

**PEMANFATAAN TIK DALAM DIGITALISASI SEKOLAH UNTUK
MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN
DI TK RAHMANIA KOTA SERANG**

Eneng Ulfatullailah¹, Siti Nurhopipah², Ahmad Subagyo³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Jakarta

Alamat e-mail : ulfalayla94@gmail.com¹, shohwah95@gmail.com²

ABSTRACT

The utilization of information technology in early childhood education has become a pivotal factor in enhancing the quality of learning. This study examines the implementation of information technology and its impact on teaching methods in Rahmania Islamic Kindergarten, student engagement, and learning outcomes. By employing a qualitative research approach, including interviews, observations, and document analysis, this study identifies how digital tools, educational applications, and interactive media contribute to a more dynamic and effective learning environment. The results of the research show that the use of information technology at Rahmania Islamic Kindergarten Serang City has been implemented. With indications that, in planning the learning process, appropriate learning approach strategies for early childhood, learning content that is in accordance with the curriculum, and assessments to improve the quality of learning have been implemented using information technology infrastructure. However, challenges such as some teachers have not fully mastered the use of information technology, infrastructure limitations, and adaptation barriers must be addressed to maximize the benefits of technology in early childhood education. This research provides insights into best practices for implementing information technology in kindergarten to ensure meaningful and sustainable educational improvements.

Keywords: Information Technology, School Digitalization, School Digitalization to Improve Learning Quality

ABSTRAK

Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan anak usia dini telah menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini mengkaji implementasi teknologi informasi dan dampaknya terhadap metode pengajaran di Taman Kanak-kanak Islam Rahmania, keterlibatan siswa, dan hasil pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, termasuk wawancara, observasi dan analisis dokumen, penelitian ini mengidentifikasi bagaimana alat digital, aplikasi pendidikan dan media interaktif berkontribusi pada lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi di TK Islam Rahmania Kota Serang telah diterapkan. Dengan indikasi bahwa, dalam perencanaan proses pembelajaran, strategi pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini, konten

pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, dan penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran telah diimplementasikan dengan menggunakan infrastruktur teknologi informasi, namun tantangan seperti beberapa guru belum sepenuhnya menguasai penggunaan teknologi informasi, infrastruktur yang terbatas, dan hambatan adaptasi harus diatasi untuk memaksimalkan manfaat teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian ini memberikan wawasan tentang praktik terbaik dalam menerapkan teknologi informasi di taman kanak-kanak untuk memastikan peningkatan pendidikan yang bermakna dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Teknologi Informasi, Digitalisasi Sekolah, Digitalisasi Sekolah untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsep penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Pembelajaran modern ini ditandai dengan penyampaian materi menggunakan media digital. Media digital menjadi salah satu komponen pembelajaran yang penting. Proses pendidikan saat ini memanfaatkan teknologi digital yang sudah banyak berkembang di dunia pendidikan, maka teknologi di manfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan khususnya bagi anak usia dini (Kurniasih, 2019: 87). Lembaga pendidikan anak usia dini saat ini turut beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Paradigma pendidikan yang dulunya bersifat monoton, sekarang sudah bergantung pada teknologi informasi. Perubahan-perubahan

tersebut mulai mempengaruhi media belajar, metode belajar hingga referensi pembelajaran. Di era easy gadget seperti sekarang ini, memudahkan siswa mengetahui segala hal yang sedang terjadi, bahkan bisa saja siswa disekolah lebih mengetahui informasi dibandingkan dengannya. Hal ini tentu saja menjadi impact baru bagi tenaga pendidik di sekolah yang mengharuskan guru lebih kreatif dan inovatif pada proses pembelajaran.

