

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memainkan peran yang krusial dalam masa globalisasi dan digitalisasi saat ini terutama dalam dunia pendidikan berlangsung sangat cepat. Pendidikan yang bermutu merupakan syarat penting untuk membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten, yaitu warga negara yang unggul secara intelektual, beretika baik, terampil dalam Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni (IPTEKS), produktif dalam menciptakan karya, serta memiliki dedikasi tinggi terhadap tanggung jawab sosial. Selain itu, mereka juga diharapkan mampu bersaing dengan negara lain di era global.¹ Ketentuan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan relevan semakin mendesak untuk menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan global.

Adapun tantangan global saat ini adalah teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang begitu cepat dan dampaknya terasa langsung dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi informasi telah menyentuh semua aspek kehidupan, termasuk proses belajar di sekolah. Dengan hadirnya teknologi, metode pengajaran tradisional mulai beralih ke cara yang lebih interaktif, kreatif, dan menyesuaikan kebutuhan abad ke-21. Dalam perkembangan abad ke-21, peranan dan tanggung jawab guru di kelas telah mengalami transformasi sejalan dengan kemajuan teknologi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan UU No. 14

¹ Ditami Ayu, Fakultas Keguruan, dan Universitas Jambi, "Implementasi *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) Dalam Penelitian Tindakan Kelas : Sebuah Studi Review" 10 (2025), 27–36.

Tahun 2005 mengenai Guru dan Dosen, yang menyebutkan bahwa guru sebagai tenaga profesional memiliki hak untuk mendidik, mengajar, melatih, dan menilai siswa di berbagai tingkatan pendidikan.²

Oleh karena itu, guru dapat menggunakan pendekatan yang sesuai untuk menggabungkan teknologi dalam pembelajaran yaitu dengan *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK).³ TPACK merupakan sebuah kerangka yang membantu menjelaskan dan memahami pengetahuan yang perlu dimiliki guru untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pengajaran (*Technological Knowledge*). Kerangka ini mencakup keterampilan pedagogis (*Pedagogical Knowledge*) dan pemahaman konsep yang dibutuhkan dalam analisis teknologi di lingkungan pendidikan (*Content Knowledge*).⁴ Ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan, sebab ketiganya saling berintegrasi agar guru dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis, dimana teknologi dan pedagogi saling berkolaborasi dalam menyampaikan konten dengan cara yang menarik bagi siswa.



Analisis media TPACK dalam proses belajar mengajar sangat penting karena pendekatan ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pengajar tentang cara memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efisien dan efektif. TPACK terdiri dari tiga elemen, yaitu teknologi, pedagogi, dan pengetahuan materi. Ketiga

² Liknin Nugraheni et al., "Pelatihan Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Berbasis PBL dan PJBL Bagi Guru SMA Se-Kabupaten" 2 (2023), 37–46.

³ Matthew J Koehler, "*Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*" 108, no. 6 (2006), 1017–1054.

⁴ Y. Widaningsih, R., Irianto, D. M., & Yuniarti, "Pembelajaran Berbasis TPACK Untuk Mengembangkan Kemampuan Numerasi dan Hasil Belajar Peserta Didik" 9, no. 1 (2023), 9–16.

elemen ini saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. Kehadiran teknologi diharapkan dapat bekerja sama dengan pendekatan pedagogik yang digunakan oleh guru, guna menciptakan materi pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Koehler dan Mishra telah mendefinisikan TPACK ke dalam tujuh elemen.

Selain itu, analisis teknologi dalam pendidikan dapat memberikan banyak keuntungan jika dilakukan dengan benar. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan cara yang lebih bervariasi dan menarik bagi siswa. Contohnya: pemakaian multimedia seperti video, simulasi interaktif, dan aplikasi pendidikan memungkinkan siswa untuk lebih memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Penelitian sebelumnya yang relevan untuk mempertegas konteks yang diteliti mengenai dengan adanya teknologi guru bisa menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang sangat penting di abad ke-21.⁵ Pada abad ini guru berperan sebagai fasilitator yang bisa menghubungkan antara teori, praktik, dan teknologi dalam pembelajaran yang mendalam. Pemerintah Indonesia melalui kebijakan Kurikulum Mendalam (*Deep Learning*) menekankan pentingnya pembelajaran bermakna dan kontekstual sejak dini, termasuk melalui pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek dan eksplorasi. *Deep Learning* adalah sebuah proses untuk menanamkan kepada para murid enam kompetensi (karakter, kewarganegaraan, kolaborasi, komunikasi, kreativitas,

⁵ Ari Hidayat and Erika Fitriana, "Analisis Model *Be Smart* Untuk Siswa Muatan PPKN dikelas V A SDN Telawang 3 Banjarmasin" 7 (2024), 11805–11814.

berpikir kritis) dan memanfaatkan teknologi dalam proses belajar.⁶ Dalam hal ini, peran guru sangat krusial untuk mengembangkan keterampilan kreatif dan inovatif untuk mendukung kesuksesan para siswa.

