat berharga dalam menyempurnakan isi Buku Ajar ini. Semoga kolaborasi dan kerja sama ini terus berlanjut demi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kami berharap Buku Ajar ini tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga menjadi inspirasi bagi mahasiswa untuk terus mengeksplorasi dan berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran digital. Mari kita bersama-sama membangun generasi masa depan yang lebih siap menghadapi tantangan global melalui pendidikan yang berkualitas.

Akhir kata, semoga buku ini bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan anak usia dini di tanah air. Selamat belajar dan semoga sukses selalu menyertai langkah kita.

Jakarta, 09 Januari 2025

Erna Budiarti

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Pembelajaran.....	2
C. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Digital.....	4
D. Ruang Lingkup Pembahasan Buku.....	7
BAB II KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL	11
A. Definisi Media Pembelajaran Digital	14
B. Perkembangan Teknologi dalam Pembelajaran.....	19
C. Karakteristik Media Pembelajaran Digital.....	21
D. Rangkuman	24
E. Ujian Formatif.....	25
BAB III KARAKTERISTIK ANAK USIA DINI	27
A. Tahapan Perkembangan Anak.....	29
B. Kebutuhan dan Minat Anak Usia Dini	35
C. Gaya Belajar Anak Usia Dini.....	39
D. Rangkuman	42
E. Ujian Formatif.....	43
BAB IV JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL	44
A. Video Pembelajaran.....	46
B. Pembelajaran Berbasis Game (Game-Based Learning).....	49
C. E-Book dan Buku Cerita Digital	60

D. Aplikasi Pendidikan Interaktif	63
E. Whiteboard dan Alat Kolaborasi Digital	65
F. Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)	67
G. Rangkuman	71
H. Ujian Formatif	72
BAB V PEMILIHAN DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL	73
A. Kriteria Pemilihan Media Digital	75
B. Sumber Media Pembelajaran Digital	78
C. Cara Menggunakan Media Digital Secara Efektif	81
D. Rangkuman	84
E. Ujian Formatif	85
BAB VI IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI KELAS	87
A. Persiapan Guru dan Siswa	89
B. Integrasi Media Digital dalam Rencana Pembelajaran	92
C. Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Digital	96
D. Rangkuman	101
E. Ujian Formatif	102
BAB VII PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL	103
A. Langkah-Langkah Pengembangan Media Digital	105
B. Alat dan Platform untuk Mengembangkan Media Pembelajaran	111
C. Contoh Pengembangan Media Pembelajaran Digital	115
D. Rangkuman	121
E. Ujian Formatif	122
BAB VIII PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI MEDIA DIGITAL	124

A. Media Digital sebagai Alat pembelajaran Kreatif.....	126
B. Proyek Seni Digital untuk Anak.....	129
C. Permainan yang Merangsang Imajinasi.....	133
D. Rangkuman	137
E. Ujian Formatif.....	138
BAB IX KOLABORASI ANTARA ORANG TUA DAN GURU.....	139
A. Pentingnya Komunikasi yang Efektif	141
B. Peran Orang Tua dalam Pembelajaran Digital	145
C. Kegiatan Bersama antara Orang Tua dan Anak.....	149
D. Rangkuman	153
E. Ujian Formatif.....	154
BAB X EVALUASI DAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL.....	156
A. Teknik Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran.....	158
B. Feedback dan Revisi Media Pembelajaran.....	162
C. Pengembangan Media Pembelajaran Berkelanjutan.....	165
D. Rangkuman	168
E. Ujian Formatif.....	168
BAB XI MASA DEPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL.....	170
A. Inovasi Teknologi dalam Pendidikan.....	172
B. Pengertian Inovasi Teknologi dalam Pendidikan	172
C. Bentuk-Bentuk Inovasi Teknologi dalam Pendidikan.....	173
D. Prediksi Tren Media Pembelajaran.....	176
E. Dampak AI dan Pembelajaran Adaptif.....	181
F. Rangkuman	186
G. Ujian Formatif.....	187
BAB XII TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL.....	188

A. Hambatan Teknis dan Infrastruktur.....	190
B. Solusi untuk Peningkatan Efektivitas Pembelajaran	194
C. Etika dan Keamanan dalam Penggunaan Media Digital .	199
D. Rangkuman	203
E. Ujian Formatif	204
BAB XIII PENUTUP.....	205
GLOSARIUM.....	215
INDEKS	220
DAFTAR PUSTAKA.....	223
PROFIL PENULIS.....	226

