

---

---

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AJAR (DIGITAL BOARD) DALAM MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR ANAK USIA DINI DI TK ABDI BANGSA 2 BUMI NABUNG

**Halen Dwistia<sup>1</sup>, Suciyana Rahmawati<sup>2</sup>, Tasa Gustina<sup>3</sup>**  
**STAI Ibnu Rusyd Kotabumi Lampung, Lampung**  
e-mail: [halendwistia23@gmail.com](mailto:halendwistia23@gmail.com)

**Abstract:** *This article aims to examine the influence of the use of instructional media on early childhood learning enthusiasm, both as parents and teachers. It also addresses parenting styles in early childhood. To achieve this, we conducted research at ABDI BANGSA 2 Talang Baru Kindergarten in Bumi Nabung Village, West Abung District. We also conducted a literature review by reviewing scientific works such as books and journals. In our research, we found that early childhood children are more enthusiastic and interested in learning when a teacher uses instructional media rather than simply explaining (teacher-centered). In the independent curriculum, with its Deep Learning approach, learning has shifted to being child-centered (student-centered). Therefore, if a teacher does not follow the existing curriculum, students in the classroom will become very bored during class hours.*

**Keywords:** *Media, learning, children*

**Abstrak:** Artikel ini dibuat bertujuan untuk meneliti pengaruh penggunaan media ajar yang dapat mempengaruhi semangat anak usia dini dalam belajar. Baik yang berperan sebagai orang tua maupun guru. Tentang pola asuh pada anak usia dini. Untuk mencapai itu semua kami melakukan penelitian di sebuah lembaga TK yaitu TK ABDI BANGSA 2 Talang Baru Desa Bumi Nabung Kecamatan Abung Barat. Kami juga melakukan kajian pustaka dengan menelaah karya ilmiah seperti buku dan jurnal. Dalam penelitian yang dilakukan kami menemukan bahwasannya anak-anak usia dini lebih semangat dan lebih tertarik belajar apabila seorang gurunya mengajar menggunakan media ajar dari pada hanya sekedar mengajar hanya dengan menjelaskan (teacher center). Pada kurikulum merdeka dengan pendekatan Deep Learning ini pembelajaran sudah berubah menjadi berpusat pada anak (student center). Jadi apabila seorang guru tidak mengikuti kurikulum yang ada maka para murid yang ada didalam kelas selama jam pembelajaran akan sangat merasa bosan.

**Kata kunci:** Media, pembelajaran, anak

### PENDAHULUAN

Tahap Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah periode yang sangat vital karena menjadi momen awal bagi anak untuk mengasah berbagai kompetensi fundamental, mulai dari aspek kognitif dan bahasa hingga kematangan emosional serta dorongan belajar. Keberadaan PAUD berfungsi sebagai fondasi kunci dalam membangun antusiasme belajar siswa, yang nantinya akan menjadi penentu kesuksesan performa akademik

mereka di level pendidikan yang lebih tinggi. Tinggi rendahnya motivasi belajar pada anak tidak hanya bergantung pada kualitas pengajaran guru, namun juga sangat dipengaruhi oleh ketepatan pemilihan sarana atau media edukasi yang digunakan di dalam kelas. Di tengah pesatnya modernisasi teknologi saat ini, berbagai platform pembelajaran digital hadir sebagai solusi inovatif bagi para guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan profil perkembangan anak zaman

sekarang.

Implementasi papan digital interaktif (*digital board*) kini menjadi salah satu terobosan utama dalam memperbarui media instruksional di lingkungan pendidikan anak usia dini. Melalui penggabungan elemen audio-visual dan fitur interaktif, media ini menyajikan materi secara terstruktur sehingga lebih efektif dalam menarik perhatian serta partisipasi aktif anak jika dibandingkan dengan metode ceramah tradisional yang berpusat pada guru. Berbagai riset di tingkat PAUD mengonfirmasi bahwa penggunaan perangkat digital dalam proses belajar-mengajar memberikan dampak positif yang nyata terhadap antusiasme dan rasa ingin tahu anak.

Data kuantitatif turut memperkuat temuan ini, di mana terdapat pengaruh signifikan antara sumber belajar berbasis digital dengan lonjakan minat belajar siswa di berbagai lembaga PAUD di Indonesia, sebagaimana dibuktikan oleh hasil uji statistik yang valid (UMSU, 2024). Dapat disimpulkan bahwa papan digital sangat berdampak pada minat belajar murid.

