

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Pasal 1 Angka 14 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, Pendidikan Anak Usia Dini didefinisikan secara eksplisit sebagai berikut:

"Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut"¹.

Definisi yurisdiksi ini menegaskan bahwa tugas utama guru di TK IT Al-Mawaddah bukan memaksakan calistung secara drastis, melainkan memberikan rangsangan (stimulasi) pendidikan yang tepat. Penggunaan TV *Interactive Flat Panel* (IFP) secara interaktif merupakan salah satu bentuk pemenuhan kewajiban guru dalam memberikan rangsangan digital yang sehat dan sesuai zaman untuk membangun kesiapan belajar anak.

Dalam Pasal 28 UU No. 20 Tahun 2003, diatur mengenai kedudukan PAUD dalam sistem pendidikan nasional²:

1. Ayat (1) PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.
2. Ayat (2) PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal.
3. Ayat (3) PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak

¹ Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4301), Pasal 1.

² Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Penyelarasan Regulasi Pendidikan dalam Bingkai Merdeka Belajar* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2024), hal. 12.

(TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.

Berdasarkan pasal ini, posisi TK IT Al-Mawaddah secara legal formal diakui sebagai lembaga PAUD jalur formal yang diwajibkan memenuhi standar nasional pendidikan, termasuk standar sarana prasarana dan standar capaian perkembangan anak (STPPA). Integrasi teknologi (seperti optimalisasi TV IFP) oleh guru di kelas juga ditujukan untuk memenuhi mandat Pasal 3 UU Sisdiknas, yang berbunyi:

*"Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa..., kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab"*³.

Pengembangan potensi "kreatif" dan "mandiri" sejak usia dini diakomodasi melalui stimulasi kognitif (kemampuan memecahkan masalah) saat anak mengeksplorasi fitur-fitur interaktif di dalam kelas. Ayat yang pertama kali turun ini merupakan pondasi utama pendidikan Islam, di mana Allah memerintahkan manusia untuk membaca, meneliti, dan menggunakan pena (simbol teknologi tulis/media pembelajaran pada masanya) untuk mentransfer ilmu.

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنُ اللَّهُ بِسْمِ

(4) قَلَمُ يَالِ عَظَمَ الَّذِي (3) الْأَكْرَمُ وَرَبُّكَ أَفَر (2) عَلَقَ مِنَ الْإِنْسَانِ خَلَقَ (1) خَلَقَ الَّذِي رَبُّكَ بِاسْمِ أَفَرَأ

(5) يَعْلَمُ لَمْ مَا الْإِنْسَانِ عَظَمَ

*"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya"*⁴.

³ Republik Indonesia, UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, Op.Cit., Pasal 1 Angka 14.

⁴ Al-Qur'an, Surah Al-'Alaq (96): 1-5.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan masa keemasan (*the golden age*) di mana pertumbuhan saraf dan kapasitas otak anak berkembang hingga mencapai 80%⁵. Pada fase ini, aspek kognitif memegang peranan yang sangat sentral. Perkembangan kognitif bukan sekadar kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung), melainkan fondasi bagaimana anak berpikir, membangun pengetahuan, memecahkan masalah (*problem-solving*), serta memahami hubungan kausalitas di lingkungan mereka.

Anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi sensorik, dan interaksi aktif dengan lingkungannya (sesuai dengan teori kognitif Jean Piaget)⁶. Mereka berada pada tahapan pra-operasional, di mana mereka membutuhkan representasi simbolik yang konkret dan menarik untuk memahami sebuah konsep⁷. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan oleh lembaga PAUD tidak boleh lagi menggunakan metode ceramah konvensional yang monoton, melainkan harus beralih pada stimulasi yang kaya akan visual, audio, dan kinestetik secara simultan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) abad ke-21 telah mengubah lanskap media pembelajaran⁸. Salah satu lompatan teknologi visual-interaktif terbesar di dunia pendidikan saat ini adalah hadirnya *Interactive Flat Panel* (IFP) atau TV Interaktif. Berbeda secara radikal dengan televisi konvensional atau proyektor LCD biasa, TV IFP menggabungkan fungsi komputer, papan tulis

⁵ M. Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal. 45.

⁶ Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 2000), hal 72.

⁷ Sugiyanto, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hal. 112.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019), hal. 18.

digital, dan layar sentuh resolusi tinggi (*multi-touchscreen*).

