

Peran Guru dalam Implementasi *Mobile Seamless Learning* untuk Pembelajaran Membaca Awal Anak Usia Dini

Adiyati Fathu Roshonah¹, Anita Damayanti², Rita Mariyana³, Putri Hayatunnisa⁴

^{1,2,4}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. Cempaka Putih Tengah 27, Cempaka Putih, Banten

³Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat
adiati.fr@umj.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the role of teachers in the implementation of mobile seamless learning for early childhood reading learning. The use of technology as a learning medium for early childhood is a necessity in order to obtain benefits in the form of more optimal learning outcomes, but on the other hand, efforts are also needed to minimize the negative impact of the use of technology. This study uses a qualitative descriptive method to obtain a comprehensive picture of the role of teachers in the application of mobile seamless learning for early childhood reading learning in early childhood learning in early childhood education institutions. The research participants were 25 PAUD/TK teachers in the Greater Jakarta area, aged 23-54 years and had been PAUD/TK teachers for 2-14 years. The results of the study showed that all participants stated the importance of mobile seamless learning in early childhood reading learning. The implementation of mobile seamless learning has been implemented in PAUD Institutions even though it has not been implemented consistently due to various factors such as limited data packages, signals that are not always good and limitations of supporting devices (infocus). The applications used include Canva, Youtube, Let's Read Digital Books, Paud Pedia, Arloopa and Quiver. All participants expressed the high enthusiasm of students when teachers implemented mobile seamless learning. The role of teachers in the implementation of mobile seamless learning for early childhood reading learning includes as teachers, directors, learning resources, facilitators, managers, role models (role models), supervisors, motivators and evaluators. The results of this study also show the urgency of providing a system that includes facilities and infrastructure to support the implementation of mobile seamless learning which needs to be accompanied by an increase in the digital competence of PAUD teachers related to the effectiveness of the use of digital media in the learning process.

Keywords: Role of Teachers, Mobile Seamless Learning, Early Reading, AUD

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis peran guru dalam implementasi *mobile seamless learning* untuk pembelajaran membaca awal anak usia dini. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini merupakan sebuah keniscayaan agar diperoleh kemanfaatan berupa hasil belajar yang lebih optimal, namun di sisi yang lain diperlukan juga upaya meminimalisir dampak negatif dari pemakaian teknologi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang peran guru dalam penerapan *mobile seamless learning* untuk pembelajaran membaca awal anak usia dini di lembaga PAUD. Partisipan penelitian berjumlah 25 orang guru PAUD/TK di wilayah Jabodetabek, berusia 23-54 tahun dan telah menjadi guru PAUD/TK selama 2-14 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh partisipan menyatakan arti penting *mobile seamless learning* dalam pembelajaran membaca awal anak usia dini. Implementasi *mobile seamless learning* telah dilaksanakan di Lembaga PAUD meskipun belum diterapkan secara konsisten karena berbagai faktor seperti keterbatasan paket data, sinyal yang tidak selamanya bagus serta keterbatasan perangkat pendukung (infocus). Aplikasi yang dipergunakan antara lain Canva, Youtube, Buku Digital Let's Read, Paud Pedia, Arloopa dan Quiver. Seluruh partisipan menyatakan tingginya antusiasme peserta didik saat guru mengimplementasikan *mobile seamless learning*. Peran guru dalam implementasi *mobile seamless learning* untuk pembelajaran membaca awal anak usia dini mencakup sebagai pengajar, pengarah, sumber belajar, fasilitator, pengelola, *role model* (pemberi contoh), pembimbing, motivator dan evaluator. Hasil penelitian ini juga menunjukkan urgensi penyediaan sistem yang mencakup sarana dan prasarana untuk mendukung implementasi *mobile seamless learning* yang perlu disertai juga dengan peningkatan kompetensi digital guru PAUD terkait efektivitas pemanfaatan media digital tersebut dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Peran Guru, Mobile Seamless Learning, Membaca Awal, AUD

Copyright (c) 2024 Adiyati Fathu Roshonah, Anita Damayanti, Rita Mariyana, Putri Hayatunnisa

✉ Corresponding author: Adiyati Fathu Roshonah

Email Address: adiati.fr@umj.ac.id (Jl. Cempaka Putih Tengah 27, Cempaka Putih, Banten)

Received 06 September 2024, Accepted 13 September 2024, Published 20 September 2024

PENDAHULUAN

Saat ini guru PAUD berada di era digital dimana kemampuan literasi digital menjadi sebuah kebutuhan penting dan mendesak. Kemampuan literasi digital ini bukan hanya mencakup kemampuan dasar dalam penggunaan teknologi digital, melainkan tercakup pula pemahaman mendalam terkait dampak teknologi tersebut dalam kehidupan. Kemunculan berbagai platform digital menjadi alternatif pilihan media pembelajaran dan sarana penguatan literasi digital yang dibutuhkan di dunia pendidikan.

