

DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL YANG SESUAI DENGAN KARAKTERISTIK ANAK USIA DINI (AUD)

Roza Yenita¹, Evy Sry Rezeki², Umi Khoiri Yani³, Laela Jihan⁴, Nurjanah⁵, Lu'lu Syafa Azzahra⁶, Cintami Azzahra Nurul Fajriah⁷

Universitas Panca Sakti

Email: rosayenita@gmail.com¹, evysryrezekib@gmail.com², umkhoiriyani@gmail.com³, lailajihan@gmail.com⁴, 130877nana@gmail.com⁵, lulussyafaazahra@gmail.com⁶, chintamiazahra22@gmail.com⁷

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (AUD). Melalui pendekatan deskriptif dan studi literatur, ditemukan bahwa pembelajaran digital yang efektif untuk AUD harus mengutamakan unsur bermain, visualisasi menarik, interaktivitas, dan durasi pendek. Hasil desain menunjukkan bahwa media digital seperti aplikasi edukatif, video interaktif, dan permainan sederhana dapat meningkatkan minat belajar serta mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak. Ditekankan pentingnya peran guru dalam mendampingi penggunaan teknologi secara bijak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Pembelajaran Digital, Karakteristik AUD, Media Interaktif, Desain Pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang anak usia dini (AUD). Namun, penggunaan teknologi harus disesuaikan dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak agar pembelajaran tetap efektif dan bermakna.

Anak usia dini memiliki karakteristik unik seperti berpikir konkret, suka bermain, dan belajar melalui pengalaman langsung. Dalam era digital, banyak aplikasi dan media pembelajaran tersedia, namun tidak semuanya sesuai dengan kebutuhan AUD. Oleh karena itu, penting merancang pembelajaran digital yang memperhatikan aspek perkembangan kognitif, sosial-emosional, serta motorik anak. Kurangnya pedoman yang sesuai mendorong perlunya penelitian ini.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskripsi dengan metode studi pustaka (library research). Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menggambarkan secara sistematis dan objektif tentang karakteristik anak usia dini yang relevan dalam pembelajaran digital serta prinsip-prinsip dalam merancang desain pembelajaran yang sesuai.

Dalam studi ini, peneliti tidak melibatkan subjek manusia secara langsung, melainkan mengkaji berbagai sumber literatur yang relevan, seperti jurnal ilmiah, buku akademik, artikel, dan dokumen digital terkait pendidikan anak usia dini dan teknologi pembelajaran. Pemilihan sumber didasarkan pada keterkaitan dan relevansi terhadap topik penelitian, khususnya yang membahas karakteristik perkembangan AUD, media digital edukatif, serta pendekatan pembelajaran berbasis teknologi.

Melalui metode ini, diharapkan dapat disusun suatu desain pembelajaran digital yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Anak Usia Dini (AUD)

- Anak usia dini cenderung berpikir konkret.
- Mereka lebih menyukai proses belajar yang berbasis bermain, pengalaman langsung.
- Visualisasi menarik, interaktif, dan durasi pembelajaran yang pendek adalah aspek penting.

2. Media Digital yang Efektif untuk AUD

- Aplikasi edukatif, video interaktif, permainan digital sederhana, media mampu meningkatkan minat belajar anak, mendukung perkembangan kognitif, sosial anak.

3. Peran Guru

- Guru memiliki peran penting sebagai pendamping saat anak menggunakan teknologi.
- Penggunaan teknologi harus dibimbing agar tetap bijak dan sesuai perkembangan anak.

4. Prinsip Desain Pembelajaran Digital untuk AUD:

- Harus menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan anak, menerapkan pendekatan visual dan interaktif, durasi tidak boleh lama, konten harus edukatif.

D. KESIMPULAN

Desain pembelajaran berbasis digital dapat efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini jika dirancang berdasarkan prinsip-prinsip perkembangan anak. Aplikasi interaktif berbasis bermain mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman anak terhadap materi.

Saran

- Guru dan pengembang media perlu bekerja sama untuk menciptakan konten digital yang ramah anak.
- Perlu pelatihan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari pembelajaran.
- Lanjutkan pengembangan media digital lain untuk berbagai aspek perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Piaget, J. (1964). *The Psychology of the Child*.

Rahmawati, I. (2021). Desain Antarmuka Aplikasi Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*.

Sari, N. (2020). Aplikasi Game Edukatif dalam Meningkatkan Literasi Anak. *Jurnal PAUD Nusantara*.

UNESCO. (2022). *Guidelines on Digital Learning for Early Childhood*.