Pemerintah telah menerapkan Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam bingkai kebijakan pendidikan dan kurikulum nasional untuk memediasi percepatan digitalisasi sekolah. Jenis keterampilan baru yang dibutuhkan sebagian besar didorong oleh pertumbuhan pesat informasi dalam repositori di seluruh dunia. Akibatnya, siswa perlu mengembangkan literasi informasi dan keterampilan terkait lainnya untuk mencari informasi dari sumber-sumber yang tak terbatas. Pada saat yang sama, kemajuan TIK tumbuh dengan cepat. Jika kemajuan

baru dalam TIK ini dimanfaatkan untuk pendidikan, tentunya siswa maupun guru membutuhkan keahlian baru. Untuk itu diperlukan strategi implementasi dan pengembangan profesional yang komprehensif.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberi dampak dalam bidang pendidikan karena setiap orang dituntut untuk mampu mengikuti kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Rika Widianita, 2023) Dalam bidang pendidikan teknologi informasi berfungsi sebagai sarana pendidikan yang membantu dalam penyelenggaraan pendidikan dan juga sebagai peningkatan kualitas pembelajaran (Subadre et al., 2023). Menurut Susanto (2017) dalam (Damayanti et al., 2022) menyatakan bahwa pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dapat benar-benar maksimal dari segi dukungannya pada pelaksanaan fungsi dan tercapainya tujuan dalam rangka menyiapkan generasi bangsa yang cerdas dan ceria.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan juga dimanfaatkan dalam lingkup Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya di Taman Kanak-Kanak (TK). Penggunaan TIK merupakan upaya yang strategis dalam membangun SDM yang memiliki karakter yang kuat, menguasai multi kecakapan abad ke 21, memiliki kompetensi yang bersertifikat, bersikap elastis dan pembelajar sepanjang hayat, berjiwa inovatif dan entrepreneur serta menjadi kewargaan global (Hasbi et al.,

2020). Selain itu fungsi utama dari pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran menurut Farid Ahmadi dalam (Lailan, 2024) yaitu sebagai alat, ilmu pengetahuan, bahan dan alat bantu pembelajaran, memperkecil kesenjangan penguasaan teknologi khususnya pada pendidikan.

Teknologi informasi menawarkan berbagai manfaat dalam dunia pendidikan, seperti akses terhadap sumber belajar yang lebih luas, metode pembelajaran yang lebih menarik, serta peningkatan komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua. Penggunaan perangkat lunak pendidikan, platform pembelajaran digital, dan media interaktif dapat merangsang minat belajar anak serta membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam melalui pendekatan yang berbasis pengalaman.

TK Rahmania sebagai salah satu Sekolah Penggerak tingkat PAUD di Kota Serang, yang mana tujuan Program Sekolah Penggerak cukup jelas, yaitu menunjukkan peningkatan kualitas sekolah agar lebih maju hingga satu-dua tingkat daripada sebelumnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat lima langkah intervensi holistik yang perlu diterapkan sekolah, yaitu: pertama, pendekatan yang konsultatif; kedua, pembelajaran berbekal paradigma baru; ketiga, perencanaan berbasis data; keempat, penguatan SDM sekolah; kelima, digitalisasi sekolah (Kemendikbud, 2021). Dari kelima intervensi tersebut, digitalisasi sekolah jadi poin

terpenting yang tengah dipercepat, karena perkembangan zaman semakin dipercepat dengan pemanfaatan teknologi informasi. Dengan digitalisasi sekolah diyakini akan membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan lebih bervariasi.

Menurut Hasbi (dalam Murhadi 2019:63) digitalisasi merupakan proses alih media cetak atau analog ke dalam media digital atau elektronik melalui proses scanning, digital photography, atau teknik lainnya. Terry (dalam Junie, 2017:83) menyatakan digitalisasi adalah mengacu pada proses menterjemahkan suatu potongan informasi seperti sebuah buku, rekaman suara, gambar atau video, ke dalam bit-bit. Bit adalah satuan dasar informasi di dalam suatu sistem komputer. Bican dan Brem (2020:3) menekankan digitalization atau digitalisasi memiliki pengertian yang lebih luas, yaitu merujuk kepada penggunaan teknologi digital atau menggunakan informasi yang sudah dalam bentuk digital untuk menciptakan dan mendapatkan nilai baru dengan cara yang baru.