Mengacu skor PISA dinyatakan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia masih perlu terus menerus ditingkatkan, padahal keterampilan membaca menjadi aspek penting dalam persaingan di era global. Oleh karenanya percepatan pembelajaran perlu diupayakan dengan memanfaatkan berbagai media. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh urgensi implementasi pembelajaran membaca awal untuk anak usia dini dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis teknologi *mobile seamless learning*. Anak usia dini sebagai generasi alpha memiliki karakteristik generasi yang paling akrab dengan internet sepanjang masa. Sebagaimana prediksi Mc Crindler (2015) dalam Fadlurrohimi, et al (2019) yang menyatakan generasi Alpha tidak lepas dari gadget sekaligus di sisi yang lain kurang bersosialisasi, kurang daya kreativitas dan bersikap individualis. Berkaitan dengan hal ini peran guru menjadi sangat krusial, sehingga penelitian ini menjadi penting dilakukan agar dapat menggali seperti apa dan bagaimana guru berperan menjadi pendidik, pengajar, pengarah, pemberi motivasi, pelaksana sekaligus pengevaluasi proses pembelajaran agar berlangsung optimal khususnya dalam implementasi *Mobile Seamless Learning* untuk pembelajaran membaca awal anak usia dini.

METODE

Kegiatan penelitian berlangsung selama 2 (dua) bulan. Langkah pertama, peneliti menggali data awal, dalam bentuk analisis situasi mengenai kondisi di lokasi penelitian, dimana partisipan yakni guru dan kepala sekolah pernah mengikuti Pelatihan *Mobile Seamless Learning* yang diselenggarakan oleh peneliti sebelumnya. Selanjutnya Peneliti memastikan kembali apakah *Mobile Seamless Learning* sudah dilaksanakan dan bagaimana keberlanjutannya. Pengumpulan data dilakukan dengan melalui pengisian kuesioner online menggunakan media google form oleh 25 (dua puluh lima) orang guru dan kepala sekolah, yang ditindaklanjuti dengan wawancara dan observasi langsung. Selanjutnya data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan secara sengaja (*purposive*) sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan, yakni pendidik yang pernah mengikuti pelatihan literasi digital. Dengan menggunakan *purposive sampling*, diharapkan kriteria sampel yang diperoleh benar-benar sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan.

Dari hasil angket, wawancara dan observasi selanjutnya dilakukan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni analisis kualitatif dengan model Milles dan Huberman, yang komponennya terdiri dari reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan, setelah sebelumnya dilakukan pembahasan hasil penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Informan penelitian berjenis kelamin perempuan, berusia 23-45 tahun, dan telah mengajar di PAUD/TK selama 2-14 tahun. Dari hasil pengisian angket dan wawancara serta observasi diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh guru menyatakan setuju dan menganggap penting bahwa kemampuan literasi digital merupakan suatu kompetensi yang harus dikuasai oleh para Guru PAUD. Alasan yang dikemukakan adalah faktor kemenarikan, kepraktisan, memenuhi kebutuhan variasi media pembelajaran dan tuntutan guru PAUD di era digital yang harus menyesuaikan performa dengan kondisi peserta didik. Beberapa hasil wawancara yang dapat mewakili opini dan pendapat partisipan sebagai berikut :

Partisipan 1: “Di jaman sekarang guru harus lebih faham mengenai digital untuk program pembelajaran anak anak agar lebih menarik”.

Partisipan 2: “Setuju, karena kita mengajar generasi alpha. maka guru harus memvariasikan pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital. Salah satunya adalah buku digital untuk anak”.

Partisipan 3: “Karena di era sekarang, semua orang pasti menggunakan HP, dan untuk guru di jaman sekarang akan selalu berdampingan dengan digital, bahkan saat mengajar pun terkadang memerlukan HP untuk mendokumentasikan anak atau bahkan sebagai sebagai perangkat ajar seperti mencari referensi pembelajaran dan sebagai media ajar untuk menambah kemampuan literasinya”.

Partisipan 4: “Ya, seiring dengan perkembangan zaman guru harus memahami dan menguasai literasi digital. Sebagai guru di era moderen kita harus mengikuti zaman dan perkembangan terutama untuk anak usia dini, dengan adanya literasi digital menjadi salah satu tempat favorit bagi anak jaman sekarang ini dan menjadi satu hal yang unik dan menarik bagi mereka”

2. Aplikasi teknologi digital yang dipergunakan oleh partisipan guru cukup bervariasi, seperti Canva, Sekolah Enuma, Youtube dan Let’s Read (Buku Cerita Digital), Paud Pedia, Arloopa, Quiver. Beberapa alasan yang dikemukakan oleh partisipan terkait alasan penggunaan berbagai aplikasi literasi digital antara lain untuk menarik perhatian dan kesenangan siswa saat pembelajaran, untuk mengenalkan kepada siswa terkait pemanfaatan teknologi digital sebagai salah satu media belajar, dan hasil belajar lebih baik dengan penggunaan berbagai aplikasi digital tersebut Beberapa hasil wawancara yang dapat mewakili opini dan pendapat partisipan sebagai berikut :

Partisipan 1: “Anak anak lebih senang dengan menggunakan literasi digital/ Saya pakai Quiver dan Arloopa. Sese kali juga buku digital Let’s Read”.

Partisipan 2: “Untuk mengenalkan pemanfaatan teknologi digital sebagai salah satu media belajar. Canva sering saya pakai untuk membuat beberapa media belajar misalnya mengenalkan profesi, atau makanan kesukaan dan tema-tema yang lainnya”.