Pemanfaatan teknologi digital di jenjang PAUD bukan sekadar alat bantu visual tambahan, tetapi instrumen kunci untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan ceria bagi anak-anak. Beraneka studi mengenai penggunaan media digital menunjukkan bahwa perangkat tersebut efektif dalam memacu partisipasi anak, sehingga mereka terlibat lebih aktif baik secara pemikiran maupun perasaan selama kegiatan belajar.

Partisipasi aktif tersebut menjadi faktor krusial karena berkorelasi langsung dengan lonjakan semangat serta motivasi anak dalam menuntaskan setiap aktivitas pembelajaran (Novita Eka Nurjanah & Tsali Tsatul Mukarromah, 2021). Dari keterangan diatas anak-anak memiliki partisipasi yang meningkat dan juga sangat ceria apabila pembelajaran dikelas tidak monoton.

Dari sudut pandang lain, penelitian

mengenai alat peraga digital di tingkat PAUD membuktikan bahwa pemanfaatan media mutakhir, seperti *digital board*, sangat berdaya guna dalam merangsang kemampuan literasi awal pada anak rentang usia 5 hingga 6 tahun. Fenomena ini muncul karena perangkat berbasis digital memiliki kelebihan dalam mempertahankan fokus serta antusiasme belajar anak secara lebih maksimal jika dikomparasikan dengan media cetak konvensional yang minim unsur interaktif. (Maronta et al., 2023). Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan perangkat digital dalam pembelajaran anak usia dini sangat dapat meningkatkan antusiasme anak-anak dalam belajar.

Penggunaan papan digital sebagai alat bantu ajar di level PAUD dirancang dengan karakteristik yang sangat sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Berkat fitur interaktif dan dukungan audiovisual, perangkat ini memberikan kesempatan bagi anak untuk menangkap berbagai rangsangan edukasi secara simultan dan menyeluruh. Berdasarkan tinjauan pustaka terkait pendidikan di era industri 4.0, alat ini terbukti ampuh dalam memperluas wawasan belajar anak sekaligus menjawab tantangan zaman yang menuntut metode pembelajaran yang lebih inovatif dan fleksibel. (Novita Eka Nurjanah & Tsali Tsatul Mukarromah, 2021). Dalam perkembangan zaman dan seiring perubahan kurikulum dengan pendekatan *Deep learning* papan digital yang dirancang sesuai dengan perkembangan anak, memberikan anak kesempatan mencoba hal-hal baru dalam belajar.

Walaupun memiliki potensi besar, keberhasilan penggunaan media digital di jenjang PAUD sangat ditentukan oleh kesesuaian strategi pengajaran serta kecakapan guru dalam mengoperasikan teknologi. Sejumlah penelitian menekankan bahwa peran teknologi dalam membangkitkan semangat belajar siswa sangat bergantung pada keahlian pendidik dalam menyusun konten yang relevan dengan kondisi psikologis anak. Atas dasar tersebut, para guru harus

mampu mengintegrasikan teknologi dengan kaidah pedagogi yang benar untuk menjamin bahwa perangkat digital benar-benar menjadi alat peningkat motivasi belajar, bukan sekadar media hiburan tanpa nilai edukasi. (Irmawati et al., 2025). Dengan adanya papan digital bukan berarti seorang guru hanya berdiam diri saja saat dalam jam pembelajaran, kecakapan dan keahlian seorang guru sangat dibutuhkan dalam penggunaan media digital agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Penerapan papan digital di TK Abdi Bangsa 2 Bumi Nabung diharapkan dapat membangun lingkungan belajar yang lebih menarik sekaligus merangsang semangat belajar anak sejak masa awal pendidikan mereka. Inisiatif tersebut sejalan dengan target pendidikan yang mengedepankan kreativitas dan inovasi, terutama dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang fokus pada pembelajaran berorientasi siswa serta penggunaan media yang sesuai dengan dunia anak. Dengan mengoptimalkan fungsi papan digital, kegiatan belajar tidak lagi sekadar menjadi ajang penyampaian informasi, namun berubah menjadi pengalaman edukatif yang bermakna dan mampu menumbuhkan motivasi kuat dari dalam diri anak untuk terus maju.