Digitalisasi sekolah merupakan sebuah intervensi yang mendorong penyediaan layanan cepat, otomatis, dan terbuka agar bisa sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi masa kini. Sekolah perlu meningkatkan layanan pendidikan melalui pemanfaatan berbagai platform digital sehingga dapat mengurangi kompleksitas, menambah inspirasi, meningkatkan

efisiensi, serta memberikan pendekatan yang customized.

Digitalisasi Sekolah yang memanfaatkan teknologi informasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di TK Rahmania diantaranya sudah tersedianya sarana prasarana seperti proyektor, LCD, wireless dan microphone, Smart TV, 3 Smart Phone yang dimiliki sekolah dan ada beberapa laptop. Namun, meskipun pemanfaatan teknologi informasi memiliki banyak keunggulan, tantangan seperti kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi, ketersediaan infrastruktur, dan pengawasan terhadap penggunaan teknologi oleh anak-anak tetap menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penerapan teknologi informasi di TK Rahmania Kota Serang dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam proses implementasinya.

Melalui pendekatan yang sistematis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai strategi terbaik dalam pemanfaatan teknologi informasi di lingkungan pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi para pendidik dan pemangku kebijakan dalam merancang kebijakan pendidikan berbasis teknologi yang lebih efektif dan berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Penelitian kualitatif merupakan studi yang meneliti suatu kualitas hubungan, aktivitas situasi, atau berbagai material yang lebih menekankan pada deskripsi holistic, yang mampu menjelaskan secara detail tentang kegiatan atau situasi apa yang sedang berlangsung daripada membandingkan efek perlakuan tertentu, atau menjelaskan tentang sikap atau perilaku orang (Fadli, 2021). Penelitian ini dilakukan di TK Rahmania Kec Serang Kota Serang Banten. waktu penelitian yang digunakan peneliti mulai dari tahap pengumpulan data, penyusunan, dan penyelesaian penelitian berkisar kurang lebih satu bulan yaitu pada pertengahan bulan April sampai dengan pertengahan bulan Mei 2025.

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merupakan data yang diperoleh dari sumber asli. Peneliti memperoleh sumber data melalui observasi langsung di lapangan serta melakukan wawancara kepada responden yaitu tenaga pendidik di TK Rahmania Kota Serang. Sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung atau diperoleh dari sumber lain, berupa bukti-bukti, catatan atau laporan yang telah tersusun dalam arsip dokumen digital ataupun nondigital. Sumber data sekunder

seperti dokumen sarana prasarana, profil sekolah TK Rahmania Kota Serang. Moleong dalam (Brier & Lia Dwi Jayanti, 2020) dalam (Sudarta, 2022) mendeskripsikan subjek penelitian ini sebagai informan, maksudnya yaitu orang yang menyampaikan informasi atau keterangan tentang suatu keadaan, situasi, dan kondisi tempat penelitian. Informan penelitian ditentukan melalui teknik purposive sampling. Menurut Notoatmodjo (2010) dalam Buku Ajar Penelitian Kualitatif karya (Kumara, 2018) Teknik purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel yang didasarkan atas suatu pertimbangan, seperti ciri-ciri atau sifat-sifat suatu populasi yaitu tenaga pendidik di TK Rahmania Kota Serang. Teknik pengumpulan data menurut Suwarna (2015:255) dalam (Siagian et al., 2022) pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis dengan model interaktif. Menurut Miles dan Huberman dalam (Pandawangi.S, 2021) melalui langkah-langkah yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pengabsahan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu (Zuldafrial, 2021).