Partisipan 3: “Karena menerapkan literasi digital bisa meningkatkan daya tarik anak terhadap bacaan/ suatu cerita. Teknologi tersebut sudah merupakan bagian dari hidup mereka contohnya HP sejak bayi mereka sudah kenal. Di Youtube banyak sekali video yang bisa saya manfaatkan tinggal memilih yang kita butuhkan meskipun tidak selamanya sesuai sepenuhnya. Kalau mau yang 100 persen sesuai sih ya kita bikin video pembelajaran sendiri ya. Ini saya sedang belajar bikin video pembelajaran dari pelatihan yang kapan hari saya ikuti”

Partisipan 4: “Mengenalkan perkembangan teknologi pada anak. Let’s Read sangat membantu ketika pembelajaran di sekolah yang berbasis moral di dalam aplikasi ini banyak sekali cerita-cerita yang mengajarkan tentang moral kepada anak, seperti tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi. Juga bisa menjadi referensi untuk esiklopedi, dan bisa dibawa kemana mana lewat HP. Saat ini jaman sudah semakin modern dan anak-anak sekarangpun sudah semakin dekat dengan itu. Aplikasi Sekolah Enuma dan PAUDPedia juga sering saya pergunakan selain Arloopa, itu sangat membantu saat saya mengajar.”

3. Beberapa manfaat dan keuntungan yang dirasakan oleh para guru dan kepala sekolah partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yakni penggunaan teknologi digital lebih mengasyikkan anak saat pembelajaran, anak juga lebih bersemangat menyimak karena ukurannya yang lebih besar dari buku yang umumnya mereka kenal. selain itu anak juga terbantu dalam berimajinasi karena visualiasasi yang disajikan dalam buku cerita digital sangat baik. Dengan berkembangnya imajinasi anak ini mereka dimudahkan untuk menceritakan kembali cerita yang mereka telah dengar atau gambar yang telah mereka lihat, bahkan anak juga terdorong untuk berani berbicara atau bercerita di hadapan teman-temannya. Dengan kata lain perkembangan bahasa anak terfasilitasi dengan baik. Beberapa hasil wawancara yang dapat mewakili opini dan pendapat partisipan sebagai berikut:

Partisipan 1: “Lebih mengasyikkan. Konten dipakai untuk pembuatan PPT serta menjadi sumber belajar yang inovatif dalam kurikulum merdeka. Selain itu kita sebagai guru bisa membawa anak ke dalam kegiatan yang berhubungan dengan teknologi moderen dalam bentuk kegiatan positif. ”

Partisipan 2: “Manfaatnya anak bersemangat menyimak cerita karena media lebih besar dari buku”

Partisipan 3: “Anak dapat mengungkapkan imajinasinya, dapat menceritakan apa yang dia lihat pada gambar, dan berani berbicara didepan orang banyak”

Partisipan 4: “Mengenalkan anak pada media digital serta memberikan pengalaman dan pengetahuan belajar baru bagi anak pada media digital, tentunya dalam pengawasan guru”.

4. Seluruh partisipan sepakat menyatakan bahwa respon siswa sangat positif saat guru menggunakan literasi digital di kelas. Beberapa hasil wawancara yang dapat mewakili opini dan pendapat partisipan sebagai berikut:

Partisipan 1: “Siswa di kelas saya sangat senang saat saya menggunakan beberapa aplikasi literasi digital, seperti Let’s Read”:

Partisipan 2: “Anak-anak saya antusias dan menunjukkan kegembiraan lebih dari biasanya, saat saya menggunakan teknologi dalam pembelajaran, dalam hal ini Arloopa dan Quiver. Gambar-gambar yang ditampilkan menjadi hidup dan siswa menjadi tertarik belajar”

Partisipan 3: “: “Mereka sangat antusias, karena kami menggunakan alat bantu proyektor, jadi saat gambar buku cerita digitalnya sudah ditampilkan maka anak-anak akan berlari untuk menunjuk gambar di layar infocus. Quiver dan Arloopa banyak fitur0fitur menarik dan menjadikan pembelajaran lebih hidup dan beragam’.

Partisipan 4: “Senang dan antusias saat pengenalan literasi digital. Siswa sangat aktif, bahkan cenderung berebut maju kedepan untuk melihat gambar (melalu handphone), mereka selalu bersemangat ketika saya bilang mau membaca melalui digital ini dan dengan banyaknya pilihan cerita anak dengan leluasa memilih dan menentukan cerita apa yang akan dibawa untuk hari ini dan hari-hari seterusnya. Anak juga menjadi kritis dan *happy*, mereka banyak bertanya dan minta diulang kembali setiap guru melakukan kegiatan belajar literasi digital contoh Aplikasi Arlopa”.