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Metode Pembelajaran 1.....	13
Tabel 3.1 Metode Pembelajaran 2.....	28
Tabel 4.1 Metode Pembelajaran 3.....	45
Tabel 5.1 Metode Pembelajaran 4.....	74
Tabel 6.1 Metode Pembelajaran 5.....	88
Tabel 7.1 Metode Pembelajaran 6.....	104
Tabel 8.1 Metode Pembelajaran 7.....	125
Tabel 9.1 Metode Pembelajaran 8.....	140
Tabel 10.1 Metode Pembelajaran 9.....	157
Tabel 11.1 Metode Pembelajaran 10.....	171
Tabel 12.1 Metode Pembelajaran 11.....	189

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kompetensi 1	11
Gambar 3.1 Alur Kompetensi 2	27
Gambar 4.1 Alur Kompetensi 3	44
Gambar 5.1 Alur Kompetensi 4	73
Gambar 6.1 Alur Kompetensi 5	87
Gambar 7.1 Alur Kompetensi 6	103
Gambar 8.1 Alur Kompetensi 7	124
Gambar 9.1 Alur Kompetensi 8	139
Gambar 10.1 Alur Kompetensi 9.....	156
Gambar 11.1 Alur Kompetensi 10	170
Gambar 12.1 Alur Kompetensi 11	188

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era digital yang berkembang pesat, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Anak-anak pada usia dini saat ini tumbuh dalam lingkungan yang penuh dengan perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer. Situasi ini menciptakan tantangan dan peluang baru bagi pendidikan anak usia dini. Pendidik PAUD dihadapkan pada kebutuhan untuk memahami bagaimana media digital dapat dimanfaatkan secara efektif untuk mendukung pembelajaran yang bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang tepat dapat memperkaya pengalaman belajar anak, meningkatkan keterlibatan, serta mendukung berbagai aspek perkembangan, termasuk kognitif, sosial emosional, dan motorik. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran digital menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai oleh pendidik PAUD.

Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini memerlukan pendekatan yang hati-hati dan terarah. Media digital harus dipilih dan digunakan dengan pertimbangan matang terhadap kebutuhan perkembangan anak, serta harus sejalan dengan tujuan pendidikan yang lebih luas. Sebagai calon pendidik, peneliti, dan pengembang kurikulum PAUD, mahasiswa S2 PAUD perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan untuk menilai, merancang, dan mengimplementasikan media digital secara efektif. Buku Ajar pengajaran ini disusun sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai berbagai aspek media pembelajaran digital, mulai dari dasar-dasar teoritis hingga praktik implementasi di kelas.

Meskipun media digital menawarkan banyak manfaat, penggunaannya dalam konteks pendidikan anak usia dini juga menghadirkan tantangan yang kompleks. Salah satu tantangan utama adalah memastikan bahwa penggunaan media digital tidak menggantikan interaksi langsung antara anak dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi langsung dan pengalaman belajar berbasis permainan memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia dini, terutama dalam membangun keterampilan sosial dan emosional. Selain itu, pendidik PAUD perlu memahami bagaimana memilih dan menggunakan media digital yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Konten digital yang tidak sesuai dapat menimbulkan dampak negatif, seperti paparan terhadap konten yang tidak pantas atau penurunan aktivitas fisik.

Pendidik PAUD juga harus mampu memfasilitasi penggunaan media digital dengan cara yang mendorong keterlibatan aktif, eksplorasi, dan pembelajaran. Tidak semua media digital memiliki nilai edukatif, dan kemampuan untuk menilai kualitas media menjadi keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh pendidik. Selain itu, isu-isu terkait keamanan digital, seperti privasi dan perlindungan data anak, juga perlu diperhatikan. Oleh karena itu, Buku Ajar ini juga akan membahas strategi dan pedoman praktis untuk memastikan bahwa media digital digunakan dengan cara yang aman dan bermanfaat dalam konteks pembelajaran anak usia dini.

B. Tujuan Pembelajaran

Buku media pembelajaran digital ini dirancang dengan tujuan untuk memperlengkapi para calon pendidik dan pengembang kurikulum dengan pengetahuan serta keterampilan praktis dalam memanfaatkan media digital secara efektif dalam pendidikan anak usia dini. Melalui Buku Ajar ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep literasi digital dan peran media digital dalam proses belajar mengajar. Mereka akan diajak untuk menganalisis berbagai jenis media digital yang sesuai dengan kebutuhan dan

karakteristik anak usia dini, serta dampaknya terhadap perkembangan anak.