Tujuan penelitian ini adalah 1) Menjelaskan pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan anak usia dini. 2) Menjelaskan implementasi dan peran digitalisasi sekolah dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran.
3) Menjelaskan faktor pendukung dan hambatan digitalisasi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan beberapa hasil rujukan dan sumber penelitian diatas, maka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di TK Rahmania Kota Serang perlu diperhatikan beberapa aspek agar proses pemanfaatan teknologi informasi dengan digitalisasi sekolah untuk peningkatan kualitas pembelajaran dapat diaplikasikan dengan baik.

1. Pemanfaatan TIK dalam Digitalisasi Sekolah **a. Ketersediaan Sarana dan Prasarana**

Salah satu upaya agar tercapainya proses pembelajaran berbasis teknologi informasi adalah dengan perlengkapan sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana merupakan satu kesatuan utuh agar teknologi informasi dapat diterapkan di sekolah. Dalam rangka mendukung implementasi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses digitalisasi sekolah, perencanaan sarana dan prasarana di Taman Kanak-Kanak (TK) Rahmania Kota Serang menjadi aspek penting yang harus dirancang secara sistematis dan berkelanjutan. Sarana dan prasarana yang memadai merupakan prasyarat utama untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang

konduusif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital, khususnya dalam pembelajaran anak usia dini.

Perencanaan ini mencakup identifikasi kebutuhan, pengadaan, serta pemeliharaan fasilitas penunjang TIK yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini dan kapasitas satuan pendidikan. Adapun sarana yang direncanakan meliputi perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), jaringan internet, serta alat bantu digital yang ramah anak.

Beberapa sarana utama yang direncanakan antara lain:

- 1) Laptop untuk guru, TK Rahmania memiliki 4 unit laptop untuk guru sebagai media perencanaan, administrasi pembelajaran, dan akses ke sumber-sumber belajar digital.
- 2) Proyektor dan layar, disetiap kelas tersedia layar LCD dengan 2 unit proyektor yang digunakan secara bergantian untuk mendukung kegiatan pembelajaran visual dan interaktif.
- 3) Tablet atau perangkat digital untuk anak, untuk tablet hanya tersedia 1 unit yang digunakan secara bergantian per kelas dan terpantau dalam aktivitas pembelajaran berbasis aplikasi edukatif.
- 4) Koneksi internet yang stabil, TK Rahmania memiliki layanan berlangganan penyediaan koneksi internet dengan kapasitas Mbps yang memadai yang dapat digunakan guru untuk mengakses sumber belajar, mendukung pembelajaran interaktif dan

memperluas jangkauan pembelajaran.

- 5) Smart TV, sebagai media pembelajaran untuk menayangkan video tema pembelajaran yang terkoneksi ke youtube, quiz interaktif dan menggunakan aplikasi edukasi interaktif untuk belajar.
- 6) Alat bantu digital lainnya, seperti speaker, smart phone, kamera dokumentasi kegiatan, dan printer untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan administrasi.

Dari sisi prasarana, direncanakan adanya:

- 1) Ruang belajar yang dilengkapi fasilitas listrik dan jaringan internet, dengan desain yang tetap mengutamakan keamanan, kenyamanan, dan estetika lingkungan anak.
- 2) Penyimpanan aman untuk perangkat digital, guna menjaga perangkat dari kerusakan dan memastikan keamanan anak.

Ketersediaan fasilitas ini juga mempertimbangkan aspek keberlanjutan, dengan melibatkan pelatihan guru dalam penggunaan TIK, pemeliharaan rutin perangkat, serta evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan sarana dan prasarana tersebut dalam mendukung pembelajaran. Selain itu, kolaborasi dengan orang tua dan komite sekolah diharapkan dapat memperkuat dukungan terhadap digitalisasi dan pengembangan fasilitas di lingkungan TK. Dengan perencanaan sarana dan prasarana yang matang, diharapkan TK dapat menjadi lingkungan belajar yang

adaptif terhadap perkembangan zaman, serta mampu mengintegrasikan teknologi secara bijak untuk mendukung tumbuh kembang anak usia dini.



