

[Home](#) / [About the Journal](#)

About the Journal

Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini published by the Department of English Language Education, the Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam Samarinda University, which is published twice a year in **March and September**. It contains articles of research in the field of early childhood education and learning. Articles are written in Bahasa and English.

[ISSN 2502-8197 \(Print\)](#).

[ISSN 2502-8189 \(Online\)](#).

Focus and Scope

Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini embodies research articles in the field of early childhood education and learning.

Peer Review Process

Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini the Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam Samarinda University. The research article submitted to this online journal will be double blind peer-reviewed (Both reviewer and author remain anonymous to each other) at least 2 (two) reviewers. The accepted research articles will be available online following the journal peer-reviewing process. Language used in this journal is bahasa and English.

For checking Plagiarism, Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini Editor will screen plagiarism manually (offline and online database) on the Title, Abstract, and Body Text of the manuscript, and by using Turnitin plagiarism detection software. If it is found a plagiarism indication, editorial board will reject manuscript immediately.

Review Process:

1. Editor receiving manuscript from author;
2. Editor evaluate manuscript (journal aim and scope, in house style, supplementary data);
(Rejected if not meet criteria)

3. Editor screening for plagiarism on offline and online database manually; (Rejected if found major plagiarism, contacted author if found redundancy or minor plagiarism for clarification)
4. Editor send manuscript to reviewer along with review form (double blind review, both reviewer and author remain anonymous to each other);
5. Reviewer send back the review form to Editor (with revised manuscript if necessary);
6. Editor decision (rejected, require major revision, need minor revision, or accepted);
7. Confirmation to the Author.
8. If revision, author revised manuscripts and should be returned to the editor without delay. Returned later than two months will be considered as new submissions.

Publication Frequency

Jurnal Warna is published twice a year in March and September

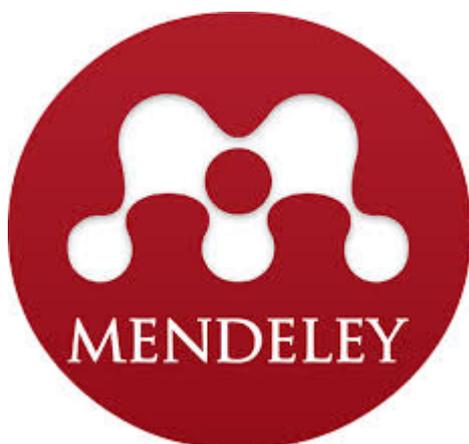
Open Access Policy

This journal provides immediate open access to its content on the principle that making research freely available to the public supports a greater global exchange of knowledge.

Sources of Support

Kami berterima kasih kepada pihak Universitas atas dukungan yang di berikan

- [Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda](#)



ETIKA PUBLIKASI

TIM EDITOR

REVIEWER

CONTACT

PROSES TINJAUAN SEJAWAT

JURNAL INDEXING

PANDUAN PENULISAN

FOKUS DAN RUANG LINGKUP

Stat Counter



Statcounter



[View My Stats](#)

Article Template



Platform &
workflow by
OJS / PKP

[Home](#) / Tim Editor

Tim Editor

TIM EDITOR

1. **Editor In Chief**

Nama : Hanita, M.Pd

GS : <https://scholar.google.co.id/citations?user=SZrseJAAAAJ&hl=id>

HP : 085348904540

Email : nitahanita87@gmail.com dan hanita@uwgm.ac.id

Instansi : Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

2. **Sub editor**

Nama : Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd

GS : <https://scholar.google.com/citations?user=rVcyVv8AAAAJ&hl=id>

HP : 082156863310

Email : brantasari@gmail.com

Instansi : Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Nama : Mohammad Fauziddin, M.Pd

GS : <https://scholar.google.co.id/citations?user=D7P0e2oAAAAJ&hl=id>

HP : 082285580676

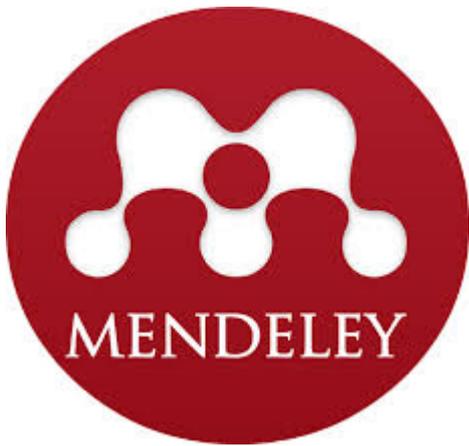
Email : fauziddin@yahoo.co.id

Instansi : Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Nama : Aip Saripudin, M.Pd
GS : <https://scholar.google.co.id/citations?user=j14J1qMAAAAJ&hl=en>
HP : 082149454643
Email : doubleaip82@gmail.com
Instansi : IAIN SYEKH NURJATI CIREBON