Mengingat di era serba digital ini, peran seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dalam pembelajaran di kelas. Secara tidak langsung kreativitas seorang pengajar dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, karena semakin inovatif guru dalam menyampaikan materi maka siswa akan lebih mudah menguasai pelajaran dan menjadi lebih kreatif saat belajar. Kreativitas tidak hanya terdapat pada karya seni atau budaya, tetapi juga mencakup sikap, reaksi, dan penghargaan terhadap hal-hal tertentu. Seorang guru yang kreatif mampu merencanakan kegiatan belajar, mengatur materi, dan memahami cara merespons situasi siswa atau kelas. Guru membutuhkan landasan yang kokoh mengenai teori kreativitas agar dapat melakukan perencanaan dengan baik. Kreativitas seorang pengajar sangat penting untuk membangkitkan semangat belajar siswa sehingga siswa memiliki minat belajar yang berdampak pada hasil pembelajaran mereka. Kreativitas dari guru adalah salah satu elemen yang berdampak pada hasil pembelajaran. Mengingat kreativitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau mengubah sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas seorang guru dapat terlihat melalui sarana pembelajaran, teknik pengajaran, dan pengkondisian kelas.

Kreativitas guru benar-benar dibutuhkan dalam semua jenjang pendidikan terutama pada jenjang anak usia dini seperti taman kanak-kanak atau Raudhatul

⁶ Michael Fullan, Joanne Quinn, dan Joanne Mceachen, *World Change the World* (California: Arnis Burvikovs Development, 2018), 16.

Athfal (RA). Hal ini dikarenakan pada masa ini seluruh aspek perkembangan anak berkembang pesat sehingga dikenal dengan istilah masa emas (*golden age*). Oleh karena itu, bagi seorang guru menjadi tantangan tersendiri untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan, tidak monoton, dan sesuai dengan perkembangan anak-anak. Namun, fakta di lapangan menunjukkan guru masih menggunakan media manual seperti *flash card*, alat peraga sederhana, dan gambar statis. Oleh karena itu, kreativitas seorang guru harus ditingkatkan supaya aktivitas belajar menjadi lebih variatif dan menarik.

Adapun suatu lembaga pendidikan pada jenjang anak usia dini terjadi sebuah fenomena nyata yang terjadi di RA terutama di daerah pedesaan yang memiliki keterbatasan teknologi, seperti di RA Roudhotul Muhtahidin, Desa Jrambe Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto. Kita dapat melihat hal ini dalam praktik sehari-hari. Para guru masih menggunakan media konvensional dan jarang menggunakan media berbasis teknologi. Berbagai media konvensional diantaranya: *flash card*, buku pelajaran, papan tulis, lembaran, dan alat peraga sederhana. Selain itu, upaya guru menggunakan media berbasis digital seperti *Canva*, *PowerPoint*, dan aplikasi edukatif sederhana masih sebatas untuk membuat media visual statis sehingga belum sesuai dengan prinsip TPACK dimana tahap integrasi pedagogi dan konten pembelajaran disatukan. Beberapa guru juga mengalami kesulitan dalam hal membuat ide kreatif dalam mendesain pembelajaran digital sehingga hasil media yang digunakan untuk mengajar kurang variatif, inovatif, dan kurang menarik minat anak. Sehingga anak merasa cepat merasa bosan dan kurang memperhatikan gurunya selama pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan penelitian Hadi dkk, hasilnya menunjukkan melalui observasi dan pemantauan bahwa program pendampingan “Satu Guru Tiga Media” sukses dalam mendorong kreativitas guru untuk menciptakan media pembelajaran yang berlandaskan TPACK hingga mencapai 50% dari seluruh peserta yang diteliti.⁷ Menurut Angeli dan Valanides TPACK memfasilitasi kreativitas dengan menyediakan perangkat media untuk mengembangkan ide dan konten pedagogis.⁸ Sejumlah penelitian terdahulu yang telah menunjukkan keberhasilan bahwa analisis TPACK mampu mengembangkan kreativitas dan percaya diri guru PAUD dalam merancang pembelajaran di era digital. Studi sebelumnya Harris & Hofer berpendapat bahwa TPACK mengembangkan kreativitas melalui deskripsi pengalaman, yang cocok untuk eksplorasi mendalam di RA Roudlotul Mujtahidin menggunakan teknologi dalam pendidikan.⁹ Selain itu, penelitian di sekolah dasar juga menunjukkan bahwa TPACK membuat guru menjadi kreatif dan pengalaman belajar siswa menjadi lebih banyak.¹⁰ Tidak hanya itu, media bertindak sebagai jembatan yang memungkinkan guru RA untuk menciptakan pembelajaran orisinal, seperti aplikasi yang menggabungkan hafalan Al-Qur'an dengan teknologi interaktif. Selain itu, penelitian yang membahas tentang TPACK kebanyakan masih berfokus pada pendidikan dasar dan