5. Aplikasi Digital khususnya dalam literasi membaca awal yang diterapkan di kelas PAUD/TK disepakati oleh seluruh partisipan penelitian sangat bermanfaat dan menunjang proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih interaktif dalam pembelajaran, dan tak kalah penting adalah bahwa siswa menjadi tahu bahwa gadget bukan hanya bisa dipakai untuk main game dan nonton youtube, melainkan bisa menambah pengetahuan dan informasi. Beberapa hasil wawancara yang dapat mewakili opini dan pendapat partisipan sebagai berikut:

Partisipan 1: “Let’s Read itu aplikasi yang menarik. Anak anak lebih interaktif dalam pembelajaran. Alhamdulillah melalui literasi digital anak anak memiliki pemahaman bahwa kalau pakai handphone gak harus main *game* atau nonton youtube dan anak tidak bosan ketika melakukan pembelajaran kelas. Selain itu ada suasana baru dalam KBM (Kegiatan belajar Mengajar) di PAUD kami dan akhirnya orang tua banyak yang tanya Bu Guru menggunakan metode apa belajar kemarin ? Soalnya anaknya pulang minta mamanya punya HP kayak Bu guru yang Dinosaurus bisa jalan dan main sama anak-anak dan gambarnya merespon positif.”

Partisipan 2: “Anak jadi dapat mengetahui bahwa kegiatan membaca bisa dengan gadget. Anak juga dapat menggunakan literasi digital untuk menjelajahi wilayah Indonesia. Guru atau orangtua dapat menjadikan aplikasi ini sebagai salah satu media yang dimanfaatkan untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak. ”

Partisipan 3: “Alhamdulillah pada saat penerapan literasi digital ini, anak-anak *happy*, dan mereka bisa menceritakan cerita yang telah dibacakan bersama-sama sesuai gaya bercerita mereka. Anak-anak juga dapat membaca dengan aplikasi *let’s read* ini, serta bisa memilih tingkat kesulitan yang sesuai dengan usia atau kemampuan membaca pada anak.”.

Partisipan 4: “Hasil dari penerapan baik, namun karena fasilitas sekolah yang terbatas terkadang ada anak yang kurang puas dan paham tentang literasi digital. Melalui aplikasi Let’s Read dapat memberi manfaat dalam pembelajaran membaca awal. Karena terdapat bacaan sesuai dengan

kategori usia, dan juga dilengkapi dengan gambar. Jadi selain membacakan cerita anak juga bisa melihat dan membaca gambar sesuai dengan imajinasinya”.

6. Meski dijumpai berbagai keunggulan literasi digital namun tak dapat dipungkiri pula banyak kendala atau hambatan dalam penerapannya, seperti kendala kuota dan aplikasi berbayar, fasilitas di lembaga PAUD/TK yang belum memungkinkan untuk mendukung penerapan literasi digital seperti ketiadaan laptop, atau proyektor, selain kendala teknis di lapangan. Pembelajaran membaca awal dalam jenjang PAUD, namun keterbatasan fasilitas di sekolah seperti infocus dan laptop menjadi hambatan dalam implementasi di lapangan. Penggunaan handphone dengan ukuran layar yang terbatas menjadikan pembelajaran klasikal Aplikasi Let's Read dalam pembelajaran membaca awal kurang efektif. Berikut beberapa hasil wawancara yang dapat mewakili opini dan pendapat partisipan sebagai berikut:

Partisipan 1: “Ada kendala kuota dan aplikasi berbayar.”

Partisipan 2: “Konten islaminya belum tersedia”

Partisipan 3: “Kendalanya hanya kurang kondusif karena mereka selalu ingin maju ketika sudah berganti halaman, dan pada saat menggunakan aplikasi lets read, gambar yang tampil tidak bisa full tulisan dan gambar sesuai ukuran infocus”.

Partisipan 4: “Ya, fasilitas di sekolah belum memadai. Sekolah belum adanya proyektor, untuk laptop saya biasanya bawa dari rumah itu pun jika pas nggak dipakai anak saya sekolah. Terus apa lagi ya, oh iya kendala sinyal saat hujan. Ada aplikasi yang berbayar dan mahal untuk permainan atau gambar tertentu. Kita kan pakenya yang gratis-gratis”

7. Terkait dukungan pihak sekolah dan lingkungan (kepala sekolah, teman-teman sejawat) dalam penerapan literasi digital tersebut, dinyatakan oleh seluruh partisipan bahwa kepala sekolah mendukung meski tetap mengutamakan pembelajaran dengan menggunakan benda-benda konkrit. Kepala sekolah sangat senang karena ada hal baru dalam proses pembelajaran di kelas. Beberapa hasil wawancara yang dapat mewakili opini dan pendapat partisipan sebagai berikut:

Partisipan 1: “Saat mengajar sekali seminggu saya pakai laptop untuk membacakan buku Let's Read tapi kebanyakan di tiap harinya itu saya membacakan buku yang seperti biasanya itu, maksudnya buku fisik”.

Partisipan 2: “Kebanyakan saya memakai barang-barang *loose part* untuk pembelajaran di kelas umpamanya menghitung kerikil, atau menjumlahkan lidi, menyobek-nyobek kertas untuk dibuat kolase. Saya menggunakan aplikasi arloopa untuk sebagai variasi saja, karena kadang-kadang anak-anak sulit diatur saat belajar menggunakan aplikasi. Sebagian teriak-teriak mungkin karena tertarik sih”.

Partisipan 3: “Meskipun sudah di era digital tapi saya tetap banyak menggunakan benda-benda yang konkrit karena kan katanya yang saya pernah dengar di seminar itu anak usia dini itu pembelajar konkrit kan ya, jadi ya tetap harus banyak benda-benda konkritnya, dibanding menggunakan benda yang gak konkrit”.

