

Peran Guru PAUD dalam Mengintegrasikan Nilai-nilai Islam melalui Media Digital pada Anak Usia Dini

Rusi Novi Safitri¹, Istikomah², Mela Asih³, Abelia Giti⁴, Wahdhifatul Chanifah⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Agama Islam Pemalang, Jawa Tengah, Indonesia

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mendorong lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk mengintegrasikan berbagai media digital dalam proses pembelajaran. Namun, sebagai besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada efektivitas penggunaan teknologi dalam meningkatkan aspek kognitif dan ketrampilan digital anak, sementara kajian mengenai peran guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam pembelajaran digital masih terbatas. Padahal, anak usia dini memerlukan pendampingan yang tidak hanya mengembangkan literasi digital, tetapi juga membentuk karakter religius sebagai landasan dalam menggunakan teknologi secara bijak. Oleh sebab itu, penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan peran guru PAUD dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam guna memperbaiki literasi digital pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif Kualitatif di TK Istiqomah Loning dan TK Pertiwi Karangmoncol randudongkal. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator, motivator, pembimbing dan teladan dalam penggunaan teknologi digital. Integrasi nilai-nilai Islam dilakukan dilakukan melalui game Edukasi berbasis Islami, kegiatan menulis huruf hijaiyah pada layar Interactive Flat Panel (IFP), serta storytelling digital yang memuat tentang akhlak mulia dan nilai-nilai karakter Islami. Implementasi tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan anak mengenal dan menggunakan teknologi digital, tetapi juga menanamkan sikap religius, tanggung jawab dan etika dalam pemanfaatan teknologi. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai Islam dalam pembelajaran digital dapat menjadi model pembelajaran yang mendukung pengembangan literasi digital dan karakter anak usia dini secara holistik.

Kata Kunci: Guru PAUD; nilai-nilai Islam; literasi digital; anak usia dini

Abstract

The development of digital technology has encouraged Early Childhood Education (ECE/PAUD) institutions to integrate various digital media into the learning process. However, most previous studies have focused more on the effectiveness of technology usage in improving children's cognitive aspects and digital skills, while studies regarding the teacher's role in integrating Islamic values into digital learning remain limited. In fact, early childhood requires guidance that not only develops digital literacy but also shapes religious character as a foundation for using technology wisely. Therefore, this study aims to describe the role of ECE teachers in integrating Islamic values to enhance digital literacy in early childhood. This study uses a qualitative approach with a descriptive qualitative method at TK Istiqomah Loning and TK Pertiwi Karangmoncol Randudongkal. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, and then analyzed using the Miles and Huberman interactive model. The results show that teachers act as facilitators, motivators, guides, and role models in the use of digital technology. The integration of Islamic values is carried out through Islamic-based educational games, writing hijaiyah letters on Interactive Flat Panel (IFP) screens, and digital storytelling containing noble character and Islamic character values. This implementation not only improves children's ability to recognize and use digital technology but also instills religious attitudes, responsibility, and ethics in technology utilization. The findings of this study indicate that the integration of Islamic values in digital learning can serve as a learning model that supports the holistic development of digital literacy and character in early childhood.

Keywords: ECE Teacher; Islamic values; digital literacy; early childhood

Corresponding Author

Rusi Novi Safitri, Institut Agama Islam Pemalang, Indonesia

Email: rusisafitri18@gmail.com

Article Information

Received: 2 March 2026

Accepted: 24 April 2026

Published: 30 April 2026

© 2026 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak

Usia Dini. This article is published under the Creative Commons

Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pemanfaatan media digital seperti video pembelajaran, permainan edukatif (*educational games*), aplikasi interaktif, dan Interactive Flat Panel (IFP) semakin banyak digunakan untuk menciptakan

pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini (Najah et al., 2026). Penggunaan media digital memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui aktivitas visual, audio, maupun interaktif sehingga mampu meningkatkan kemampuan berfikir, kreativitas, komunikasi, dan literasi digital sejak usia dini (Maghfirah et al., 2022). Di sisi lain, perkembangan teknologi digital juga menghadirkan tantangan bagi pendidikan anak usia dini. Kemudahan anak dalam mengakses berbagai informasi melalui perangkat digital berpotensi memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan perilaku dan karakter anak. Penggunaan teknologi tanpa pendamping dapat meningkatkan risiko paparan konten yang tidak sesuai usia, menurunkan interaksi sosial, serta mempengaruhi pembentukan nilai moral dan religius (Rahayu, 2026; Hidayati et al., 2023). Oleh karena itu, penggunaan media digital di PAUD tidak cukup hanya diarahkan pada peningkatan kemampuan akademik dan literasi digital, tetapi juga harus diintegrasikan dengan pendidikan karakter dan nilai-nilai agama agar anak mampu memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab (Novitasari & Fauziddin, 2022).