Nama : Sharina Munggaraning Westhisi, M.Pd
GS : <https://scholar.google.co.id/citations?user=nIPnEyIAAAAJ&hl=id>
HP : 087824063070
Email : sharina@ikipsiliwagi.ac.id
Instansi : IKIP Siliwagi, Cimahi Jawa Barat

Nama : Ika Apriati Widya Puteri, S.Psi.,M.Psi Psikolog
GS : <https://scholar.google.com/citations?user=ISbFM5oAAAAJ&hl=en>
HP : 08179418742
Email : ika_apriati@yahoo.com
Instansi : Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda



ETIKA PUBLIKASI

TIM EDITOR

REVIEWER

CONTACT

PROSES TINJAUAN SEJAWAT

JURNAL INDEXING

PANDUAN PENULISAN

FOKUS DAN RUANG LINGKUP

Stat Counter



Statcounter



[View My Stats](#)

Article Template



sinta
Science and Technology Index



Platform &
workflow by
OJS / PKP

[Home](#) / [Archives](#) / Vol. 7 No. 2 (2022): September

Vol. 7 No. 2 (2022): September

DOI: <https://doi.org/10.24903/jw.v7i2>

Published: 2022-12-05

Articles

STRATEGI PENDIDIK DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK PADA MASA BELAJAR DARI RUMAH

Afipah Afipah, Dyah Ageng Pramesty Koenarso

55-62



PDF

Identifikasi Penerapan Holistik Intergratif pada Aspek Seni di TK PKK Tamansatriyan Kabupaten Malang

Silfia Novita Rizki, Joko Pamungkas

63-70



PDF

LEARNING PROCESS DURING THE COVID-19 PANDEMIC IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION INSTITUTIONS IN THE CITY OF SAMARINDA

Hanita

71-82



PDF

PENANAMAN KARAKTER PEDULI SOSIAL MELALUI PEMBELAJARAN BERCERITA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA. IRBAH GOLDEN AGE SURABAYA

Puput Yulianti, Irfai Fathurohman, Mohammad Kanzunnudin

83-95

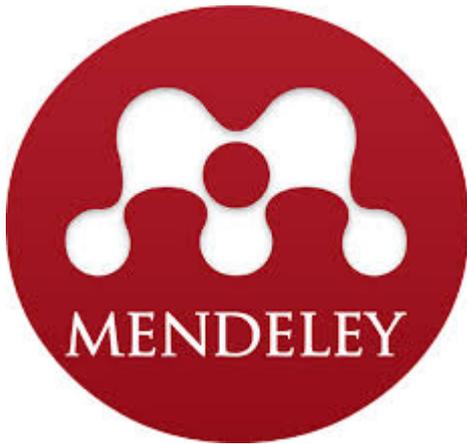


PDF

Integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini: menilai dampaknya pada perkembangan kognitif

Nur Agus Salim

96-107



ETIKA PUBLIKASI

TIM EDITOR

REVIEWER

CONTACT

PROSES TINJAUAN SEJAWAT

JURNAL INDEXING

PANDUAN PENULISAN

FOKUS DAN RUANG LINGKUP

Stat Counter



Statcounter



[View My Stats](#)

Article Template



sinta
Science and Technology Index





Platform &
workflow by
OJS / PKP

INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI: MENILAI DAMPAKNYA PADA PERKEMBANGAN KOGNITIF

Nur Agus Salim

Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
nuragussalim@uwgm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini terhadap perkembangan kognitif mereka. Menggunakan literature review, penelitian ini mengamati penggunaan teknologi di ruang kelas dan menganalisis data dari hasil penelitian dan literatur. Hasilnya menunjukkan bahwa teknologi, ketika digunakan secara seimbang dan sesuai dengan usia, mendukung peningkatan keterampilan kognitif seperti bahasa dan pemecahan masalah. Namun, penyalahgunaan atau penggunaan berlebihan dapat berdampak negatif pada keterampilan sosial dan emosional anak. Kesimpulan studi ini menekankan pentingnya penggunaan teknologi yang terstruktur dan diawasi dalam pendidikan anak usia dini, menyarankan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas pembelajaran tradisional untuk mendukung perkembangan kognitif yang holistik dan sehat.

Kata Kunci: Integrasi Teknologi, Pendidikan Anak Usia Dini, Perkembangan Kognitif, Metode Pembelajaran, Dampak Teknologi

Abstract

This research aims to evaluate the impact of technology integration in early childhood education on their cognitive development. Using a literature review, this research observes the use of technology in the classroom and analyzes data from research results and literature. The results show that technology, when used in a balanced and age-appropriate manner, supports improved cognitive skills such as language and problem solving. However, misuse or overuse can negatively impact a child's social and emotional skills. The study's conclusions emphasize the importance of structured and supervised use of technology in early childhood education, suggesting a balance between technology use and traditional learning activities to support holistic and healthy cognitive development.