Salah satu tujuan utama Buku Ajar ini adalah membantu mahasiswa memahami bagaimana merancang media pembelajaran digital yang efektif dan menarik bagi anak usia dini. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain instruksional yang berfokus pada interaksi dan pengalaman belajar anak, sehingga media yang dirancang dapat merangsang keterlibatan, kreativitas, dan eksplorasi. Selain itu, Buku Ajar ini akan membekali mahasiswa dengan keterampilan untuk mengimplementasikan media digital dalam pembelajaran secara kreatif, mengintegrasikannya dengan pendekatan pembelajaran lain seperti pembelajaran tematik atau eksperiensial, serta menciptakan lingkungan belajar yang seimbang antara teknologi dan aktivitas konvensional.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini juga membawa tantangan, seperti menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi langsung, serta memastikan keamanan dan etika penggunaan media digital. Oleh karena itu, Buku Ajar ini juga menekankan pentingnya mengembangkan pedoman praktis untuk penggunaan media digital yang aman dan etis. Mahasiswa akan belajar bagaimana melindungi privasi dan data anak, serta bagaimana mengajarkan etika penggunaan teknologi kepada anak usia dini.

Selain itu, Buku Ajar ini akan mengajarkan mahasiswa untuk mengevaluasi media pembelajaran digital secara kritis, menggunakan berbagai metode evaluasi untuk menilai dampak media digital terhadap hasil belajar dan perkembangan anak. Melalui pemahaman ini, mahasiswa akan mampu menilai kualitas dan efektivitas media digital, serta melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman belajar anak.

C. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Digital

1. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Anak: Media pembelajaran digital seringkali dilengkapi dengan elemen interaktif seperti animasi, suara, dan permainan yang mampu menarik perhatian anak-anak. Misalnya, aplikasi pembelajaran dengan fitur permainan edukatif dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Ketika anak-anak terlibat dalam aktivitas yang mereka anggap menarik, motivasi belajar mereka meningkat secara alami. Penggunaan teknologi yang sudah dikenal oleh anak, seperti tablet dan komputer, juga membantu mereka merasa lebih nyaman dan bersemangat untuk belajar, karena mereka dapat mengeksplorasi materi melalui medium yang menarik dan interaktif.
2. Memfasilitasi Pembelajaran Berbasis Eksplorasi dan Eksperiensial: Media digital menyediakan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Contohnya, aplikasi sains interaktif dapat mensimulasikan eksperimen ilmiah yang memungkinkan anak-anak untuk melihat hasil dari berbagai percobaan tanpa risiko fisik. Dengan menggunakan perangkat lunak yang tepat, anak dapat mempelajari konsep-konsep kompleks, seperti perubahan cuaca atau siklus air, melalui visualisasi yang mereka dapat manipulasi sendiri. Hal ini membantu anak memahami konsep secara mendalam, karena mereka belajar melalui observasi dan interaksi langsung dengan materi pembelajaran.
3. Mendukung Diferensiasi Pembelajaran: Setiap anak memiliki kebutuhan dan gaya belajar yang berbeda. Media digital dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan ini melalui konten yang adaptif. Misalnya, aplikasi pembelajaran dapat menyesuaikan tingkat kesulitan secara otomatis berdasarkan kinerja anak,

memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Dengan demikian, media digital memungkinkan pendidik untuk memberikan pengalaman belajar yang dipersonalisasi, memastikan bahwa setiap anak mendapatkan dukungan dan tantangan yang tepat untuk perkembangan mereka. Ini membantu anak-anak yang mungkin membutuhkan lebih banyak waktu untuk memahami konsep tertentu, serta memberikan materi lanjutan bagi mereka yang siap untuk tantangan lebih lanjut.