Partisipasn 4: “Saya memang membatasi penggunaan aplikasi digital maksudnya saya kombinasi juga dengan pembelajaran manual, serta tetap ada interaksi social anak bersama teman-temannya”

8. Berkaitan dengan peningkatan kemampuan pendidik, seluruh partisipan menyatakan pernah mengikuti kegiatan seminar/pelatihan atau workshop terkait literasi digital yang diselenggarakan oleh pihak di luar sekolah, namun seluruh partisipan juga menyatakan bahwa lembaga PAUD/TK mereka belum pernah memfasilitasi seminar, atau pelatihan dan workshop tentang literasi digital, padahal kegiatan semacam itu dibutuhkan untuk meningkatkan kapasitas dan kompetensi pendidik serta keterampilannya dalam memanfaatkan aplikasi digital. Hal serupa juga terjadi pada kegiatan-kegiatan parenting atau pendidikan orangtua bertema literasi digital yang juga belum pernah dilakukan. Beberapa hasil wawancara yang dapat mewakili opini dan pendapat partisipan sebagai berikut:

Partisipan 1: “Belum, sekolah belum pernah mengadakan”

Partisipan 2: “Saya ikut seminar literasi digital itu pas ibu yang menyelenggarakan. Pernah juga ikut di acara IGTK. Kalau sekolah belum”.

Partisipan 3: “Kalau seminar parenting biasanya tentang tumbuh kembang anak atau pola asuh, ya. Kalau seminar parenting tentang literasi digital belum”

Partisipan 4: “Sebenarnya saya pengen di sekolah diadakan seminar tentang literasi digital untuk anak usia dini maksudnya untuk orangtuanya gitu. Sudah saya usulkan, semoga semester depan bisa terlaksana”

9. Pembelajaran membaca awal bagi anak usia dini yang dalam pelaksanaannya mempergunakan buku digital dirasakan manfaatnya oleh para partisipan. Beberapa hasil wawancara yang dapat mewakili opini dan pendapat partisipan sebagai berikut:

Partisipan 1: “Sangat membantu sekali, saya memiliki lebih banyak koleksi buku bacaan anak yang menarik sesuai klasifikasi usia. Dengan visualisasi gambar yang HD dan colorful serta tidak terlalu banyak teks, anak bisa mengerti dan membaca gambar yang ada. Selain itu banyak jenis aneka ragam daerah dan bahasa, gambar yang menarik. Kita sebagai guru sangat senang karena tidak perlu membawa buku banyak judul tapi ketika kita tanya sama anak hari ini mau membaca buku cerita apa ? Mereka tinggal kita ajak untuk memilih salah satu tema yang mereka akan baca tahu - tahu judul bukunya langsung keluar dan warnanya hidup”.

Partisipan 2: “Iya cukup membantu saya, ketika saya ingin menyajikan pembelajaran yang mengenalkan anak tentang wilayah atau khas - khas dari setiap wilayah Indonesia. Tersedianya cerita anak-anak dari anak-anak Indonesia”.

Partisipan 3: “Ya, lumayan membantu, meskipun anak-anak belum semua bisa membaca atau mengenal huruf, tetapi mereka bisa membaca melalui gambar yang ada buku cerita digital itu”.

Partisipan 4: “Ya, aplikasi Lets Read dapat membantu pembelajaran membaca untuk anak usia dini. Karena aplikasi tersebut sama dengan buku cerita, hanya saya bentuknya berbeda yaitu digital. Dengan adanya aplikasi tersebut anak lebih terarah dalam menggunakan media digital”.

10. Untuk mengatasi kendala sinyal atau paket data sebagian partisipan penelitian mendownload buku-buku bacaan anak yang tersedia di Aplikasi Let's Read dan mencetaknya, untuk memudahkan pembacaan buku digital tersebut. Beberapa hasil wawancara yang dapat mewakili opini dan pendapat partisipan sebagai berikut :

Partisipan 1: "Sinyal atau paket data kadang jadi masalah buat saya. Kan di sekolah nggak ada wifi, dan paket data juga belum tentu ada tiap hari. Jadi biar nggak tergantung ama wifi atau paket data ya saya cetak/print sendiri buku-buku digital itu. Lumayan membantu sih"

Partisipan 2: "Jadi gini, kan ada guru yang belum punya laptop, sehingga alternatif nya dengan mencetak buku digital untuk memudahkan guru yang belum memiliki laptop atau tidak disediakanya laptop untuk guru di sekolah".

Partisipan 3: "Selain sinyal atau paket data ada guru yang belum memiliki laptop, sehingga saya sarankan cetak buku digital supaya mudah."

Partisipan 4: "Alhamdulillah, di sekolah saya disediakan fasilitas berupa wifi utk guru-guru jadi tidak ada kendala saat mengakses buku, untuk mendownload saya belum pernah tapi saya mendapatkan hardcopy dari beberapa judul buku yang ada di aplikasi tersebut. Pernah waktu seminar saya dapet buku Let's Read".