Dalam perspektif pendidikan Islam, guru memiliki kedudukan yang sangat penting sebagai pendidik, pembimbing, teladan (*uswah hasanah*), motivator, dan fasilitator dalam membentuk kepribadian anak (Natalia et al., 2026). Nilai-nilai Islam seperti kejujuran (*sidq*), tanggung jawab (*amanah*), disiplin, kasih sayang, sopan santun, serta rasa syukur perlu ditanamkan sejak usia dini melalui proses pembiasaan dalam kegiatan pembelajaran (Khofifah & Mufarochah, 2022). Seiring berkembangnya teknologi digital, integrasi nilai-nilai Islam tidak lagi hanya dilakukan melalui metode konvensional, tetapi juga dapat dikembangkan melalui metode konvensional, tetapi juga dapat dikembangkan melalui media digital seperti permainan edukasi Islami, Video animasi Islam, digital storytelling, pembelajaran huruf hijaiyah menggunakan Interaktif Flat Panel, maupun berbagai aplikasi edukatif berbasis nilai keislaman (Suprayitno et al., 2025). Peran guru menjadi semakin strategis karena guru tidak hanya bertugas memperkenalkan teknologi kepada anak, tetapi mengarahkan penggunaan teknologi agar selaras dengan tujuan pendidikan Islam. Guru harus mampu memilih media digital yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam setiap aktivitas pembelajaran, memberikan keteladanan dalam penggunaan teknologi, serta membimbing anak agar mampu menggunakan media digital secara bijaksana. Dengan demikian, pembelajaran digital tidak hanya menghasilkan anak yang melek teknologi, tetapi juga memiliki karakter religius dan akhlak mulai (Winarti et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, Penelitian mengenai pemanfaatan media digital dalam pendidikan Anak Usia Dini telah berkembang cukup pesat. Sebagai besar penelitian menitikberatkan pada efektivitas media digital dalam meningkatkan kemampuan literasi, numerasi, kreativitas, maupun keterampilan digital anak usia dini. Selain itu, beberapa penelitian juga mengkaji peningkatan kompetensi digital guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi (Maghfiroh et al., 2026). Meskipun demikian, kajian tersebut masih lebih banyak memfokuskan dengan integrasi nilai-nilai keagamaan dalam proses pembelajaran digital (Rahayu & Arzaqi, 2025). Pendidikan karakter Islami pada anak usia dini lebih banyak membahas metode pembiasaan, keteladanan, dan storytelling secara umum, namun belum secara spesifik mengkaji bagaimana guru mengintegrasikan nilai-nilai Islam melalui berbagai media digital dalam proses pembelajaran sehari-hari (Hambali et al., 2022). Strategi yang dilakukan oleh guru PAUD dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam di era digital. Namun, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada strategi pembelajaran secara umum dan belum menguraikan secara mendalam bagaimana guru menjalankan berbagai perannya sebagai fasilitator, motivator, pembimbing dan teladan dalam memanfaatkan media digital pada kegiatan pembelajaran sehari-hari (Syafiqoh & Safitri, 2025).

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa analisis komprehensif mengenai peran guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam melalui berbagai media digital, seperti Interactive Flat Panel, permainan edukasi Islami, pembelajaran huruf hijaiyah digital,

dan digital storytelling pada tiga lembaga pendidikan yang berbeda, yaitu TK Istiqomah Loning dan TK Pertiwi Karangmoncol Randudongkal. Penelitian ini memandang bahwa literasi digital dan pembentukan karakter religius merupakan dua aspek yang saling melengkapi dan harus dikembangkan secara bersamaan dalam pendidikan anak usia dini.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam peran guru PAUD dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam melalui media digital pada pembelajaran anak usia dini. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai proses pembelajaran, strategi guru, serta interaksi yang terjadi selama pemanfaatan media digital dalam menginternalisasikan nilai-nilai Islam kepada anak usia dini. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggambarkan fenomena secara alamiah berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan tanpa melakukan manipulasi terhadap objek penelitian (Rosfiani et al., 2025).