Gambar 1. Pemanfaatan TIK di TK Rahmania untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

b. Pemberdayaan Sumber Daya Manusia

Selain sarana dan prasarana, sumber daya manusia juga menjadi faktor yang tak kalah penting untuk mengimplementasikan teknologi informasi terhadap digitalisasi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di TK Rahmania Kota Serang. Tenaga pendidik atau guru menjadi tiang tombak agar proses penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat berlangsung dengan baik. Untuk dapat mengikuti perkembangan era digital seperti sekarang ini, tenaga pendidik juga harus mempunyai inovasi dan andil akan perkembangan teknologi informasi di ruang lingkup pendidikan. Hal ini tak lepas dari pembinaan dan pelatihan setiap guru agar mampu mengoperasikan media teknologi sebagai bahan mengajar dikelas. Menanamkan softskill yang interaktif terhadap penggunaan teknologi

bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan.

Dalam mendukung transformasi digital di lingkungan TK Rahmania, perencanaan sumber daya manusia (SDM) merupakan aspek strategis yang harus disiapkan secara menyeluruh. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menuntut kesiapan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang kompeten dalam mengoperasikan teknologi serta mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran dan manajemen sekolah.

Pemberdayaan SDM difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu peningkatan kompetensi, penataan peran, dan penguatan kolaborasi antar pemangku kepentingan.

1) Peningkatan Kompetensi Pendidik dan Tenaga Kependidikan

- a) Guru-guru TK diikutsertakan dalam pelatihan mengenai literasi digital dasar, penggunaan perangkat lunak pendukung pembelajaran, serta pengelolaan media digital yang ramah anak.
- b) Pelatihan juga mencakup penggunaan aplikasi administrasi digital seperti e-raport Pendidikan yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan, pembuatan media digital pembelajaran dan didukung dengan platform yang disediakan oleh Kemendikbudristek.
- c) Untuk tenaga kependidikan (seperti operator sekolah atau staf administrasi), disiapkan pelatihan manajemen data sekolah, penggunaan sistem informasi manajemen, dan pengelolaan dokumen digital.



Gambar 2. Kepala Sekolah TK Rahmania memberikan arahan dan mottivasi kepada para staff guru untuk menggunakan media digital dalam pembelajaran

- 2) Penataan Peran dan Tugas
 - a) Dalam proses digitalisasi, peran guru tidak hanya sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai pengelola konten digital dan pendamping anak dalam berinteraksi dengan teknologi.
 - b) Penugasan khusus dapat diberikan kepada guru atau staf yang memiliki kompetensi TIK lebih untuk menjadi koordinator TIK, yang bertanggung jawab atas pengelolaan perangkat, pembaruan konten, serta pelaporan pelaksanaan program digital.
 - c) Kolaborasi antar guru juga ditingkatkan untuk saling berbagi praktik baik dalam memanfaatkan TIK, termasuk merancang kegiatan yang kreatif, edukatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.



Gambar 3. Para Guru TK Rahmania saling berkolaborasi dan berbagi praktek baik untuk merancang kegiatan belajar yang kreatif dan edukatif dengan media digital.

- 3) Penguatan Kolaborasi dan Kemitraan
 - a) Tk Rahmania menjalankan Program Sekolah Penggerak (PSP) sering mengadakan pelatihan dan lokakarya dalam jaringan dengan Fasilitator sekolah penggerak PAUD dan Pengawas TK, juga in house training secara berkala untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan sebagai bentuk kolaborasi dan kemitraan dengan pihak-pihak terkait.
 - b) Sekolah juga merencanakan kemitraan dengan pihak luar seperti narasumber, mengikuti lokakarya Sekolah Penggerak oleh BGP, atau komunitas belajar (kombel) digital dalam PMM untuk mendukung pengembangan kapasitas SDM.
 - c) Selain itu, pelibatan orang tua dalam kegiatan digitalisasi juga dirancang melalui sosialisasi dan melaporkan kegiatan belajar di rumah melalui social media sekolah agar tercipta ekosistem pembelajaran yang terintegrasi antara sekolah dan rumah.