Berdasarkan pemikiran tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengevaluasi seberapa besar pengaruh penggunaan papan digital sebagai alat bantu ajar terhadap motivasi belajar siswa di TK Abdi Bangsa 2 Bumi Nabung, sekaligus menganalisis peran guru dan pendekatan pedagogis dalam mengoperasikan teknologi tersebut. Kajian terhadap literatur yang relevan dan berbagai temuan riset terdahulu dijadikan sebagai landasan teoretis yang kuat untuk memetakan hubungan antara penggunaan perangkat digital dengan peningkatan semangat belajar pada anak usia dini.

## **METODE**

Penelitian ini memakai metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Survei dilaksanakan selama 5 hari mulai sejak Senin, 15 Desember 2025 sampai jum'at 19 Desember 2025. Teknik sampling yang digunakan adalah random sampling dengan jumlah responden sebanyak 15 orang, yang terdiri dari beberapa murid, orang tua, dan guru TK ABDI BANGSA 2. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain penelitian lapangan, studi pustaka juga dilakukan dengan mengkaji berbagai literatur seperti buku, jurnal, dan penelitian sebelumnya untuk memperkuat analisis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Temuan dari observasi di lapangan menunjukkan adanya transformasi yang signifikan pada semangat belajar siswa saat membandingkan kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media papan digital. Pada saat kegiatan belajar-mengajar masih menggunakan metode tradisional yang didominasi oleh peran guru, sebagian besar siswa terlihat sulit untuk tetap fokus, kurang antusias untuk terlibat, dan lebih sering bertindak pasif. Kepasifan tersebut terlihat dari perilaku anak yang lebih sering bercanda dengan teman, terjebak dalam imajinasinya sendiri, sampai tidak memedulikan arahan yang diberikan oleh guru di depan kelas. (Suprihatin, 2018)

Sebaliknya, penggunaan papan digital dalam penyampaian materi terbukti mampu meningkatkan fokus serta keterlibatan aktif para siswa secara signifikan. Para peserta didik memperlihatkan daya konsentrasi yang lebih konsisten, lebih tanggap terhadap komunikasi yang diinisiasi oleh guru, serta menunjukkan rona kebahagiaan dan antusiasme yang besar selama proses pembelajaran berlangsung. Perpaduan komponen visual dan pendengaran yang dihadirkan oleh teknologi tersebut sangat ampuh dalam menarik perhatian anak,

sehingga suasana di dalam kelas menjadi jauh lebih berkesan dan menyenangkan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari sesi wawancara, para guru menyatakan bahwa penggunaan papan digital sangat membantu dalam memperlancar proses penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Tenaga pendidik merasa lebih terbantu dalam menjelaskan berbagai konsep fundamental secara efisien melalui bantuan elemen visual seperti gambar, video, dan animasi interaktif yang telah disesuaikan dengan tahap pertumbuhan anak usia dini.

Para guru juga menerangkan bahwa pemanfaatan perangkat digital efektif dalam memicu rasa percaya diri siswa agar lebih berani bertanya serta mengutarakan pendapat mereka di tengah kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan papan digital ini dinilai sangat sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik (*student-centered learning*).

Hasil wawancara dengan para wali murid menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua menyadari adanya perubahan perilaku yang positif pada anak-anak mereka setelah papan digital mulai digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih bersemangat untuk berangkat ke sekolah, lebih aktif menceritakan kegiatan belajar mereka di kelas, serta tetap menunjukkan minat belajar yang kuat walaupun sudah pulang ke rumah. Para orang tua berpendapat bahwa penggunaan media digital di sekolah sangat efektif dalam memudahkan anak memahami pelajaran sekaligus mencegah mereka dari rasa jenuh.

Berbagai bukti dokumentasi yang dikumpulkan selama penelitian memperkuat fakta bahwa penggunaan papan digital sangat ampuh dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif. Peserta didik terlihat berpartisipasi secara intensif, mulai dari melakukan kontak fisik dengan menyentuh objek di layar hingga

memberikan tanggapan terhadap instruksi yang bersifat audiovisual. Selain itu, siswa juga mampu memeragakan kembali poin-poin demonstrasi yang sebelumnya telah dijelaskan oleh guru melalui media tersebut.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan papan digital sebagai alat bantu ajar memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan semangat belajar siswa di TK Abdi Bangsa 2 Bumi Nabung. Temuan tersebut juga memperkuat teori yang ada mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam memaksimalkan motivasi belajar anak melalui penyajian materi yang lebih menarik dan tidak monoton.