Keywords: Technology Integration, Early Childhood Education, Cognitive Development, Learning Methods, Impact of Technology.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu fase kritis dalam perkembangan manusia, menentukan dasar bagi pembelajaran dan perkembangan kognitif di masa depan. (Berk 2022) Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks pendidikan anak usia dini. Penggunaan teknologi, seperti

tablet, aplikasi pendidikan, dan multimedia, telah menunjukkan potensi yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran anak. (Radich 2013) Namun, pentingnya integrasi teknologi ini harus dipertimbangkan dengan hati-hati untuk memastikan bahwa dampaknya pada anak adalah positif dan konstruktif.

Beberapa tahun terakhir, fenomena integrasi teknologi dalam pendidikan anak

usia dini telah menarik perhatian yang signifikan dari pendidik, peneliti, dan orang tua. Dengan semakin mudahnya akses ke perangkat seperti tablet dan ponsel pintar, anak-anak saat ini terpapar pada teknologi dari usia yang sangat muda. Di banyak taman kanak-kanak dan sekolah awal, tablet dan perangkat interaktif lainnya telah menjadi alat pembelajaran yang umum. Pengembang aplikasi pendidikan terus menciptakan konten yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan bahasa, matematika, dan kognitif. Namun, di tengah kemajuan ini, muncul pertanyaan kritis tentang dampak nyata teknologi terhadap perkembangan kognitif anak-anak. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang terarah dan terstruktur dapat memiliki manfaat edukatif yang signifikan. (Higgins, Xiao, and Katsipataki 2012) Sementara penelitian lain menekankan kebutuhan untuk mengimbangi antara interaksi digital dan aktivitas fisik, sosial, dan emosional (Berk 2022). Fenomena ini menunjukkan pergeseran paradigma dalam pendidikan anak usia dini dan membuka pintu untuk penelitian lebih lanjut tentang bagaimana cara terbaik mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran di usia dini secara efektif dan aman.

Menurut Higgins, dkk (2012), integrasi teknologi dalam pendidikan awal dapat memperkaya pengalaman belajar

anak dengan menyediakan akses ke sumber daya belajar yang beragam dan interaktif. Ini, pada gilirannya, dapat merangsang perkembangan kognitif, termasuk peningkatan kemampuan bahasa, keterampilan pemecahan masalah, dan pemahaman konseptual. Sebuah studi yang dilakukan oleh Clements dan Sarama (2013) menemukan bahwa anak-anak yang menggunakan aplikasi matematika interaktif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan matematika mereka. Penelitian ini menggarisbawahi potensi positif penggunaan teknologi yang terstruktur dalam mendukung pembelajaran kognitif.

Selanjutnya, penelitian oleh Paulus, dkk (2021) menunjukkan bahwa anak-anak yang terpapar teknologi secara berlebihan, terutama yang tidak terstruktur atau tanpa supervisi, dapat mengalami penurunan dalam kemampuan interaksi sosial dan peningkatan perilaku agresif. Hal ini menunjukkan pentingnya pengawasan orang dewasa dan integrasi teknologi yang seimbang dalam kehidupan anak-anak.

Studi longitudinal oleh Rideout dan Kiran, dkk (2021) juga mendukung gagasan bahwa penggunaan teknologi yang bijaksana dan terstruktur di usia dini dapat memiliki dampak positif pada perkembangan kognitif. Penelitian ini menemukan bahwa anak-anak yang mengakses materi pendidikan melalui

teknologi menunjukkan peningkatan dalam berbagai area pembelajaran dibandingkan dengan mereka yang tidak. Penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini harus dilakukan dengan cara yang terstruktur, terarah, dan seimbang. Walaupun kenyataan menunjukkan bahwa integrasi teknologi sudah terjadi secara luas, hasil penelitian ini menekankan perlunya pendekatan yang lebih disesuaikan untuk memastikan dampak positif pada perkembangan anak.

Meskipun potensinya yang besar, pertanyaan tetap ada mengenai seberapa efektif integrasi teknologi ini dalam konteks pendidikan anak usia dini dan bagaimana dampak spesifiknya terhadap perkembangan kognitif anak. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan mengevaluasi dampak integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini terhadap perkembangan kognitif mereka.

METODE PENELITIAN

Desain studi ini mengadopsi pendekatan Ulasan Literatur, yang dikenal sebagai tinjauan pustaka dalam Bahasa Indonesia. Ulasan Literatur dalam penelitian ini melibatkan analisis dan diskusi terhadap teori, penemuan dari penelitian-penelitian terdahulu, dan berbagai materi penelitian yang berasal dari sumber-sumber referensi yang beragam

(Watson and Webster 2020). Tujuan utama dari proses ini adalah untuk mengembangkan dasar yang kokoh untuk penelitian yang sedang dijalankan.