11. Sebagian partisipan mengaku belum pernah mengajak orangtua untuk menggunakan Buku Digital Let's Read dan aplikasi digital yang lain, meskipun Sebagian yang lainnya mengaku sudah pernah mengedukasi orang tua terkait aplikasi digital untuk pembelajaran membaca awal anak usia dini. Beberapa hasil wawancara yang dapat mewakili opini dan pendapat partisipan sebagai berikut :

Partisipan 1: "Belum pernah, tetapi berencana untuk mengeshare kepada orang tua dirumah"

Partisipan 2: "Pernah, orang tua merespons dengan baik dan ada beberapa yang sudah menerapkan."

Partisipan 3: "Baru beberapa saja ketika pengambilan raport, secara keseluruhan belum."

Partisipan 4: "Sudah, dan saat penjabaran kurikulum dan keterlibatan orang tua mengajar di sekolah, Orang tua sangat mendukung dan antusias untuk mencoba Let's Read".

12. Dalam praktek aplikasi literasi digital di sekolah seluruh partisipan melakukan hal-hal kreatif untuk mendukung implementasi literasi digital dalam bentuk menggunakan alat bantu berupa infocus untuk memberi efek menarik dan ukuran yang lebih besar. Pada beberapa kasus seperti bullying aplikasi literasi digital dirasa sangat membantu guru dalam penanganan kasus tersebut. Para partisipan juga tetap mempergunakan alat bantu dan media pembelajaran seperti boneka yang dipergunakan bersama-sama aplikasi literasi digital dimaksud. Beberapa hasil wawancara yang dapat mewakili opini dan pendapat partisipan sebagai berikut:

Partisipan 1: "Jadi saya lakukan kombinasi ya. Media itu kan banyak macamnya, juga metode kan banyak bisa bercerita, bisa demonstrasi, bisa juga role play atau bermain peran".

Partisipan 2: "Guru TK harus kreatif saya setuju, jadi nggak hanya satu macam cara saat pembelajaran,

Partisipan 3: “Banyak cara untuk menjadikan siswa tidak bosan saat belajar, saya menggunakan banyak cara. Selain aplikasi digital seperti Arloopa saya juga menggunakan cara lain seperti bermain peran agar anak senang dan tertarik”

Partisipan 4: “Guru harus kreatif ya, tidak boleh itu-itu saja apalagi guru jaman sekarang, Kalau mau cari yang berbeda bisa dari youtube. Intinya sih guru harus banyak belajar dan mencoba”.

13. Untuk mensiasati dampak negatif yang mungkin ditimbulkan karena penggunaan digital dalam pembelajaran para partisipan penelitian menyatakan melakukan hal-hal berikut, berikut beberapa hasil wawancara yang bisa mewakili :

Partisipan 1: “Menggunakan waktu yang cukup dan tidak lama. Kita sebagai guru sebelum melakukan kegiatan belajar dengan literasi digital yang menggunakan HP , menjelaskan ke anak bahwa ada yang bisa kita lihat dalam HP ini suatu permainan dan itu menyenangkan tapi bukan games dan syarat Bu guru atau mama harus menemani. Ini disampaikan dengan bahasa yang dimengerti oleh anak ”.

Partisipan 2: “Memberikan batas waktu penggunaan dan penjelasan pemanfaatannya. Kemudian mengawasi anak ketika sedang mengakses media digital”.

Partisipan 3: “Apabila terkendala di laptop atau infocus, maka saya menggunakan HP saja. Saya sebagai guru mengawasi dan menemani anak anak ”

Partisipan 4: “Memberikan batas waktu dalam penggunaan media digital, dan memberikan kegiatan menarik lainnya sehingga kegiatan tersebut juga sama asyiknya seperti bermain dengan media digital. Memberikan kesempatan anak untuk mengenalkan media digital merupakan pembelajaran untuk anak, karena anak-anak hidup di zaman dimana teknologi semakin maju. Namun, kesempatan tersebut tetaplah dalam aturan dan pengawasan ”.

14. Secara keseluruhan penggunaan literasi digital di kelas Anda pada semester berjalan baru di kisaran 35-50%. Beberapa hasil wawancara yang dapat mewakili opini dan pendapat partisipan sebagai berikut :

Partisipan 1: “35% karena kegiatan disekolah saya moving class dan mulai kurikulum merdeka, di smt ini kami lebih banyak mengajak anak menggunakan loosepart utk media pembelajaran selain pakai aplikasi digital”.

Partisipan 2: “50 persen karena salah satu pembiasaan dan capaian pembelajaran dalam literasi dan STEAM. Sekali waktu kami pakai Let’s Read dan sekali waktu pakai buku fisik. Aarlpoa juga kami pakai selain juga metode lain. Anak-anak juga kadang-kadang nonton video di youtube. Canva juga saya pakai untuk tema-tema tertentu. Intinya saya gabung-gabung gitu”

Partisipan 3: “Mungkin sekitar fifty-fifty ya, gabungan gitu. Tidak selalu pakai aplikasi digital karena anak kan juga harus interaksi dengan teman dan juga pakai benda konkrit tidak hanya melulu pakai digital”

Partisipan 4: “Berapa ya, kira-kira hampir 40% ya baru dua kali dilakukan di semester ini”.