Gambar 4. Staff Guru dan Kepsek TK Rahmania mengadakan PMO daring dengan Fasilitator Sekolah Penggerak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran



Gambar 5. Staff Guru dan Kepala Sekolah mengadakan in house training dalam jaringan dengan Pengawas TK dalam meningkatkan kualitas pembelajaran

2. Evaluasi Implementasi Teknologi Informasi Terhadap Media Belajar

Evaluasi merupakan penilaian terhadap indikator-indikator yang telah dilakukan pada suatu kegiatan. Evaluasi dapat dikatakan juga sebagai proses untuk menentukan atau memberikan penilaian terhadap rangkaian tindakan yang telah dilakukan. Implementasi teknologi informasi dengan baik dan benar merupakan hal yang diharapkan agar

tercapainya tujuan belajar mengajar, dimana peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran dengan menggunakan metode berbasis teknologi informasi. Sumber daya manusia menjadi evaluasi yang dominan karena mereka menjadi tolak ukur tercapai atau tidaknya proses belajar. Cepat tanggapnya guru dalam mengimplementasikan teknologi yang terus berkembang menjadi salah satu acuan agar tercapainya kualitas pembelajaran di sekolah yang lebih baik. Selain itu, sarana dan prasarana yang lengkap juga menjadi acuan penting agar terselenggaranya implementasi media pembelajaran berbasis digital.

Sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pendidikan anak usia dini, TK Rahmania telah menginisiasi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) melalui program digitalisasi sekolah. Implementasi ini bertujuan untuk memperkuat efektivitas proses pembelajaran, mendukung perencanaan dan evaluasi pendidikan, serta memperluas akses terhadap sumber belajar yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Evaluasi terhadap pemanfaatan TIK ini dilakukan untuk menilai sejauh mana teknologi telah memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di TK Rahmania. Evaluasi mencakup aspek penggunaan media digital dalam kegiatan belajar-mengajar, peningkatan kompetensi guru, keterlibatan anak dalam

pembelajaran berbasis TIK, serta dukungan orang tua dalam proses digitalisasi.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi selama pelaksanaan program, beberapa poin evaluatif dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Peningkatan Kualitas Pembelajaran

- 1) Pemanfaatan media pembelajaran digital seperti video interaktif, presentasi visual, dan aplikasi edukatif telah membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.
- 2) Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan berbasis TIK, terutama pada aktivitas yang melibatkan suara, gambar bergerak, dan permainan edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih variatif dan adaptif terhadap gaya belajar anak, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara kontekstual.

b. Peningkatan Kompetensi Guru

- 1) Melalui pelatihan internal dan pembelajaran mandiri, guru-guru TK Rahmania mulai terbiasa menggunakan perangkat teknologi seperti laptop, proyektor, dan aplikasi pendukung pembelajaran.
- 2) Guru juga mulai terbiasa mendokumentasikan proses pembelajaran dan menyusun laporan digital, seperti portofolio perkembangan anak dan laporan kegiatan harian berbasis sistem.

c. Dukungan Terhadap Literasi Digital Anak Usia Dini

- 1) Meskipun masih terbatas, pengenalan TIK kepada anak dilakukan secara terarah dan terbimbing, dengan fokus pada penggunaan media sebagai alat bantu, bukan sebagai tujuan utama pembelajaran.
- 2) Anak-anak dikenalkan pada teknologi melalui kegiatan sederhana seperti menonton video pembelajaran, menggunakan alat interaktif saat bercerita, atau bermain game edukatif secara kelompok.

d. Peran Orang Tua dan Komunikasi Sekolah

- 1) Digitalisasi juga berdampak pada sistem komunikasi sekolah, di mana informasi kegiatan, perkembangan anak, serta materi pembelajaran dapat diakses orang tua secara digital melalui grup komunikasi dan platform daring.
- 2) Orang tua menyambut baik inovasi ini dan mulai terlibat dalam pembelajaran anak di rumah melalui dukungan terhadap kegiatan digital yang diberikan guru.