4. **Memperkuat Keterampilan Digital dan Literasi Teknologi:**
Di era digital ini, keterampilan teknologi menjadi bagian penting dari literasi dasar. Melalui penggunaan media pembelajaran digital, anak-anak dapat mulai mengembangkan keterampilan ini sejak dini. Misalnya, anak-anak belajar bagaimana menggunakan perangkat seperti komputer atau tablet, serta bagaimana bernavigasi melalui aplikasi pembelajaran. Selain itu, mereka juga dapat belajar keterampilan penting seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan literasi informasi melalui aktivitas digital. Penguasaan keterampilan ini akan menjadi modal penting bagi mereka di masa depan, karena dunia kerja dan kehidupan sehari-hari semakin banyak yang mengandalkan teknologi.
5. **Memperluas Akses ke Sumber Belajar yang Kaya dan Beragam:**
Media digital membuka akses ke berbagai sumber belajar yang mungkin tidak tersedia secara langsung di ruang kelas tradisional. Misalnya, melalui aplikasi edukatif, video pembelajaran, dan sumber daya online, anak-anak dapat mengeksplorasi berbagai topik mulai dari sains hingga seni dan budaya. Ini memungkinkan anak-anak untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas dan beragam, melampaui batas-batas geografis dan fisik. Selain itu, media digital juga memungkinkan pembelajaran jarak jauh, memberikan akses pendidikan kepada anak-anak di

daerah terpencil atau yang memiliki keterbatasan fisik, sehingga mereka tetap bisa mendapatkan pengalaman belajar yang berkualitas.

6. Mendukung Pembelajaran Kolaboratif dan Sosial: Banyak media pembelajaran digital dirancang untuk mendorong pembelajaran kolaboratif, di mana anakanak dapat bekerja sama untuk menyelesaikan tugas atau bermain permainan edukatif. Misalnya, aplikasi atau platform pembelajaran online dapat memungkinkan anak anak untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dalam lingkungan virtual yang aman. Aktivitas ini dapat membantu anak anak mengembangkan keterampilan sosial penting seperti komunikasi, kerjasama, dan pemecahan masalah secara bersama sama. Bahkan di lingkungan virtual, anak anak dapat belajar tentang empati, berbagi ide, dan mendukung satu sama lain, yang semuanya merupakan aspek penting dari perkembangan sosial emosional.
7. Memungkinkan Penilaian Pembelajaran yang Lebih Dinamis: Media pembelajaran digital seringkali dilengkapi dengan fitur penilaian yang dapat digunakan untuk memantau kemajuan anak secara realtime. Misalnya, perangkat lunak pembelajaran dapat mencatat kemajuan anak, memberikan umpan balik langsung, dan mengumpulkan data yang dapat dianalisis oleh pendidik. Pendidik dapat menggunakan informasi ini untuk menilai sejauh mana anak anak memahami materi, dan membuat penyesuaian dalam strategi pengajaran mereka sesuai kebutuhan. Hal ini memungkinkan pendekatan penilaian yang lebih holistik, di mana pendidik dapat memantau perkembangan kognitif, keterampilan motorik, dan aspek sosial emosional anak secara komprehensif.
8. Mengajarkan Anak Tentang Etika dan Penggunaan Teknologi yang Bertanggung Jawab: Penggunaan media digital dalam pembelajaran memberikan kesempatan untuk mengajarkan anak anak tentang etika penggunaan

teknologi. Pendidik dapat menggunakan momen ini untuk mengajarkan pentingnya penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, seperti batasan waktu layar, keamanan online, dan perilaku yang tepat saat menggunakan perangkat digital. Misalnya, melalui diskusi dan aktivitas terstruktur, anak-anak dapat belajar tentang privasi, keamanan data, dan pentingnya berinteraksi secara positif di dunia digital. Ini membantu mereka mengembangkan sikap yang sehat terhadap teknologi, memahami kapan dan bagaimana menggunakan teknologi dengan cara yang mendukung pembelajaran dan interaksi yang positif.

D. Ruang Lingkup Pembahasan Buku

Buku Ajar ini terbagi dalam beberapa pembahasan yang meliputi beberapa bab dan sub bab sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

1. Bab II Konsep Dasar Media Pembelajaran Digital : Bab ini membahas pengertian dasar mengenai media pembelajaran digital, serta peran penting teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar. pembahasan mencakup definisi media pembelajaran digital, perkembangan teknologi dalam pendidikan, dan karakteristik khusus dari media pembelajaran digital yang membedakannya dari metode konvensional. bab ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal yang mendalam tentang pentingnya media digital dalam pembelajaran.
2. Bab III Karakteristik Anak Usia Dini : Bab ini menjelaskan tahapan perkembangan anak usia dini, kebutuhan dan minat mereka, serta bagaimana gaya belajar anak usia dini dapat diakomodasi dalam pembelajaran digital. dengan memahami karakteristik perkembangan anak, guru dapat merancang media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan

kognitif, sosial, dan emosional anak, sehingga lebih efektif dalam mencapai tujuan pendidikan.