Secara pedagogis, gaya belajar anak pada usia dini sangat dipengaruhi oleh stimulasi indra penglihatan, pendengaran, serta keterlibatan aktif dalam praktik secara langsung. Papan digital hadir sebagai solusi untuk memenuhi karakteristik tersebut dengan menawarkan metode pengajaran yang tidak hanya mengandalkan penjelasan lisan, melainkan melalui pendekatan yang lebih konkret dan menyenangkan bagi anak. Hal ini sejalan dengan penelitian (Wardani & Ayriza, 2020) yang menyatakan bahwa “penggunaan media digital interaktif secara nyata mampu memperkokoh partisipasi serta motivasi belajar anak di tingkat pendidikan anak usia dini”.

Peningkatan semangat belajar siswa secara mendasar berkaitan erat dengan perubahan paradigma mengajar, yakni dari teknik konvensional yang didominasi guru menjadi pendekatan yang lebih berfokus pada kebutuhan murid (*student-centered*). Penerapan Kurikulum Merdeka menuntut para guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menjadikan anak sebagai aktor utama, sembari menyediakan ruang yang luas bagi mereka untuk bereksplorasi dan berkreasi. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan

papan digital berfungsi secara strategis sebagai alat bantu yang memudahkan pendidik dalam menerapkan prinsip-prinsip instruksional tersebut secara lebih optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh (Huljanah & Zai, 2025), yang membuktikan bahwa “perangkat digital, terutama media visual interaktif, sangat efektif dalam menjaga konsentrasi siswa serta membangkitkan semangat belajar dibandingkan media tradisional”. Daya pikat yang muncul dari kombinasi komponen audio dan visual yang energik sanggup mengubah kegiatan belajar menjadi pengalaman yang lebih bermakna, mendalam, dan jauh dari suasana yang membosankan.

Informasi yang dikumpulkan di TK Abdi Bangsa 2 memperkuat pernyataan (Hidayat, 2014) bahwa “penerapan teknologi di dalam kelas bukan sekadar mengubah materi menjadi bentuk digital, melainkan sebuah metode untuk meningkatkan rentang konsentrasi anak melalui rangsangan berbagai indra secara bersamaan (*multimodal*)”. Sejalan dengan pengamatan Maronta, lonjakan semangat belajar pada peserta penelitian ini didorong oleh keunggulan papan digital dalam mengubah ide-ide abstrak menjadi gambaran visual yang konkret. Proses visualisasi tersebut pada akhirnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna (*meaningful learning*).



Gambar 1 Urgensi-Deep-Learning-Paud, n.d.

Visualisasi di atas memaparkan bahwa konsep *mindful* mencerminkan partisipasi kognitif murid secara menyeluruh dalam proses belajar, yang meliputi kapasitas untuk memori, pemahaman mendalam, hingga penerapan

ide-ide fundamental. Penggunaan papan digital dalam pembelajaran di TK Abdi Bangsa 2 terbukti efektif dalam memaksimalkan perhatian dan rentang fokus siswa, karena perpaduan unsur visual serta audio yang menarik mempermudah mereka menyerap materi daripada metode tradisional. Hal ini sejalan dengan sejumlah penelitian ilmiah yang menunjukkan bahwa penggunaan alat digital di tingkat PAUD mampu memperkaya variasi pengalaman belajar sekaligus memicu perkembangan berbagai bakat anak secara optimal (Mariana & Salehudin, 2024).

Sebagian besar materi yang ditayangkan lewat papan digital berbentuk konten visual yang relevan dan interaktif, sehingga memudahkan siswa menghubungkan pelajaran dengan kenyataan yang mereka temui dalam keseharian. Situasi ini mewujudkan pengalaman belajar yang bermakna, di mana anak-anak tidak lagi hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru, tetapi ikut berperan aktif dalam mengamati dan berinteraksi langsung dengan isi materi. Berdasarkan sejumlah tinjauan pustaka sebelumnya, pengadopsian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam lingkup PAUD telah teruji mampu merangsang perkembangan kognitif serta kematangan aspek sosial-emosional anak dengan sangat baik. (Mariana & Salehudin, 2024).



Gambar 2 Suciyana Photo, 2025, n.d.