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di TK Istiqomah Loning dan TK Pertiwi Karangmoncol Randudongkal. Kedua lembaga tersebut dipilih karena telah menerapkan pembelajaran berbasis media digital serta mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas, dan anak usia dini kelompok B (usia 5–6 tahun) yang terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini mengkaji bagaimana guru menjalankan perannya sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan teladan dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam melalui berbagai media digital, seperti Interactive Flat Panel (IFP), permainan edukasi Islami, pembelajaran huruf hijaiyah digital, video edukatif Islami, dan digital storytelling. Fokus penelitian diarahkan pada proses pembelajaran yang berlangsung, strategi yang diterapkan guru, serta respons anak terhadap pembelajaran digital yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam (Syafiqoh & Safitri, 2025).

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan fokus pada aktivitas guru dalam memanfaatkan media digital untuk mengintegrasikan nilai-nilai Islam, interaksi antara guru dan anak, serta keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti mengamati bagaimana guru menyampaikan materi keagamaan melalui media digital, membimbing penggunaan teknologi secara bijaksana, serta menanamkan nilai-nilai Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, sopan santun, dan kerja sama selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada kepala sekolah dan guru kelas untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai perencanaan, pelaksanaan, kendala, serta strategi guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam melalui media digital. Selain itu, wawancara juga menggali pandangan guru mengenai pengaruh penggunaan media digital terhadap perkembangan literasi digital dan pembentukan karakter religius anak usia dini (Creswell, 2013). Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi foto kegiatan lain yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis media digital. Dokumen-dokumen tersebut memberikan gambaran konkret mengenai implementasi integrasi nilai-nilai Islam melalui media digital pada pembelajaran anak usia dini (Sugiyono, 2012).

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data (data condensation), penyajian data (data display), serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (conclusion drawing and verification). Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara berkelanjutan untuk mengidentifikasi pola, tema, dan hubungan yang berkaitan dengan peran guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam melalui media digital. Selanjutnya, kesimpulan diverifikasi secara berulang melalui triangulasi sumber dan triangulasi

teknik agar hasil penelitian memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi serta sesuai dengan tujuan penelitian (Miles et al., 2014).

3. Hasil

3.1. Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Mengintegrasikan Nilai-nilai Islam melalui Media Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAUD berperan sebagai fasilitator dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam melalui media digital dengan menyediakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Media yang digunakan meliputi *Interactive Flat Panel (IFP)*, video edukasi Islami, permainan edukasi Islami, pembelajaran huruf hijaiyah digital, serta *digital storytelling* (Anjani et al., 2026; Al Mubarak, 2021). Guru tidak hanya memanfaatkan media digital sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai Islam seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, rasa syukur, dan sopan santun. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif apabila penggunaannya dirancang sesuai dengan tujuan pendidikan. Guru berperan dalam memilih media yang sesuai dengan usia anak, mengatur durasi penggunaan teknologi, serta menghubungkan materi digital dengan pengalaman nyata anak sehingga pembelajaran tetap bermakna.

Pada TK Pertiwi Karangmoncol, guru memulai pembelajaran dengan memutar video doa masuk kamar mandi melalui YouTube menggunakan *Interactive Flat Panel*. Setelah video diputar, guru mengajak anak membaca doa bersama kemudian menjelaskan makna doa tersebut agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1

Pembelajaran menggunakan *Interactive Flat Panel* (TK Pertiwi Karangmoncol)

Hasil observasi diperkuat oleh hasil wawancara dengan Kepala TK Pertiwi Karangmoncol, N H (Kepala Sekolah TK Karangmoncol), yang menyatakan: "*Kami menggunakan Interactive Flat Panel agar anak tidak hanya tertarik belajar teknologi, tetapi juga belajar doa-doa harian, kisah nabi, dan huruf hijaiyah melalui media yang menyenangkan. Guru tetap mendampingi sehingga teknologi menjadi sarana pendidikan karakter.*" (Wawancara, 12 Juni 2026).

Guru kelas N A (Kepala Sekolah Tk Karangmoncol) juga menjelaskan: "*Anak-anak lebih antusias ketika belajar menggunakan layar interaktif. Mereka senang maju ke depan untuk menulis huruf hijaiyah dan mengikuti video doa. Melalui media digital mereka lebih mudah memahami materi dibandingkan hanya menggunakan buku.*" (Wawancara, 12 Juni 2026).