15. Menyikapi dampak negatif dari penggunaan gadget atau aplikasi digital dalam pembelajaran anak

usia dini di kelas, dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa para guru cukup berhati-hati dan menerapkan kebijakan yakni mengusahakan keseimbangan antara pemakaian aplikasi digital dengan penggunaan benda-benda konkrit dalam pembelajaran, serta kombinasi kegiatan atau interaksi sosial. Beberapa hasil wawancara yang dapat mewakili opini dan pendapat partisipan sebagai berikut :

Partisipan 1: “Saya kekhawatiran anak nanti maunya belajarnya yang pakai HP saja”.

Partisipan 2: “Saya khawatirkan anak - anak lebih suka akan buku yang ada di HP ketika mau membaca buku cerita dan tidak mau buku yang manual atau dipegang langsung.

Partisipan 3: “Saya akan lebih interaktif kepada orang tua dengan memberikan arahan bahwa penggunaan gadget pada anak dapat memberikan dampak yang positif jika orang tua mengenalkan aplikasi-aplikasi yang bermanfaat untuk anaknya”.

Partisipan 4: “Saat ini saya sudah menerapkan literasi digital tapi belum 100%, karena harus bertahap dan melihat terus antara dampak positif dan negatif bagi anak didik dan untuk di semester 2 ini rencananya akan mencoba untuk menambahkan jamnya di kegiatan dalam kegiatan hariannya”.

Diskusi

Guru sebagai pendidik professional memiliki tugas memimpin pembelajaran, selain mendidik, mengajar, membimbing, mencontohkan, mengarahkan, melatih, hingga melakukan penilaian dan evaluasi kepada peserta didik di tempat ia mengajar (Mu'in, 2011). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Guru PAUD/TK telah memahami karakteristik anak usia dini di era digital yakni sebagai generasi Alpha yang memiliki cara belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Guru PAUD/TK yang menjadi partisipan dalam penelitian ini juga menyatakan bahwa literasi digital sudah dipraktekkan dilembaga PAUD/TK yang mereka kelola.

Namun meskipun para guru telah memiliki pengalaman yang cukup selama hampir 2 (dua) tahun pembelajaran di era pandemi terkait dengan literasi digital, pada kenyataannya masih memerlukan adaptasi dalam penerapan literasi digital dalam pembelajaran anak usia dini. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hardiyanti dan Alwi (2022) yang menunjukkan bahwa meski guru menyadari perubahan besar terkait kebutuhan dan tuntutan penggunaan perangkat dan aplikasi digital, namun untuk menghasilkan konten pembelajaran secara autentik yang melibatkan penggunaan teknologi masih belum dilakukan secara maksimal.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa masih dijumpai kendala dalam proses pembelajaran *mobile seamless learning* yakni keterbatasan penguasaan teknologi internet, kendala dalam penyediaan paket data internet, serta kendala sinyal yang tidak selalu bersahabat. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut para partisipan menyatakan bahwa mereka melakukan adaptasi dalam pembelajaran, misalnya sebelum pembelajaran mengunduh buku digital di perangkat yang mereka miliki baik HP ataupun gadget, atau bahkan mencetak buku-buku digital tersebut sehingga tidak harus tergantung pada wifi atau paket data. Hal ini sejalan dengan pendapat Krumsvik (2014) yang

menyatakan bahwa model kompetensi digital pada level mikro atau individu dapat diimplementasikan sehingga level nasional dan kelembagaan dapat tercapai.

Dari hasil pengisian angket dan wawancara menunjukkan bahwa peran guru di era digital telah mengalami transformasi yang signifikan, salah satunya adalah sebagai pengarah untuk membimbing siswa agar lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi. Saat pembelajaran di kelas guru sudah menjalankan perannya dengan baik yakni dengan cara menyampaikan kepada siswa agar memanfaatkan berbagai macam aplikasi digital untuk pembelajaran agar terjadi peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa. Piranti teknologi perlu secara bijak dipergunakan untuk kemanfaatan pembelajaran bukan hanya untuk bermain-main atau menghabiskan waktu.

Guru juga berperan sebagai *role model* yang menjadi contoh teladan bagi siswa dalam penggunaan teknologi secara tepat dan benar sesuai porsi dan kemanfaatannya untuk memudahkan proses pembelajaran. Di depan kelas guru sudah mempraktekkan penggunaan teknologi secara tepat sesuai porsinya yakni untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Guru juga menjadi fasilitator pembelajaran, Dimana dalam hal ini guru telah memanfaatkan beragam media pembelajaran berbasis digital antara lain Arloopa dan Quiver yang memiliki fitur-fitur pembelajaran tiga dimensi yang memudahkan siswa memahami materi belajar. Selain kekuatan visualisasi yang didukung oleh audinya menjadikan media ini menjadi interaktif dan memudahkan dan menyenangkan. Sebagian guru juga meningkatkan kualitas pembelajaran dengan merancang video pembelajaran sendiri baik menggunakan PPT maupun Canva yang lebih fleksibel dan disesuaikan dengan kebutuhan tematik.