Pemanfaatan TV IFP dalam konteks PAUD memiliki potensi teoretis yang sangat besar untuk mendongkrak kemampuan kognitif anak. Melalui IFP, guru dapat menyajikan Visualisasi Konsep Abstrak misalnya, menjelaskan proses siklus air atau metamorfosis kupu-kupu melalui animasi 3D yang interaktif. Permainan Kognitif Berbasis Sentuhan (*Kinesthetic-Digital Learning*) Anak dapat maju ke depan kelas, menyentuh layar untuk mencocokkan pola geometri, mengelompokkan warna, atau menyusun *puzzle* digital. Hal ini merangsang koordinasi mata-tangan sekaligus kemampuan berpikir logis-matematis⁹. Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Berpusat pada Anak menampilkan konten edukatif global yang memicu rasa ingin tahu (*curiosity*) dan kemampuan bertanya pada anak.

Namun, potensi luar biasa dari teknologi TV IFP ini sering kali membentur dinding realitas di lapangan. Kehadiran teknologi mutakhir tidak serta merta meningkatkan kualitas kognitif anak jika aktor utamanya yaitu guru belum siap secara kompetensi¹⁰. Fenomena inilah yang menjadi pemantik utama dilakukannya penelitian ini di TK IT Al-Mawaddah.

Sebagai salah satu lembaga PAUD yang visioner, TK IT Al-Mawaddah sebenarnya telah berhasil melakukan investasi fasilitas yang luar biasa dengan menyediakan infrastruktur TV IFP di dalam ruang kelas. Langkah ini diambil dengan harapan dapat mewujudkan pembelajaran modern yang interaktif. Namun,

⁹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Sebuah Jurnal Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2020), hal. 143.

¹⁰ E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 89.

berdasarkan pengamatan awal di lapangan, ditemukan fakta bahwa pemanfaatan TV IFP oleh para guru di TK IT Al-Mawaddah masih jauh dari kata optimal.

Peneliti mengidentifikasi beberapa pola penggunaan yang salah kaprah (*underutilization*) oleh para pendidik di sana Reduksi Fungsi Menjadi TV Konvensional guru cenderung memperlakukan TV IFP yang berharga mahal tersebut hanya sebagai pengganti layar proyektor biasa. TV IFP hanya digunakan untuk memutar video lagu anak-anak dari YouTube atau menampilkan gambar diam (*slide PowerPoint*) sepanjang jam pelajaran. Hilangnya Unsur Interaktivitas Dua Arah anak-anak diposisikan sebagai penonton pasif (*passive consumers*) yang duduk diam di bangku masing-masing. Fitur utama IFP seperti *multi-touch screen*, papan tulis digital interaktif, dan *game-based learning* edukatif yang ada di dalam sistem IFP hampir tidak pernah disentuh atau dilibatkan dalam proses stimulasi kognitif anak. Ketidaksiapan Pedagogis dan Teknis Guru banyak guru yang masih merasa canggung, takut rusak, atau kurang mendapatkan pelatihan intensif mengenai bagaimana menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan fitur-fitur interaktif TV IFP. Sebagian besar guru merasa lebih aman dan nyaman kembali menggunakan metode konvensional seperti lembar kerja kertas (LKA).

Kondisi di TK IT Al-Mawaddah menunjukkan adanya kesenjangan yang lebar (*gap*) antara Harapan (Das Sollen) dan Kenyataan (Das Sein) Harapannya TV IFP menjadi media *active learning* yang mempercepat pemahaman kognitif anak melalui stimulasi digital interaktif dua arah. Kenyataannya TV IFP baru sebatas menjadi alat bantu visual pasif searah, yang jika digunakan terlalu lama dengan cara

ini justru berisiko memberikan dampak negatif bagi konsentrasi anak (*screen time* yang tidak produktif).

Jika pemanfaatan yang tidak optimal ini dibiarkan, maka investasi fasilitas yang dilakukan pihak sekolah menjadi sia-sia (*idle asset*). Lebih jauh lagi, anak-anak di TK IT Al-Mawaddah kehilangan kesempatan emas untuk mendapatkan stimulasi kognitif yang lebih kaya, adaptif, dan menyenangkan yang sebenarnya bisa difasilitasi oleh TV IFP tersebut.