Namun demikian, beberapa tantangan yang ditemukan dalam evaluasi ini meliputi keterbatasan perangkat digital dan kebutuhan peningkatan berkelanjutan dalam literasi digital guru. Oleh karena itu, evaluasi ini menjadi dasar untuk perencanaan lanjutan dalam memperkuat infrastruktur, memberikan pelatihan berkala, serta memastikan bahwa

pemanfaatan TIK tetap sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang berpusat pada bermain dan eksplorasi. Ke depan, evaluasi ini akan terus dilakukan secara berkala sebagai bagian dari proses perbaikan berkelanjutan dalam menciptakan lingkungan belajar yang modern, inklusif, dan ramah anak.

Implementasi teknologi informasi dengan baik dan benar merupakan hal yang diharapkan agar tercapainya tujuan belajar mengajar dimana peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran dengan menggunakan metode berbasis teknologi informasi. Secara umum, pemanfaatan teknologi informasi melalui digitalisasi sekolah di TK Rahmania menunjukkan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berkaitan pemanfaatan TIK, tentu akan sangat erat kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital, selain dari kebutuhan infrastruktur TI yang memadai di sekolah. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam aktivitas peserta didik selama kegiatan belajar mengajar (KBM) karena memiliki keunggulan yang membuat bahan ajar menjadi lebih jelas dan menarik. Digitalisasi sekolah merupakan terobosan baru di dunia pendidikan yang dapat mewujudkan infrastruktur kelas dan sekolah masa depan. Nantinya tidak ada sekolah yang

berjalan tanpa konten digital dan internet, karena itu digitalisasi sekolah menjadi salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Media digital mampu menyajikan informasi berupa audio, visual, animasi, maupun audio visual dengan mengembangkan bahan ajar digital yang akan memberikan stimulus kepada peserta didik, menarik minat peserta didik dan membangun hubungan secara emosional diantara peserta didik dengan materi itu sendiri. Disamping itu, fungsi media digital adalah untuk menciptakan suasana kelas lebih hidup melalui visualisasi yang lebih menarik dan interaktif juga akan membantu efektivitas penyampaian materi. Misalnya di sekolah TK, ketika menerangkan mengenai tema binatang dengan subtema binatang buas, guru tidak perlu bersusah payah untuk menceritakan seperti apa bentuk binatang buas, karena melalui media digital ini, guru dapat langsung menampilkan visualisasi mengenai berbagai jenis binatang buas, peserta didik dapat langsung melihat bagaimana bentuk tubuh, suara dan bagaimana cara berjalannya.

Berdasarkan observasi penelitian yang dilakukan di TK Rahmania Kota Serang, bahwa Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) melalui digitalisasi sekolah di TK Rahmania Kota Serang telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Digitalisasi sekolah mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih

interaktif, menarik, dan efektif bagi anak usia dini. Selain itu, guru menjadi lebih terbantu dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pemanfaatan TIK melalui digitalisasi sekolah memberikan pengalaman belajar yang visual, interaktif, dan menyenangkan, yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung belajar melalui bermain (*learning by playing*) dan pengalaman langsung (*learning by doing*). Dengan pemanfaatan yang terencana dengan baik dapat membantu mengembangkan kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, serta kreativitas anak, selain itu juga terbukti meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Anak-anak menunjukkan peningkatan konsentrasi dan minat belajar ketika materi disampaikan melalui media interaktif seperti video animasi, permainan edukatif digital, dan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia.