Sebagai evaluator guru melakukan berbagai metode penilaian dalam mengukur kemajuan siswa secara objektif dengan memadukan berbagai metode selain metode belajar interaktif menggunakan berbagai aplikasi digital, guru juga menggunakan metode yang selama lazim dipergunakan dalam pembelajaran anak usia dini seperti bercerita, menyanyi, demonstrasi, atau *role play* (bermain peran) yang tetap memungkinkan interaksi social diantara siswa. Hal ini sejalan dengan pengertian mobile seamless learning yang juga tetap memadukan interaksi social selain interaksi individu.

Sebagai pendamping teknologi guru telah menunjukkan perannya dengan melakukan pembimbingan kepada siswa saat menggunakan teknologi dengan bijak dan produktif. Guru sekaligus sebagai *role model* (teladan atau contoh yang baik) bagaimana penggunaan teknologi secara bijak dan tepat dengan mengutamakan etika secara bertanggung jawab.

Sebagai kolaborator guru telah melakukan kolaborasi dengan rekan sesama guru dan menggalang dukungan dengan pimpinan (kepala sekolah) serta para orang tua untuk meningkatkan kualitas pembelajaran utamanya terkait penggunaan aplikasi digital secara tepat.

Guru memiliki tanggung jawab dalam keseluruhan proses belajar mengajar, yang memiliki karakter terus mempelajari hal-hal baru untuk peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Meskipun dijumpai kendala dalam implementasi *mobile seamless learning* namun guru terus dan tak pernah

berhenti mencari cara-cara kreatif untuk memodifikasi dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia di sekolah.

KESIMPULAN

Sosok guru dalam mengimplementasikan *mobile seamless learning* dalam pembelajaran membaca awal untuk anak usia dini di era digital memiliki berbagai peran. Peran guru yang utama adalah membimbing peserta didik agar bijak menghadapi laju perkembangan teknologi, selain sebagai pendidik, juga sebagai pemimpin dan pengarah serta pembimbing dan pendamping teknologi di kelas, sebagai *role model* (teladan) dalam penggunaan teknologi, dan juga fasilitator pembelajaran, motivator dan evaluator.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memberi dukungan pembiayaan dalam skema Penelitian Internal tahun 2023 untuk para dosen di lingkungan kampus Universitas Muhammadiyah Jakarta

REFERENSI

- Agustina, L., “ Pengaruh Konflik Peran, Ketidakjelasan Peran, dan Kelebihan Peran terhadap Kepuasan Kerja dan Kinerja Auditor ”, *Akuntansi*,1 (Mei,2009),42.
- Fadlurrohm, I., Husein, A., Yulia, L., , Wibowo, H., Raharjo, S.T., Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0, *Jurnal Pekerjaan Sosial*, ISSN: 2620-3367, Vol. 2 No: 2, Hal: 178 – 186 Desember 2019, (2019)
- Hardiyanti, W.E. dan Alwi, N.M. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 6 Issue 4 (2022) Pages 3759-3770. ISSN: 2549-8959 (Online) 2356- 1327 (Print) . DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.1657.
- Krumsvik, R. J. (2014). Teacher educators’ digital competence. *Scandinavian Journal of Educational Research*,58(3), 269–280. <https://doi.org/10.1080/00313831.2012.726273>.
- Looi, C.-K., Seow,P., Zhang,B.H., So, H.-J, Chen, W.,and Wong, L.-H. (2009). Leveraging Mobile Technology for Sustainable Seamless Learning: a Research Agenda“. *British Journal of Educational Technology* 41 (2): pp.154– 169
- Moreno-Morilla, C. (2021). Digital and information literacy inside and outside Spanish primary education schools. *Learning, Culture and Social Interaction*, 28. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2020.100455>
- Ng, W., & Nicholas, H. A. (2011). Framework For Sustainable Mobile Learning In Schools. *British Journal of Educational Technology*, 2013. 44(5). <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01359.x>.

- Roshonah, Adiyati Fathu, Astuti Darmiyati, Rikaro Ramadi, Erik Yuda Pratama, Tjahjo Suprajogo, 2022, *Mobile Seamless Learning : Model Pembelajaran Membaca Anak Usia Dini dalam Merdeka Belajar*, Jurnal Obsesi (Sinta 2) Vol 6 No 2
- Satrianingrum, A. P., & Prasetyo, I. (2020). Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.574>
- Setyawati, Ekadewi, D., Hapsari, M.I. (2021). Peran Literasi Digital Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid 19. ISSN: 2963-2145.
- Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat VI Tahun 2021 “Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Mandiri Berbasis Inovasi IPTEKS” Universitas Muhammadiyah Purwokerto | ISBN 978-623-5729-15-2.
- Ulfa, Saida. (2014). “Mobile Seamless Learning” Sebagai Model Pembelajaran Masa Depan. Saida Ulfa. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*. Vol. 1, 2014.
- Wibawanta, B., Chrismastianto, I.A.W., Mumu, B. (2021), *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol 9, No 1 (2021). Teachers Competencies Profile In Digital Learning Era: Professional Engagement And Selecting Digital Resources. DOI: <https://doi.org/10.46368/jpd.v9i1.353>. p - I S S N : 2 2 5 2 - 8 1 5 6 , e - I S S N : 2 5 7 9 - 3 9 9 3
- Wong, L. H. (2015). A Brief History Of Mobile Seamless Learning. In *Seamless Learning In The Age Of Mobile Connectivity* (pp. 3-40). Springer, Singapore.