3. Bab IV: Jenis-jenis Media Pembelajaran Digital : Berbagai jenis media pembelajaran digital yang tersedia dan relevan untuk anak usia dini dibahas dalam bab ini. pembahasan mencakup video pembelajaran, game berbasis pembelajaran, e-book cerita digital, aplikasi pendidikan interaktif, whiteboard digital, serta teknologi canggih seperti augmented reality (ar) dan virtual reality (vr). setiap jenis media dijelaskan beserta manfaatnya dalam mendukung pembelajaran anak.
4. Bab V: Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran Digital : Bab ini membahas cara memilih media pembelajaran digital yang tepat berdasarkan kriteria tertentu, serta sumber-sumber media digital yang dapat digunakan. selain itu, dibahas cara menggunakan media digital secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan.
5. Bab VI: Implementasi Media Pembelajaran Digital di Kelas : Implementasi media digital dalam kegiatan kelas menjadi fokus bab ini. guru dan siswa perlu melakukan persiapan matang agar media digital dapat digunakan secara optimal. bab ini menguraikan bagaimana media digital diintegrasikan ke dalam rencana pembelajaran, serta strategi-strategi untuk memanfaatkan media digital dalam berbagai aktivitas pembelajaran.
6. Bab VII: Pengembangan Media Pembelajaran Digital : Proses pengembangan media pembelajaran digital dijelaskan secara rinci dalam bab ini. langkah-langkah pengembangan, alat, dan platform yang dapat digunakan untuk menciptakan media digital dibahas bersama contoh-contoh penerapannya. bab ini membantu guru dan pengembang media untuk menciptakan konten digital yang relevan dan efektif dalam mendukung pembelajaran.

7. Bab IX: Pengembangan Kreativitas Melalui Media Digital : Media digital juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas anak. bab ini membahas bagaimana proyek seni digital dan permainan dapat merangsang imajinasi serta kreativitas anak. melalui penggunaan media digital, anak dapat mengeksplorasi ide-ide baru dan berkreasi secara lebih dinamis.
8. Bab X: Kolaborasi Antara Orang Tua dan Guru : Bab ini menyoroti pentingnya kolaborasi antara orang tua dan guru dalam mendukung pembelajaran digital. komunikasi yang efektif antara guru dan orang tua, peran orang tua dalam pembelajaran digital di rumah, serta kegiatan bersama antara orang tua dan anak diuraikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang holistik dan mendukung perkembangan anak. Bab ini membahas berbagai teknik evaluasi untuk menilai efektivitas media pembelajaran digital. setelah evaluasi dilakukan, feedback dan revisi diperlukan untuk terus meningkatkan kualitas media pembelajaran. pengembangan media secara berkelanjutan juga menjadi fokus agar media digital tetap relevan dan up-to-date dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.
9. Bab XII: Masa Depan Media Pembelajaran Digital : Bab ini mengajak pembaca untuk melihat ke depan terhadap masa depan media pembelajaran digital. inovasi teknologi dalam pendidikan, prediksi tren media digital, serta dampak artificial intelligence (ai) dan pembelajaran adaptif dalam pendidikan menjadi sorotan. bab ini menekankan pentingnya kesiapan guru dan lembaga pendidikan dalam menghadapi perubahan teknologi di masa mendatang.
10. Bab XIII: Tantangan dan Solusi Penggunaan Media Pembelajaran Digital : Berbagai tantangan yang muncul dalam penggunaan media pembelajaran digital, seperti hambatan teknis dan infrastruktur, dibahas dalam bab

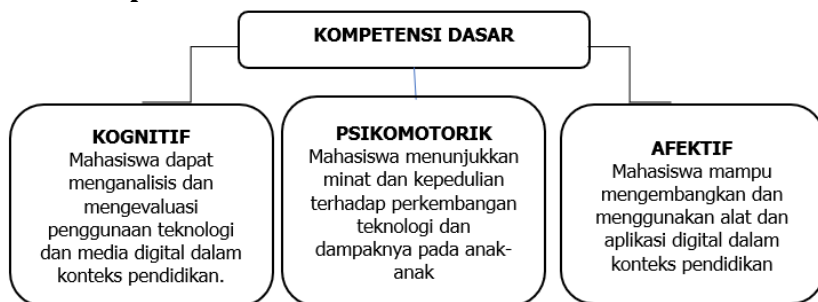
ini. solusi yang diusulkan untuk mengatasi tantangan tersebut serta pentingnya etika dan keamanan dalam penggunaan media digital menjadi bagian penting dari diskusi, untuk memastikan penggunaan media yang aman dan efektif.