Ulasan Literatur mencakup berbagai review, ringkasan, dan pandangan penulis tentang literatur yang relevan dengan topik studi (Popenoe et al. 2021). Sumber-sumber literatur ini dapat berupa artikel, buku, slide presentasi, informasi dari internet, dan lain-lain.

Ada beberapa standar kualitas yang harus terpenuhi untuk menciptakan Ulasan Literatur yang berkualitas. Pertama, isi Ulasan Literatur harus relevan dengan topik studi. Kedua, informasi yang disajikan harus selalu terkini, mengikuti perkembangan terbaru dalam topik yang dibahas. Ketiga, informasi dalam Ulasan Literatur harus cukup, tidak berlebihan atau kurang, dan mampu memberikan gambaran yang jelas dan lengkap mengenai topik studi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori perkembangan kognitif

Teori perkembangan kognitif, khususnya teori yang dikembangkan oleh Jean Piaget, menyediakan kerangka kerja penting untuk memahami bagaimana anak-anak memproses informasi dan belajar. Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak melalui empat tahap: sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan

operasional formal. (Hollingworth 2022) Dalam konteks integrasi teknologi, pemahaman tentang tahapan ini menjadi penting untuk menentukan jenis teknologi dan cara penggunaannya yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Pada tahap sensorimotor (0-2 tahun), anak-anak belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan mereka. Dalam konteks ini, teknologi dapat digunakan untuk merangsang indera melalui musik, suara, dan visual yang sederhana. Studi oleh Lillard dan Peterson (2011) menunjukkan bahwa anak-anak pada tahap ini lebih mendapatkan manfaat dari aktivitas fisik dan manipulatif dibandingkan dengan kegiatan pasif seperti menonton video.

Selanjutnya, di tahap praeoperasional (2-7 tahun), anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolis dan menggunakan bahasa. Teknologi interaktif seperti aplikasi pembelajaran yang menggunakan permainan dan narasi dapat merangsang kreativitas dan berpikir simbolis pada anak-anak di tahap ini. Penelitian oleh Plowman dan Stephen (2007) menemukan bahwa interaksi dengan teknologi pada usia ini dapat mendukung perkembangan bahasa dan komunikasi.

Tahap operasional konkret (7-11 tahun) dan operasional formal (12 tahun ke atas) melibatkan peningkatan dalam

pemikiran logis dan abstrak. Di sini, teknologi dapat digunakan untuk mengajar konsep matematika dan sains yang lebih kompleks, serta untuk mendukung pengembangan keterampilan pemecahan masalah. Studi oleh Johnson, dkk (2008) menunjukkan bahwa aplikasi dan permainan pendidikan dapat membantu anak-anak memahami konsep matematika dan ilmiah dengan lebih efektif.

Pemahaman faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan kunci dalam pendidikan. Faktor-faktor ini mencakup aspek biologis, lingkungan, interaksi sosial-emosional, pendidikan terstruktur, serta konteks budaya dan bahasa.

Faktor biologis mencakup genetika dan kesehatan otak, menyoroti pentingnya nutrisi yang baik, tidur yang cukup, dan kesehatan fisik secara umum. (Council and others 2000) Dalam era teknologi digital ini, perlu diperhatikan bahwa paparan terhadap perangkat digital tidak mengganggu aspek-aspek biologis ini, terutama tidur yang merupakan komponen kunci perkembangan kognitif yang sehat.

Lingkungan yang kaya rangsangan, yang menyediakan beragam bahan dan aktivitas pembelajaran, dapat memfasilitasi perkembangan kognitif anak. (Soga and Gaston 2020) Teknologi dapat digunakan sebagai alat yang berharga dalam menciptakan lingkungan seperti ini, dengan

memberikan akses ke sumber daya pendidikan yang luas dan interaktif. Namun, penting juga untuk memastikan bahwa pengalaman digital ini seimbang dengan kegiatan dunia nyata.

Interaksi sosial-emosional juga sangat penting dalam perkembangan kognitif anak. Pembelajaran dan perkembangan kognitif terjadi bukan hanya melalui penyerapan informasi, tetapi juga melalui interaksi dengan orang lain, termasuk orang dewasa dan teman sebaya. (Vygotskij 1979) Oleh karena itu, teknologi harus digunakan untuk mendukung, bukan menggantikan, interaksi sosial-emosional ini.