Berdasarkan seluruh dinamika di atas, peneliti memandang bahwa evaluasi, analisis, dan kajian ilmiah mengenai bagaimana TV IFP ini berdampak pada aspek kognitif anak di TK IT Al-Mawaddah adalah hal yang sangat mendesak untuk diteliti. Peneliti mengambil judul "**Penggunaan TV *Interactive Flat Panel* (IFP) pada Aspek Perkembangan Kognitif Anak di TK IT Al-Mawaddah Musi Rawas Utara**"

B. Identifikasi Masalah

1. Belum banyak penelitian PAUD yang secara spesifik meneliti efektivitas TV IFP (bukan TV biasa) terhadap perkembangan kognitif anak, terutama dalam konteks sekolah yang sudah memiliki fasilitasnya namun gurunya belum optimal menggunakannya.
2. Penelitian ini tidak hanya bertujuan mengkritik, tetapi juga memetakan hambatan guru, mengukur dampaknya pada capaian kognitif anak, dan memberikan rekomendasi model pembelajaran berbasis IFP yang tepat agar guru-guru di sana bisa menggunakannya secara maksimal.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan strategis bagi kepala

sekolah dan guru di TK IT Al-Mawaddah dalam merancang standar operasional prosedur (SOP) pembelajaran berbasis teknologi interaktif yang mendukung pencapaian aspek perkembangan anak secara efektif.

C. Batasan Masalah

1. Subjek dalam penelitian ini dibatasi pada guru-guru kelas dan anak usia dini di kelas A yang terdaftar aktif di TK IT Al-Mawaddah.
2. Media teknologi yang diteliti dibatasi hanya pada penggunaan TV *Interactive Flat Panel* (IFP) yang tersedia di dalam kelas A di TK IT Al-Mawaddah. Penelitian difokuskan pada optimalisasi pemanfaatan fitur interaktif TV IFP oleh guru (seperti fitur *multi-touch*, aplikasi edukatif interaktif, papan tulis digital) serta hambatan-hambatan yang dihadapi guru dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Penelitian tidak membahas aspek teknis kerusakan perangkat keras (*hardware*) secara mendalam.
3. Lokasi penelitian ini dibatasi hanya dilakukan di lingkungan internal TK IT Al-Mawaddah dan waktu penelitian dibatasi pada pelaksanaan proses pembelajaran di Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan TV *Interactive Flat Panel* (IFP) oleh guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak Kelas A di TK IT Al-Mawaddah Musi Rawas Utara?
2. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan penggunaan TV *Interactive Flat Panel* (IFP) oleh guru di TK IT Al-Mawaddah Musi Rawas Utara belum

berjalan secara optimal?

3. Bagaimana capaian perkembangan kognitif anak Kelas A di TK IT Al-Mawaddah Musi Rawas Utara setelah dilakukan tindakan optimalisasi pemanfaatan fitur interaktif TV IFP?

E. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis pola penggunaan TV IFP oleh guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak di TK IT Al-Mawaddah serta mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan penggunaannya belum optimal.
2. Mengukur capaian perkembangan kognitif anak (kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, dan simbolik) melalui pemanfaatan TV IFP di TK IT Al-Mawaddah.
3. Merumuskan strategi dan rekomendasi solutif bagi optimalisasi pemanfaatan TV IFP sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif di TK IT Al-Mawaddah.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis (Bagi Ilmu Pengetahuan)

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmiah dan literatur dalam dunia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya mengenai efektivitas dan integrasi teknologi media interaktif seperti TV IFP terhadap aspek perkembangan kognitif anak.

2. Kegunaan Praktis Bagi Guru (Pendidik)

Menjadi bahan evaluasi, refleksi, dan panduan praktis bagi guru di TK IT Al-Mawaddah (serta guru PAUD pada umumnya) agar dapat mengubah

pola mengajar dari penggunaan TV yang pasif-searah menjadi pemanfaatan fitur interaktif secara optimal demi mendongkrak keaktifan anak.

3. Kegunaan Praktis Bagi Lembaga (TK IT Al-Mawaddah)

Memberikan masukan strategis bagi kepala sekolah dan pengelola TK IT Al-Mawaddah dalam menyusun kebijakan operasional, seperti pengadaan pelatihan teknologi pedagogis bagi guru, agar investasi fasilitas TV IFP di sekolah dapat berfungsi secara maksimal dan tepat sasaran.