BAB II

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL

Bab ini dirancang khusus untuk memperdalam pemahaman tentang konsep dasar media pembelajaran digital dan penerapannya dalam pendidikan anak usia dini. Buku Ajar ini mengeksplorasi karakteristik media digital, jenis-jenisnya, serta bagaimana media ini dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak. Peserta Buku Ajar akan mempelajari cara merancang, mengevaluasi, dan menerapkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

Alur Kompetensi



Gambar 2.1 Alur Kompetensi 1

Rumusan :

Bab ini membahas dasar-dasar media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan anak usia dini, meliputi definisi, karakteristik utama, dan jenis media digital yang relevan. Peserta akan mempelajari bagaimana media digital dapat diintegrasikan secara efektif dalam kurikulum PAUD, dengan fokus pada cara-cara merancang, menerapkan, dan mengevaluasi media tersebut untuk

mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Buku Ajar ini juga mengeksplorasi alat-alat evaluasi dan studi kasus untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai praktik terbaik dalam penggunaan media digital untuk anak usia dini.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mahasiswa dapat menjelaskan dengan jelas definisi, karakteristik, dan relevansi media pembelajaran digital khusus untuk pendidikan anak usia dini.
2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai jenis media pembelajaran digital yang sesuai dengan usia dini serta fungsinya dalam mendukung perkembangan anak.
3. Mahasiswa dapat merancang dan menerapkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kurikulum PAUD, mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.
4. Mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas media pembelajaran digital menggunakan kriteria yang relevan dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan atau pengembangan lebih lanjut.
5. Mahasiswa dapat mengintegrasikan media digital dengan metode pembelajaran PAUD, serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam belajar.
6. Mahasiswa dapat menganalisis tren terkini dan masa depan dalam media pembelajaran digital serta dampaknya terhadap pendidikan anak usia dini.

Kegiatan Pembelajaran

Tabel 2.1 Metode Pembelajaran 1

Waktu Pembelajaran	Metode Pembelajaran				Rumusan Kompetensi
	Contextual Instruction (CI)	Discovery Learning (DL)	Collaborative Learning (CbL)	Small Group Discussion	
90 Menit	30 Menit		30 Menit	30 Menit	Mahasiswa dapat menjelaskan definisi, karakteristik, dan relevansi media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan anak usia dini
90 Menit	30 Menit		30 Menit	30 Menit	Mahasiswa dapat merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini
90 Menit	30 Menit		30 Menit	30 Menit	Mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas media pembelajaran digital

					menggunakan kriteria yang relevan dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan.
90 Menit	30 Menit		30 Menit	30 Menit	Mahasiswa dapat mengintegrasikan media digital dengan pendekatan pembelajaran PAUD untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam proses belajar.

A. Definisi Media Pembelajaran Digital

Media digital adalah bentuk media yang menggunakan teknologi digital untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah, dan menyebarkan informasi. Berbeda dengan media tradisional yang bergantung pada format fisik seperti kertas atau film, media digital mengandalkan format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, tablet, dan perangkat lainnya. Media digital mencakup berbagai bentuk, termasuk teks, gambar, audio, video, dan animasi yang diolah dan disajikan dalam format yang dapat diproses oleh komputer dan perangkat digital lainnya.

Ciri-ciri Media Digital

1. **Format Digital:** Informasi disimpan dan diproses dalam format digital, yang memungkinkan data untuk diakses, dimodifikasi, dan didistribusikan secara efisien menggunakan perangkat digital.
2. **Interaktivitas:** Media digital sering kali memungkinkan interaksi aktif dengan pengguna. Misalnya, pengguna dapat mengklik tautan, mengisi formulir, atau berpartisipasi dalam simulasi dan permainan.
3. **Multimedia:** Media digital dapat menggabungkan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu platform atau aplikasi, memberikan pengalaman yang lebih kaya dan menarik.
4. **Aksesibilitas:** Media digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja, selama terdapat perangkat yang mendukung dan koneksi internet, memberikan fleksibilitas dan kemudahan bagi pengguna.
5. **Reproduksi dan Distribusi:** Konten digital dapat dengan mudah direproduksi dan didistribusikan tanpa kehilangan kualitas, memungkinkan penyebaran informasi yang cepat dan luas.
6. **Personalisasi:** Media digital memungkinkan penyesuaian konten sesuai dengan preferensi pengguna, seperti melalui rekomendasi berbasis data atau pengaturan pribadi.
7. **Penyimpanan dan Pengarsipan:** Media digital memungkinkan penyimpanan besar-besaran dan pengarsipan informasi yang dapat diakses kembali dengan cepat.