Penerapan papan digital terbukti mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*), yang terlihat dari data pengamatan mengenai peningkatan semangat dan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar-

mengajar. Para siswa menunjukkan gairah yang jauh lebih besar dalam memahami materi pelajaran apabila dibandingkan dengan situasi kelas yang belum menggunakan perangkat digital. Fakta ini sejalan dengan beragam hasil penelitian sebelumnya yang memperkuat bukti bahwa pemanfaatan media pendidikan berbasis digital memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar anak di usia dini. (UMSU, 2024)

Secara umum, ilustrasi di atas mengindikasikan bahwa pemanfaatan papan digital sebagai media instruksional sangat efektif dalam menyokong penerapan metode *Deep Learning* di jenjang PAUD. Perangkat ini sanggup mewujudkan proses edukasi yang penuh kesadaran (*mindful*), memiliki nilai yang dalam (*meaningful*), serta membahagiakan (*joyful*). Keunggulan tersebut memberikan pengaruh nyata terhadap lonjakan motivasi dan gairah belajar pada anak-anak usia dini. Oleh karena itu, penerapan papan digital di TK Abdi Bangsa 2 Bumi Nabung terkonfirmasi dapat mendongkrak motivasi belajar siswa, dengan catatan harus dibarengi dengan pendekatan pengajaran yang sesuai. Perangkat digital ini tidak sekadar berperan sebagai pendukung aspek visual, melainkan juga menjadi instrumen untuk membangun pengalaman edukasi yang dinamis, menghibur, dan berbobot bagi peserta didik.

Nama Sekolah : TK Abdi Bangsa 2  
 Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

**Tabel 1 Kegiatan Pembelajaran menggunakan Digital Board**

No	Indikator Semangat Belajar	Aspek Diamati	Yang	1	2	3	4
1	Antusiasme	Keinginan anak untuk segera memulai kegiatan saat digital board dinyalakan					√
2	Fokus	Ketahanan anak dalam				√	

		memperhatikan materi visual di layar (durasi konsentrasi).					
3	Partisipasi Aktif	Keberanian anak untuk maju ke depan dan berinteraksi langsung dengan layar.					√
4	Respons Emosional	Ekspresi kegembiraan (tersenyum/tertawa) selama mengikuti materi interaktif.					√

**Keterangan Skala:** 1: Kurang (Anak pasif/tidak tertarik) 2: Cukup (Anak sesekali memperhatikan) 3: Baik (Anak aktif dan fokus) 4: Sangat Baik (Anak sangat antusias dan terlibat penuh)

Berdasarkan hasil observasi semangat belajar anak usia dini di TK Abdi Bangsa 2 Bumi Nabung setelah penerapan media ajar *Digital Board*, diperoleh gambaran bahwa penggunaan media tersebut memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan semangat belajar anak. Penilaian dilakukan menggunakan empat indikator, yaitu antusiasme, fokus, partisipasi aktif, dan respons emosional, dengan skala penilaian dari 1 sampai 4.

Dalam aspek antusiasme, siswa berhasil mencapai nilai maksimal yakni skor 4 dengan kategori sangat baik. Pencapaian tersebut dibuktikan dengan besarnya minat siswa untuk langsung terlibat dalam aktivitas belajar tepat saat perangkat papan digital mulai diaktifkan. Sejak dimulainya sesi kelas, anak-anak memperlihatkan rasa penasaran yang besar serta kegairahan yang konsisten dalam mengikuti setiap instruksi. Sementara itu, pada indikator fokus, hasil penilaian berada di angka 3 yang termasuk dalam kualifikasi baik. Peserta didik terbukti sanggup menjaga konsentrasi mereka terhadap konten visual yang disajikan melalui layar papan digital dalam jangka waktu yang memadai. Penggunaan media visual yang

atraktif serta komunikatif sangat berperan dalam mempertahankan perhatian anak sepanjang pembelajaran, walaupun sesekali dukungan dari pendidik tetap dibutuhkan.

Berikutnya, pada aspek partisipasi aktif, peserta didik juga berhasil meraih skor 4 yang dikategorikan sangat baik. Siswa menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi untuk melangkah ke depan kelas dan melakukan interaksi fisik secara langsung dengan perangkat papan digital. Keterlibatan aktif anak terlihat saat mereka merespons pertanyaan, menentukan letak objek di layar, serta menjalankan arahan yang diberikan melalui media digital tersebut.