Pendidikan terstruktur juga memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif anak. Sejalan dengan teori Piaget (1952), pendidikan yang menawarkan pengalaman belajar yang beragam dan menantang esensial untuk pertumbuhan kognitif. Dalam hal ini, teknologi dapat digunakan untuk mendukung tujuan pembelajaran yang jelas dan terdefinisi, sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Akhirnya, faktor konteks budaya dan bahasa juga sangat penting. Perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh latar belakang budaya dan bahasa mereka. (Rogoff 2003) Oleh karena itu, teknologi yang digunakan dalam pendidikan harus sensitif terhadap keberagaman ini, dengan

menyediakan konten yang relevan dan mudah diakses oleh anak-anak dari berbagai latar belakang.

Menimbang semua faktor ini, pendekatan terhadap integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini dapat menjadi lebih holistik dan komprehensif, sehingga mendukung perkembangan kognitif anak dalam berbagai aspek kehidupan mereka, mulai dari faktor biologis hingga lingkungan sosial dan budaya.

Teknologi dalam pendidikan anak usia dini

Era digital saat ini, peran teknologi dalam pendidikan anak usia dini telah menjadi topik perdebatan yang penting. Teknologi, jika digunakan dengan tepat, dapat menjadi alat yang berharga untuk mendukung pembelajaran dan perkembangan anak. Clements dan Sarama (2013) menunjukkan bahwa alat-alat teknologi seperti komputer dan aplikasi pendidikan dapat meningkatkan keterampilan bahasa, matematika, dan kognitif anak. Ini sejalan dengan pendekatan Vygotsky tentang pembelajaran sosial, yang menekankan pentingnya interaksi dan mediasi dalam proses belajar (Vygotskij 1979). Teknologi dapat menjadi mediator yang efektif, menyediakan konteks interaktif untuk pembelajaran dan bermain.

Namun, penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini harus dilakukan dengan hati-hati. Menurut studi oleh Lillard dan Peterson (2011), penggunaan teknologi yang berlebihan atau tidak sesuai dapat memiliki dampak negatif, seperti mengurangi waktu untuk interaksi sosial dan bermain bebas yang sangat penting bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, penting untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan aktivitas lainnya. Plowman dan Stephen (2007) menyarankan agar teknologi digunakan sebagai salah satu dari banyak alat pembelajaran yang tersedia bagi anak-anak, bukan sebagai pengganti interaksi manusia atau pengalaman belajar langsung.

Pertimbangan lain adalah keberagaman konten dan aksesibilitas. Teknologi harus menyediakan konten yang inklusif dan peka terhadap berbagai latar belakang budaya dan bahasa. (Rogoff 2003) Selain itu, penting untuk memastikan bahwa teknologi pendidikan dapat diakses oleh semua anak, terlepas dari latar belakang sosial-ekonomi mereka.

Teknologi memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung pembelajaran dan perkembangan anak usia dini. Namun, penggunaannya harus seimbang, terstruktur, dan dipilih dengan mempertimbangkan kebutuhan dan tahap perkembangan anak. Pengintegrasian teknologi dalam pendidikan anak usia dini

harus dilakukan dengan pandangan yang holistik, mengakui potensinya sebagai alat pembelajaran sambil mempertimbangkan batasan dan tantangannya.

Implementasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini memerlukan pendekatan yang holistik dan terstruktur untuk memastikan bahwa teknologi digunakan sebagai alat pendukung yang efektif. Pertama-tama, sangat penting untuk memilih teknologi yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Sebagai contoh, bagi anak-anak pra-sekolah, aplikasi yang menawarkan permainan interaktif dan pendidikan dengan visual yang menarik dan mudah dipahami mungkin lebih efektif.

Selanjutnya, pendidik perlu menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas sebelum mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum. Ini termasuk mengidentifikasi hasil pembelajaran yang diinginkan dan bagaimana teknologi dapat mendukung pencapaian hasil tersebut. Sebagai contoh, jika tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan bahasa, aplikasi atau permainan yang mendukung pembelajaran bahasa mungkin cocok.

Pengawasan dan partisipasi aktif dari pendidik adalah kunci. Ini bukan hanya untuk memastikan bahwa anak-anak menggunakan teknologi dengan cara yang aman dan sesuai, tetapi juga untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi

tetap menjadi pengalaman pembelajaran yang interaktif dan berarti. Interaksi ini dapat membantu memperkuat konsep yang dipelajari dan mendorong pembelajaran sosial.