Temuan serupa ditemukan di TK Istiqomah. Guru menggunakan video animasi interaktif mengenai pengenalan diri dan pembelajaran Islami yang kemudian didiskusikan bersama anak. Dokumentasi penelitian memperlihatkan guru menjelaskan materi menggunakan *Interactive Flat Panel*.



Gambar 2

Pembelajaran *Story Telling* (TK Istiqomah)

Kepala TK Istiqomah, Chandra, menyampaikan: *"Teknologi kami manfaatkan sebagai media pembelajaran, tetapi isi materinya tetap mengandung nilai-nilai Islam sehingga anak memperoleh pengetahuan sekaligus pembentukan karakter."* (Wawancara, 16 Juni 2026).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah menjalankan fungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran berbasis digital dengan tidak hanya menyediakan dan mengoperasikan media teknologi, tetapi juga memastikan bahwa penggunaan teknologi tetap selaras dengan tujuan pendidikan Islam. Guru berperan dalam memilih, menyeleksi, dan mengarahkan penggunaan media digital yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, teknologi diposisikan sebagai alat pendukung pembelajaran, sedangkan guru tetap menjadi pihak yang menentukan isi, arah, dan nilai yang terkandung di dalamnya.

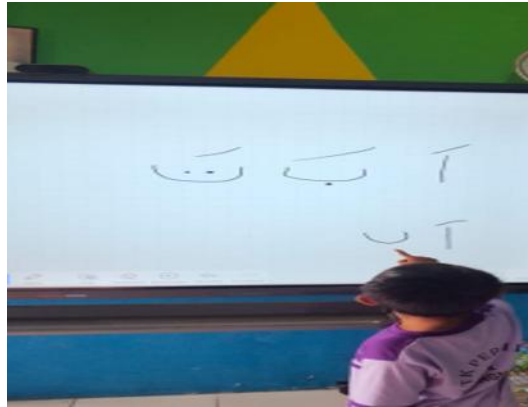
Dalam pelaksanaannya, peran fasilitator guru terlihat ketika guru mendampingi anak selama menggunakan media digital, memberikan penjelasan terhadap isi materi, serta menghubungkan informasi yang diperoleh anak dengan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Ketika anak memperoleh materi melalui video atau media digital lainnya, guru tidak membiarkan anak menerima informasi secara pasif, tetapi mengajak anak berdiskusi, bertanya, dan memahami pesan moral yang terdapat dalam materi tersebut. Pendampingan ini menjadi penting karena anak usia dini masih membutuhkan arahan orang dewasa dalam memahami informasi yang diperoleh melalui teknologi.

Dengan demikian, hasil penelitian memperlihatkan bahwa keberhasilan integrasi nilai-nilai Islam melalui media digital tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat teknologi, tetapi sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih media, mengarahkan penggunaannya, dan memberikan penguatan nilai setelah anak berinteraksi dengan media tersebut. Guru berfungsi sebagai penghubung antara teknologi, materi pembelajaran dan pembentukan karakter anak. Peran tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi di TK Istiqomah tidak menggantikan posisi guru, melainkan memperluas strategi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik sekaligus bermuatan nilai-nilai Islam.

3.2. Peran Guru Sebagai Motivator dalam Menumbuhkan Literasi Digital dan Karakter Religius

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru tidak hanya memberikan materi pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai motivator yang mendorong anak agar aktif menggunakan media digital secara

positif. Guru memberikan apresiasi kepada anak ketika mampu mengikuti pembelajaran, menghafal doa melalui video digital, menyelesaikan permainan edukatif Islami, maupun menulis huruf hijaiyah menggunakan *Interactive Flat Panel*. Motivasi yang diberikan guru meningkatkan rasa percaya diri, minat belajar, serta antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi (Asmara et al., 2023).



Gambar 3

Pembelajaran Menulis Guruf Hijaiyah (TK Pertiwi Karangmoncol)

Guru kelas TK Pertiwi Karangmoncol, N A (Guru kelas TK Karangmoncol), menyampaikan: *"Kami selalu memberikan apresiasi kepada anak, dengan mengatakan 'Masya Allah hebat', memberi tepuk semangat, atau memberikan kesempatan menjadi yang pertama mencoba media digital sehingga anak semakin percaya diri."* (Wawancara, 12 Juni 2026). Di TK Istiqomah, guru juga memotivasi anak untuk aktif bertanya dan menjawab setelah menonton video pembelajaran. Guru kelas Heni menjelaskan: *"Setelah video selesai diputar, kami memberikan pertanyaan sederhana dan anak yang berani menjawab diberikan pujian. Cara ini membuat mereka lebih aktif selama pembelajaran."* (Wawancara, 16 Juni 2026).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru sebagai motivator juga terlihat dalam kegiatan menulis huruf hijaiyah melalui *Interactive Flat Panel (IFP)*. Penggunaan IFP memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena anak dapat secara langsung mengenali bentuk huruf, mengikuti contoh penulisan, kemudian mencoba menulis huruf hijaiyah pada layar. Kegiatan tersebut mendorong anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Anak terlihat lebih antusias ketika diberikan kesempatan untuk maju ke depan dan mencoba menulis huruf hijaiyah pada layar IFP.