Aspek respons emosional pun memberikan hasil yang sangat memuaskan dengan perolehan skor 4 dalam kualifikasi sangat baik. Di sepanjang kegiatan instruksional, anak-anak menampakkan raut wajah bahagia yang ditandai dengan senyuman serta gelak tawa. Kondisi ini membuktikan bahwa pemanfaatan papan digital efektif dalam membangun atmosfer pembelajaran yang ceria serta bebas dari rasa tertekan bagi anak usia dini..

Secara keseluruhan, hasil observasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media ajar Digital Board berpengaruh positif dalam meningkatkan semangat belajar anak usia dini di TK Abdi Bangsa 2 Bumi Nabung. Media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak secara aktif, tetapi juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

## SIMPULAN

Merujuk pada temuan riset serta analisis yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan perangkat *Digital Board* berdampak besar dan positif dalam mendongkrak antusiasme belajar siswa di TK Abdi Bangsa 2 Bumi Nabung. Penggunaan teknologi digital ini teruji efektif dalam mewujudkan lingkungan kelas yang lebih

atraktif, komunikatif, dan ceria jika disandingkan dengan teknik mengajar tradisional yang cenderung didominasi oleh pendidik.

Data pengamatan membuktikan bahwa peserta didik mencapai kemajuan yang sangat signifikan pada indikator gairah belajar, keterlibatan aktif, serta reaksi emosional, di samping perkembangan yang positif pada aspek konsentrasi sepanjang sesi instruksional. Siswa tampak lebih berenergi di awal kelas, memiliki kemampuan untuk tetap memperhatikan konten visual, memiliki nyali untuk mencoba media secara langsung, dan menunjukkan raut wajah bahagia saat belajar. Temuan ini menandakan bahwa penggunaan *Digital Board* berhasil memicu partisipasi kognitif, interaksi sosial, dan kematangan emosional anak secara terpadu.

Di samping itu, pemanfaatan *Digital Board* turut menyokong penerapan Kurikulum Merdeka melalui metode *Deep Learning*, terutama dalam menciptakan proses edukasi yang penuh kesadaran, bernilai, dan menyenangkan. Perangkat ini mempermudah pendidik dalam menjalankan model instruksional yang berfokus pada kebutuhan siswa (*student-centered learning*) serta menyediakan kesempatan bagi anak untuk belajar lewat praktik nyata dan kegiatan eksplorasi.

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Digital Board* tidak sekadar berperan sebagai instrumen visual, melainkan juga menjadi media pedagogis yang ampuh untuk memacu dorongan serta gairah belajar pada siswa usia dini.

Walaupun demikian, efektivitas pemanfaatan media ini masih sangat dipengaruhi oleh kecakapan pengajar dalam menyusun instruksi yang selaras dengan tahapan perkembangan anak. Atas dasar tersebut, pengembangan kompetensi guru dalam memadukan teknologi digital dengan metode pengajaran yang akurat sangat mendesak dilakukan demi mewujudkan capaian pendidikan anak usia dini yang maksimal.

---

---

## DAFTAR PUSTAKA

- Maronta, A., Sari, D. P., & Lestari, R. (2023). Efektivitas media digital terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 456–467.
- Hidayat, R. (2014). Peran Guru Dalam Mengembangkan Perilaku Asertif Pada Anak Usia Dini. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 9(6), 200. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7680>
- Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 5, 54–62.
- Irmawati, I., Herdiansyah, E., Arimbawan, F., & Priawasana, E. (2025). Media Digital dalam Pendidikan Anak Usia Dini : Antara Inovasi Pedagogis dan Tantangan Etis. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 7(02), 797–812. <https://jurnal.umnu.ac.id/index.php/kst/article/download/1773/888>
- Mariana, A. D., & Salehudin, M. (2024). *Strategy for Using Information and Communication Technology in PAUD to Build Digital Literacy*.
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1142–1161. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4152>
- Novita Eka Nurjanah, & Tsali Tsatul Mukarromah. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77. [https://doi.org/10.33369/jip.6.1.suciyana photo, 2025](https://doi.org/10.33369/jip.6.1.suciyana%20photo,2025). (n.d.).
- Suprihatin. (2018). *WhatsApp Image 2020-04-27 at 11* (p. 9).
- UMSU, F. K. dan I. P. (2024). Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Digital. *UMSU Press*, 3(2), 41–46. *urgensi-deep-learning-paud*. (n.d.).
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>