Selain itu, integrasi teknologi harus seimbang dengan kegiatan pembelajaran lainnya. Penting untuk menghindari terlalu banyak waktu layar dan memastikan bahwa ada waktu yang cukup untuk bermain bebas, aktivitas fisik, dan interaksi sosial, yang semuanya penting untuk perkembangan anak secara menyeluruh. Pelibatan orang tua dan wali juga penting dalam proses ini. Memberikan mereka sumber daya dan informasi tentang bagaimana teknologi digunakan di sekolah dan bagaimana mendukung pembelajaran serupa di rumah dapat membuat pengalaman pembelajaran menjadi lebih kohesif dan berkelanjutan.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini membawa sejumlah tantangan yang harus diatasi untuk memastikan efektivitasnya dalam mendukung perkembangan anak. Salah satu tantangan utama adalah menemukan keseimbangan antara manfaat teknologi dan kebutuhan penting akan interaksi manusia dan pengalaman dunia nyata. Studi oleh Lillard dan Peterson (2011) menunjukkan bahwa terlalu banyak waktu di depan layar dapat mengurangi waktu untuk bermain bebas dan interaksi sosial, yang sangat

penting untuk perkembangan sosial dan emosional anak.

Selain itu, ada tantangan dalam memastikan kualitas konten yang ditawarkan melalui teknologi. Seperti yang dikemukakan oleh Plowman dan Stephen (2007), tidak semua aplikasi dan perangkat lunak pendidikan dibuat dengan standar pedagogis yang tinggi. Beberapa mungkin tidak memberikan interaksi atau tantangan yang cukup untuk mendukung perkembangan kognitif atau sosial yang sesuai dengan usia.

Masalah akses dan kesenjangan digital juga merupakan tantangan besar. Anak-anak dari keluarga dengan sumber daya lebih sedikit mungkin tidak memiliki akses yang sama terhadap teknologi berkualitas dan pendidikan berbasis teknologi, yang dapat meningkatkan kesenjangan dalam pendidikan dan kesempatan belajar (Rogoff, 2003).

Kemudian, ada pertimbangan tentang keamanan dan privasi. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi oleh anak-anak usia dini, penting untuk melindungi informasi pribadi mereka dan memastikan bahwa mereka berinteraksi dengan konten yang aman dan sesuai usia.

Dampak integrasi teknologi dalam pendidikan pada perkembangan kognitif anak usia dini

Integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini memiliki dampak signifikan

pada perkembangan kognitif mereka. Salah satu aspek positif adalah peningkatan kemampuan belajar dan adaptasi. Teknologi, terutama aplikasi dan permainan pendidikan, dapat meningkatkan keterampilan kognitif seperti ingatan, pemecahan masalah, dan pemikiran kritis. Studi oleh Clements dan Sarama (2003) menemukan bahwa penggunaan perangkat lunak pendidikan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kemampuan matematika dan bahasa pada anak usia dini.

Namun, integrasi teknologi juga membawa tantangan tertentu. Paparan berlebihan terhadap layar dan kurangnya interaksi sosial dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Penelitian oleh Lillard dan Peterson (2011) menunjukkan bahwa waktu layar yang berlebihan dapat mengurangi keterampilan sosial dan emosional, yang merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif.

Selain itu, kualitas konten teknologi sangat penting. Aplikasi dan permainan yang dirancang dengan baik, yang menawarkan interaksi yang mendidik dan menantang, dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif. Di sisi lain, konten yang tidak sesuai atau yang tidak mendukung pembelajaran aktif dapat memiliki dampak yang minimal atau bahkan negatif pada perkembangan kognitif.

Penggunaan teknologi juga harus seimbang dengan kegiatan non-teknologi. Aktivitas fisik, bermain bebas, dan interaksi sosial adalah komponen penting dalam perkembangan kognitif anak. Teknologi seharusnya tidak menggantikan kegiatan-kegiatan ini, tetapi melengkapinya.

Dari perspektif sosial-emosional, teknologi dapat mendukung perkembangan kognitif melalui permainan dan aplikasi yang mendorong kolaborasi dan berbagi. Namun, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memastikan bahwa teknologi digunakan sebagai alat untuk mendukung, bukan menggantikan, interaksi sosial-emosional.

Ketika mendiskusikan dampak teknologi pada perkembangan kognitif anak usia dini, penting untuk mempertimbangkan aspek lingkungan pembelajaran dan bagaimana teknologi diintegrasikan ke dalamnya. Lingkungan yang kaya akan teknologi tidak boleh mengabaikan elemen penting pembelajaran tradisional seperti cerita, seni, musik, dan interaksi fisik, yang semua memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif. (Hirsh-Pasek et al. 2015) Integrasi teknologi yang efektif harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang holistik, di mana anak-anak dapat berpindah antara dunia digital dan fisik dengan mudah, memperoleh keterampilan yang relevan untuk kedua konteks tersebut.