Dengan demikian, penggunaan IFP dalam kegiatan menulis huruf hijaiyah tidak hanya mendukung pengenalan kemampuan keaksaraan awal, tetapi juga menjadi media bagi guru untuk menumbuhkan motivasi, keberanian, dan kepercayaan diri anak. Peran guru sebagai motivator tampak melalui pemberian apresiasi, kesempatan mencoba, pendampingan ketika mengalami kesulitan, serta penguatan positif terhadap setiap usaha anak. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran nilai-nilai Islam tetap membutuhkan peran aktif guru agar penggunaan media digital memberikan pengalaman belajar yang positif dan bermakna bagi anak usia dini.

3.3. Peran Guru Sebagai Pembimbing dalam Media Digital

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru secara aktif membimbing anak selama menggunakan media digital. Guru memberikan arahan mengenai cara menggunakan perangkat, mendampingi anak ketika mengakses materi pembelajaran, serta membantu anak memahami pesan-pesan keislaman yang terdapat dalam video, permainan edukasi, maupun *digital storytelling*.

Pendampingan tersebut dilakukan secara langsung sehingga anak tidak hanya memperoleh keterampilan menggunakan teknologi, tetapi juga memahami makna dari setiap materi yang dipelajari.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran digital pada anak usia dini sangat bergantung pada kualitas pendampingan guru. Media digital hanya berfungsi sebagai alat bantu, sedangkan proses internalisasi nilai-nilai Islam tetap ditentukan oleh interaksi antara guru dan peserta didik (Ningrum & Wardhani, 2022).

Guru kelas TK Pertiwi Karangmoncol, N A, mengatakan: *"Kami selalu mendampingi anak ketika menggunakan Interactive Flat Panel agar mereka mengetahui cara menggunakan alat dengan benar dan tetap fokus pada materi pembelajaran."* (Wawancara, 12 Juni 2026).

Di TK Istiqomah, guru membimbing anak memahami isi video animasi dan menghubungkannya dengan perilaku sehari-hari.



Gambar 4

Kegiatan Menonton Bersama Mengenai Prilaku baik dan buruk

Guru H menyampaikan: *"Setelah menonton cerita, kami mengajak anak berdiskusi tentang mana perilaku yang baik dan mana yang tidak baik sehingga mereka memahami makna dari cerita tersebut."* (Wawancara, 16 Juni 2026).

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pendampingan guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan penggunaan media digital untuk mengintegrasikan nilai-nilai Islam pada anak usia dini. Guru tidak hanya berperan dalam mengoperasikan media digital, tetapi juga memberikan arahan, mengontrol keterlibatan anak, serta membantu anak memahami pesan yang terdapat dalam media yang digunakan. Pendampingan tersebut diperlukan agar penggunaan teknologi tidak berhenti pada aktivitas menonton, bermain, atau berinteraksi dengan perangkat, tetapi dapat diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran dan pembentukan karakter Islami.

Di TK Pertiwi Karangmoncol, pendampingan guru terlihat ketika anak menggunakan *Interaktif Flat Panel (IFP)* dalam kegiatan pembelajaran. Guru memberikan petunjuk mengenai cara menggunakan perangkat secara tepat, mengarahkan anak agar mengikuti tahapan kegiatan, serta mengingatkan anak untuk tetap memperhatikan materi yang di tampilkan.