⁷ Fida Rahmantika Hadi, Liya Atika Anggrasari, and Endang Sri Maruti, “Pendampingan Program Satu Guru Tiga Media Sebagai Kreativitas Dalam Mengembangkan Media Berbasis TPACK (*Technological Pedagogical And Content Knowledge*)” 7, no. 1 (2023): 6–11.

⁸ Andi Hermawan, Pembelajaran Revolusioner 5.0: Strategi STEAM, TPACK, dan Koding Untuk Guru SMK Inovatif (Metro Timur: Insight Pustaka, 2025), 74.

⁹ Judith B Harris dan Mark J Hofer, “*Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) in Action: A Descriptive Study of Secondary Teachers’ Curriculum-Based, Technology-Related Instructional Planning*” 43, no. 3 (2011), 211–229.

¹⁰ Ni Wayan et al., “Instrumen Tes Pengetahuan *Technological Pedagogic Content Knowledge* (Tpack) Untuk Guru Sekolah Dasar” 5, no. 3 (2022), 428–436.

menengah.¹¹ Penelitian tersebut cenderung menggunakan pendekatan kualitatif yang menekankan pada kemampuan guru yang menggunakan TPACK selama proses pembelajaran. Pendekatan kualitatif ini dianggap relevan untuk menjadi fokus kontribusi baru untuk mengeksplor penggunaan media TPACK guna untuk mengembangkan kreativitas guru RA.

Salah satu faktor utama bukan hanya meneliti guru tetapi anak didiknya juga. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan tersebut dengan memberikan deskripsi mendalam mengenai kemampuan dasar guru dalam menerapkan teknologi. Guru sudah mengenal aplikasi desain digital tetapi masih belum menguasai penggabungan dengan strategi pembelajaran. Selain itu, keterampilan pedagogis guru juga masih berfokus pada metode konvensional seperti tanya jawab dan ceramah sehingga kurang investigatif. Tidak hanya itu kebutuhan peningkatan kreativitas guru juga membutuhkan rangsangan melalui proyek berbasis TPACK guna untuk menumbuhkan ide-ide pembelajaran yang kontekstual dan kreatif untuk anak usia dini.

Salah satu tujuan penelitian analisis media TPACK berdampak pada pengembangan kreativitas guru RA dalam melaksanakan dan merancang pembelajaran yang menarik dan mendalam bagi anak RA. Diharapkan hasil penelitian ini tidak hanya menambah teori tentang TPACK, tetapi juga bisa menjadikan lembaga RA Roudlotul Mujtahidin mempunyai komitmen yang kuat untuk mengembangkan kualitas guru melalui analisis pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini sangat mendesak, karena pengembangan model pembelajaran yang

¹¹ Cyndi Prasetya and Cut Kumala Sari, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis TPACK Pada Kognitif Sains Anak" 13, no. 1 (2025), 117–125.

menggunakan media TPACK merupakan kunci untuk meningkatkan kemampuan kreatif guru dalam menghadapi persoalan pendidikan di abad ke-21.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana analisis media TPACK dapat mengembangkan kreativitas guru RA dan siswa di RA Roudotul Mujtahidin?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan analisis media TPACK dapat mengembangkan kreativitas guru RA dan siswa di RA Roudotul Mujtahidin.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

- a. Menambah wawasan tentang bagaimana model TPACK diterapkan di pendidikan anak usia dini dan guru.
- b. Dapat menjadi referensi untuk pengembangan pembelajaran dengan media TPACK dalam pendidikan taman kanak-kanak maupun RA.

2. Manfaat Praktis:

- a. Memberikan panduan dan gambaran mengenai analisis media TPACK yang efektif untuk guru RA.



- b. Mengembangkan proses pembelajaran menjadi lebih berkualitas, sekaligus mendorong kreativitas guru saat merancang inovasi pembelajaran.