Selain itu, penting untuk menyesuaikan penggunaan teknologi dengan kebutuhan individual setiap anak. Anak-anak berbeda dalam hal kecepatan pembelajaran dan minat mereka, dan teknologi dapat digunakan untuk menyesuaikan pengalaman pembelajaran sesuai dengan kebutuhan ini. Teknologi adaptif dan aplikasi yang dapat disesuaikan dapat mendukung pembelajaran diferensiasi, memungkinkan anak-anak untuk belajar pada kecepatan yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan menyediakan tantangan yang cukup untuk menjaga mereka terlibat dan termotivasi. (Hirsh-Pasek et al. 2015)

Penting juga untuk mempertimbangkan dampak jangka panjang penggunaan teknologi. Meskipun studi jangka pendek telah menunjukkan manfaat dalam hal peningkatan keterampilan tertentu, penelitian jangka panjang lebih diperlukan untuk memahami efek penuh teknologi pada perkembangan kognitif anak sepanjang masa kanak-kanak dan remaja. Terutama, bagaimana keterampilan yang diperoleh melalui teknologi diterjemahkan ke dalam kemampuan belajar dan sosial di masa depan.

Dengan demikian, sementara teknologi menawarkan alat pendidikan yang berharga dan dapat meningkatkan beberapa aspek pembelajaran, penting

untuk memahami bahwa penggunaannya harus seimbang dan terintegrasi dengan hati-hati ke dalam kurikulum yang lebih luas. Pendekatan yang bijaksana dan seimbang akan memastikan bahwa teknologi meningkatkan, bukan mengurangi, pengalaman pembelajaran keseluruhan dan mendukung perkembangan kognitif yang sehat dan menyeluruh pada anak usia dini.

Evaluasi dampak teknologi pada perkembangan kognitif anak usia dini, sangat penting untuk mempertimbangkan aspek desain dan konten teknologi. Aplikasi dan permainan yang dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif, seperti yang dijelaskan oleh Mayer (2002) dalam teori pembelajaran multimedia, cenderung lebih efektif dalam mendukung perkembangan kognitif. Hal ini melibatkan penggunaan kombinasi teks, gambar, dan suara yang interaktif dan dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan belajar individu anak. Pendekatan ini dapat memfasilitasi perkembangan keterampilan seperti pengenalan pola, pemahaman bahasa, dan keterampilan numerik.

Di sisi lain, penggunaan teknologi harus diimbangi dengan kesadaran akan potensi efek negatif. Misalnya, terlalu banyak waktu layar dapat mengganggu perkembangan keterampilan motorik halus dan kasar, yang krusial pada usia dini.

Penelitian oleh Christakis (2009) menunjukkan bahwa waktu layar yang berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan otak anak, terutama dalam hal konsentrasi, perhatian, dan kemampuan untuk membaca emosi.

Penting juga untuk mempertimbangkan dampak sosial dari penggunaan teknologi. Meskipun aplikasi dan permainan dapat mendukung keterampilan kognitif, interaksi sosial dan bermain bebas tetap merupakan komponen penting dalam perkembangan anak. Keterampilan seperti empati, negosiasi, dan berbagi lebih efektif dipelajari melalui interaksi langsung dengan teman sebaya dan orang dewasa, bukan melalui layar. (Hirsh-Pasek et al. 2015)

Akhirnya, peran pendidik dan orang tua sangat penting dalam memfasilitasi penggunaan teknologi yang sehat. Mereka harus berperan sebagai mediator dan panduan dalam penggunaan teknologi, memastikan bahwa anak-anak menggunakan alat-alat ini dalam cara yang mendukung pembelajaran dan perkembangan mereka. Ini termasuk menetapkan batasan waktu layar yang sesuai, memilih aplikasi yang mendidik dan interaktif, serta memasukkan teknologi ke dalam kegiatan belajar yang lebih luas.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini memiliki potensi besar untuk mendukung dan memperkaya perkembangan kognitif mereka, tetapi harus dilakukan dengan pendekatan yang bijaksana dan terstruktur. Penggunaan teknologi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran efektif dapat meningkatkan keterampilan kognitif dasar, seperti bahasa, pemecahan masalah, dan pemikiran kritis. Namun, tantangan seperti pengawasan kualitas konten, manajemen waktu layar, dan pentingnya interaksi sosial dan fisik tidak boleh diabaikan. Keseimbangan antara penggunaan teknologi dan kegiatan pembelajaran tradisional, bersama dengan peran aktif pendidik dan orang tua dalam proses ini, krusial untuk memaksimalkan manfaat teknologi bagi perkembangan anak. Akhirnya, penggunaan teknologi dalam pendidikan harus dilihat sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih luas, bukan sebagai pengganti dari metode tradisional, untuk mendukung pertumbuhan holistik setiap anak.