Contoh Media Digital

1. **Website dan Blog:** Platform yang menyajikan informasi dan konten yang dapat diakses melalui browser web.
2. **Aplikasi Mobile:** Program perangkat lunak yang dapat diunduh dan digunakan di smartphone atau tablet.
3. **Media Sosial:** Platform seperti Facebook, Twitter, dan Instagram yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berbagi konten.

4. E-book dan Publikasi Digital: Buku, artikel, dan majalah yang tersedia dalam format digital.
5. Video dan Podcast: Konten audio dan visual yang dapat diputarkan dan didistribusikan melalui internet.
6. Software dan Aplikasi Edukasi: Program yang dirancang untuk membantu pembelajaran dan pengembangan keterampilan melalui teknologi.

Media Pembelajaran Digital merujuk pada penggunaan teknologi digital untuk menyampaikan, mengelola, dan mendukung proses pembelajaran. Ini mencakup berbagai format dan alat yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan pengalaman belajar dan pengajaran. Media pembelajaran digital bisa berupa perangkat lunak, aplikasi, platform e-learning, video, animasi, simulasi, dan berbagai bentuk konten digital lainnya yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Ciri-ciri utama media pembelajaran digital meliputi kemampuan untuk berinteraksi secara aktif, akses yang fleksibel, penggunaan multimedia, dan personalisasi pengalaman belajar. Media ini sering kali menyediakan umpan balik yang langsung, memungkinkan evaluasi dan penyesuaian berdasarkan kemajuan siswa. Selain itu, media digital dapat mendukung berbagai gaya belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggunakan elemen visual, audio, dan interaktif.

Pendapat Para Ahli

1. Richard E. Mayer (2009) dalam bukunya "Multimedia Learning" menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat mengoptimalkan proses belajar dengan memanfaatkan prinsip-prinsip multimedia. Mayer mengemukakan bahwa pembelajaran yang melibatkan kombinasi teks dan gambar, serta audio, lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dibandingkan dengan materi pembelajaran yang hanya

menggunakan teks atau gambar saja. Mayer's Multimedia Learning Theory menunjukkan bahwa media digital dapat mengurangi beban kognitif dengan menyajikan informasi dalam format yang lebih mudah dipahami.

2. David Merrill (2002) dalam teori "First Principles of Instruction" menyatakan bahwa media pembelajaran digital harus mendukung lima prinsip instruksional utama: (1) Mengidentifikasi masalah yang relevan bagi siswa, (2) Memberikan pengalaman belajar yang efektif, (3) Menyediakan umpan balik yang tepat, (4) Menyediakan kesempatan untuk latihan, dan (5) Mendorong transfer pengetahuan ke situasi baru. Merrill berpendapat bahwa media pembelajaran digital, jika dirancang dengan prinsip-prinsip ini, dapat meningkatkan efektivitas proses belajar dengan menyediakan pengalaman yang lebih kontekstual dan aplikatif.
3. Marc Prensky (2001) dalam artikelnya "Digital Natives, Digital Immigrants" menyebut bahwa generasi saat ini, yang ia sebut sebagai "digital natives," memiliki cara belajar yang berbeda karena mereka tumbuh di lingkungan yang kaya teknologi. Prensky berpendapat bahwa media pembelajaran digital, yang sering kali berbasis pada teknologi interaktif dan multimedia, lebih sesuai dengan gaya belajar mereka dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Dia menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk menjangkau dan berkomunikasi lebih efektif dengan generasi digital ini.
4. Geraldine Fitzpatrick (2003), dalam kajian tentang teknologi pendidikan, berpendapat bahwa media pembelajaran digital memungkinkan pengembangan metode pengajaran yang lebih inovatif dan fleksibel. Fitzpatrick menekankan bahwa media digital dapat mendukung pembelajaran kolaboratif, memungkinkan