Sebagai kesimpulan, pemanfaatan teknologi informasi di TK Rahmania Kota Serang telah memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran, Namun demikian, penerapan TIK memerlukan kesiapan peningkatan kompetensi guru, Guru merupakan garda terdepan dari kesuksesan program digitalisasi sekolah demi percepatan terwujudnya sumber daya manusia (SDM) yang bermutu. Kunci kesuksesan program ini yaitu pada kompetensi guru yang dituntut untuk lebih baik lagi. Guru harus terus mau belajar secara bersama

dengan instruktur, secara mandiri, maupun bersama rekan sejawat. Guru semestinya menguasai beragam sumber yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran. Selain itu untuk membangun digitalisasi sekolah di TK Rahmania diperlukan ditambahkannya fasilitas berupa beberapa unit proyektor, serta dukungan dari seluruh pihak sekolah agar implementasinya berjalan optimal dan berkelanjutan. Hasil penelitian ini memberikan rekomendasi bagi satuan pendidikan anak usia dini untuk terus mengembangkan inovasi teknologi dalam kurikulum serta meningkatkan kesiapan tenaga pendidik dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

E. Daftar Pustaka

- Andriani, R., Andriany, D. A., & Lailia, S. K. (2021). *Meningkatkan Kualitas Guru Dalam Menguasai TIK Melalui Program Microsoft Partner in Learning (PiL) dan Aplikasi Moodle*. Conference Series Journal, 01(01).
- Anshori, S. (2017). *Pemanfaatan TIK Sebagai Sumber dan Media Pembelajaran di Sekolah*. Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya, 1(1), 10–20.
<http://194.59.165.171/index.php/CC/articled/view/61>
- Baharudin, R. (2010). *Keefektifan Media Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Tadrîs, 5(1), 112–127
- Balkaya, S., & Akkucuk, U. (2021). *Adoption and use of learning management systems in education: The role of playfulness and self-management*. Sustainability (Switzerland), 13(3), 1–27.
<https://doi.org/10.3390/su13031127>
- Budiman, H. (2017). *Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, 8(1), 31-43.
- Ekarina. (2021). *Peran Digitalisasi Sekolah untuk Pendidikan dan Pembelajaran Siswa*.
<https://katadata.co.id/ekarina/berita/6142a9f39af74/peran-digitalisasi-sekolah-untuk-pendidikan-dan-pembelajaran-siswa>
- Ghavifekr, S., Athirah, W., & Rosdy, W. (2015). *Teaching and Learning with Technology: Effectiveness of ICT Integration in Schools*. International Journal of Research in Education and Science (IJRES), 1(2), 175–191.
<https://doi.org/10.21890/ijres.23596>
- Gora, W., & Sunarto. (2010). *Pakematik: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. PT Elex Media Komputindo.
- Ismaniati, C. (2010). *Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Yogyakarta, 16(1).

- Kemendikbud. Luncurkan 2021. *Kemendikbud Program Sekolah Penggerak*.<http://ditpsd.kemdikbud.gov.id/artikel/detail/kemendikbud-luncurkan-program-sekolah-penggerak>. Diakses pada tanggal 17 Mei 2025
- Mahmud, M. E. 2011. *Mewujudkan Sekolah atau Kampus Digital*. *Dinamika Ilmu*, 1 – 16.
- Muchlis, N. F. 2022. *Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Kompetensi Guru di Sulawesi Tenggara*. In Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran (Vol. 2, No. 1, pp. 73-82).
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani. (2019). *Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4 . 0*. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 3(2), 133–141.
<https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss1/367>
- Rahman, A. (2018). *Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 128-143.
<https://doi.org/10.35905/alishlah.v16i2.743>
- Ramli, M., (2013). *Aplikasi Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*. 11(19).
- Sugiyono. 2010. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarsih, T., & Hasyati, A. N. (2018). *Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (P2TIK) Sektor Pendidikan 2018*. BPS-Statistics Indonesia.
- Suyanto, & Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Penerbit Erlangga.
- Trianto (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group