Saran

Berdasarkan pembahasan mengenai dampak integrasi teknologi dalam

pendidikan anak usia dini, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Pemilihan dan Penggunaan Teknologi yang Sesuai Usia. Pendidik dan orang tua harus memilih teknologi yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Aplikasi dan permainan harus dirancang untuk mendukung perkembangan kognitif dan sosial yang sehat, dengan memperhatikan kebutuhan individu setiap anak.
2. Pembatasan Waktu Layar. Penting untuk mengatur waktu layar yang masuk akal untuk anak-anak. Pendidik dan orang tua harus memastikan bahwa anak-anak juga memiliki waktu untuk bermain bebas, interaksi sosial, dan kegiatan fisik, yang semuanya penting untuk perkembangan menyeluruh.
3. Pelibatan Aktif dalam Pengalaman Belajar. Pendidik dan orang tua harus terlibat secara aktif dalam pengalaman belajar anak dengan teknologi. Ini termasuk berinteraksi dengan anak saat mereka menggunakan teknologi dan mendiskusikan konten yang mereka akses.
4. Pelatihan dan Pendidikan untuk Pendidik dan Orang Tua. Pendidik dan orang tua perlu mendapatkan pelatihan dan pendidikan terkait dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Ini membantu mereka

memahami cara terbaik untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pengalaman pembelajaran anak dan mengetahui batasan-batasannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Berk, Laura E. 2022. *Development through the Lifespan*. Sage Publications.
- Christakis, Dimitri A. 2009. "The Effects of Infant Media Usage: What Do We Know and What Should We Learn?" *Acta Paediatrica* 98(1):8–16.
- Clements, Douglas H., and Julie Sarama. 2013. "Rethinking Early Mathematics: What Is Research-Based Curriculum for Young Children?" *Reconceptualizing Early Mathematics Learning* 121–47.
- Council, National Research, and others. 2000. *From Neurons to Neighborhoods: The Science of Early Childhood Development*. National Academies Press.
- Higgins, Steven, ZhiMin Xiao, and Maria Katsipataki. 2012. "The Impact of Digital Technology on Learning: A Summary for the Education Endowment Foundation. Full Report." *Education Endowment Foundation*.
- Hirsh-Pasek, Kathy, Jennifer M. Zosh, Roberta Michnick Golinkoff, James H. Gray, Michael B. Robb, and Jordy Kaufman. 2015. "Putting Education in 'Educational' Apps: Lessons from the Science of Learning." *Psychological Science in the Public Interest* 16(1):3–34.
- Hollingworth, Leta Stetter. 2022. *Children above 180 IQ Stanford-Binet: Origin and Development*. DigiCat.
- KIRAN, Işıl, Bilal MACUN, Yusuf ARGİN, and İlkay ULUTAŞ. 2021. "Montessori Method in Early Childhood Education: A Systematic Review." *Cukurova University Faculty of Education Journal* 50(2):1154–83.
- Lillard, Angeline S., and Jennifer Peterson. 2011. "The Immediate Impact of

<i>Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini.</i>		
<i>September 2022 . Vol 07. No. 02</i>		
<i>Received: September</i>	<i>Accepted: September</i>	<i>Published: September</i>
<i>Article DOI: 10.24903/jw.v7i2.1533</i>		

- Different Types of Television on Young Children's Executive Function." *Pediatrics* 128(4):644–49.
- Mayer, Richard E. 2002. "Multimedia Learning." Pp. 85–139 in *Psychology of learning and motivation*. Vol. 41. Elsevier.
- Paulus, Frank W., Eva Möhler, Franziska Recktenwald, Amélie Albert, and Volker Mall. 2021. "Electronic Media and Early Childhood: A Review." *Klinische Pädiatrie* 233(04):157–72.
- Plowman, Lydia, and Christine Stephen. 2007. "Guided Interaction in Pre-School Settings." *Journal of Computer Assisted Learning* 23(1):14–26.
- Popenoe, Rebecca, Ann Langius-Eklöf, Ewa Stenwall, and Anna Jervaeus. 2021. "A Practical Guide to Data Analysis in General Literature Reviews." *Nordic Journal of Nursing Research* 41(4):175–86.
- Radich, Judy. 2013. "Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8." *Every Child* 19(4):18–19.
- Rittle-Johnson, Bethany, Megan Saylor, and Kathryn E. Swygert. 2008. "Learning from Explaining: Does It Matter If Mom Is Listening?" *Journal of Experimental Child Psychology* 100(3):215–24.
- Rogoff, Barbara. 2003. *The Cultural Nature of Human Development*. Oxford university press.
- Soga, Masashi, and Kevin J. Gaston. 2020. "The Ecology of Human--Nature Interactions." *Proceedings of the Royal Society B* 287(1918):20191882.
- Vygotskij. 1979. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Watson, Richard T., and Jane Webster. 2020. "Analysing the Past to Prepare for the Future: Writing a Literature Review a Roadmap for Release 2.0." *Journal of Decision Systems* 29(3):129–47.