Sementara itu, di TK Istiqomah bentuk pendampingan guru lebih terlihat pada proses pemaknaan terhadap konten digital. Berdasarkan hasil observasi, guru mengajak anak menonton video animasi yang memuat contoh perilaku baik dan buruk. Setelah kegiatan menonton, guru tidak langsung mengakhiri pembelajaran, tetapi mengajak anak berdiskusi mengenai perilaku yang ditampilkan dalam cerita. Anak diberikan pertanyaan sederhana mengenai tindakan tokoh dalam video, seperti perilaku mana yang boleh ditiru dan perilaku mana yang sebaiknya dihindari. Proses tersebut menunjukkan

bahwa guru berusaha menghubungkan pengalaman anak ketika menggunakan media digital dengan situasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, hasil penelitian memperlihatkan adanya dua bentuk pendampingan guru dalam pembelajaran digital. Pertama, pendampingan teknis, yaitu membimbing anak menggunakan perangkat digital secara benar dan menjaga fokus selama kegiatan, sebagaimana ditemukan di TK Pertiwi Karangmoncol. Kedua, pendampingan reflektif dan kontekstual, yaitu membantu anak memahami pesan moral dari konten digital dan menghubungkannya dengan perilaku sehari-hari, sebagaimana ditemukan di TK Istiqomah. Kedua bentuk pendampingan tersebut saling melengkapi dalam mendukung proses pembelajaran.

Oleh karena itu, internaslisasi nilai-nilai Islam melalui media digital berlangsung melalui proses media digital, Pendampingan guru, dialog dan pemaknaan kemudian pengaitan dengan perilaku sehari-hari. Pola tersebut menunjukkan bahwa kualitas interaksi antara guru dan anak menjadi komponen penting dalam menentukan kebermaknaan penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAUD. Semakin aktif guru mendampingi dan memfasilitasi proses pemaknaan, semakin besar peluang media digital digunakan bukan sekedar sebagai alat penyampaian materi, tetapi sebagai sarana pembentukan karakter dan nilai keislaman pada anak usia dini.

4. Pembahasan

Keberhasilan integrasi nilai-nilai Islam pada pembelajaran PAUD dipengaruhi oleh kemampuan guru memilih media digital Islami yang sesuai serta mengintegrasikannya ke dalam seluruh kegiatan pembelajaran melalui pembiasaan, keteladanan, dan aktivitas tematik (Syafiqoh & Safitri, 2025). Selain itu, penggunaan video Islami, lagu doa, dan media visual sederhana terbukti meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Penelitian (Purnamawaty, 2025) juga menjelaskan bahwa media digital Islami mampu membantu guru mengenalkan konsep-konsep keagamaan secara lebih menarik sehingga anak lebih mudah memahami nilai-nilai Islam melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Namun demikian, media digital tetap membutuhkan pendampingan guru agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru telah menjalankan fungsi sebagai fasilitator dengan menyediakan media digital yang mendukung pembelajaran sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai Islam.

Penelitian (Risnawati & Permadi, 2025) yang menyatakan bahwa pada era Society 5.0 guru memiliki peran penting dalam membimbing anak agar mampu memanfaatkan teknologi secara produktif sekaligus membangun karakter Islami sebagai landasan dalam kehidupan sehari-hari. Guru menjadi figur utama yang menjembatani perkembangan teknologi dengan pendidikan karakter sejak usia dini. Sejalan dengan penelitian (Ramadani et al., 2025) yang menyatakan bahwa integrasi media digital dalam pendidikan Islam anak usia dini mampu meningkatkan keterlibatan belajar anak apabila guru berperan aktif dalam memilih media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video edukasi, animasi Islami, dan media digital interaktif dapat membantu guru menyampaikan nilai-nilai agama secara lebih konkret dan menarik. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian ini, di mana guru memanfaatkan Interactive Flat Panel (IFP), video doa harian, dan pembelajaran huruf hijaiyah digital untuk mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi yang diberikan guru mampu meningkatkan keberanian, rasa percaya diri, dan minat belajar anak terhadap penggunaan media digital secara positif. Pemberian motivasi tersebut juga diiringi dengan penanaman etika penggunaan media digital, seperti menggunakan perangkat secara bergantian, menjaga alat pembelajaran, tidak membuka aplikasi di luar kegiatan belajar, dan menggunakan teknologi untuk kegiatan yang bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan

mengoperasikan teknologi, tetapi juga mencakup pembentukan sikap dan perilaku dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab (Mauluddia & Yulindrasari, 2024).

Penelitian (Hammadah, 2024) yang menjelaskan bahwa strategi guru dalam mengembangkan nilai agama dan moral di era digital harus dilakukan melalui pendampingan intensif serta kolaborasi dengan orang tua agar pembentukan karakter religius berlangsung secara konsisten baik di sekolah maupun di rumah. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Lubis, 2026) yang menjelaskan bahwa digitalisasi pembelajaran pada Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) memerlukan peran guru sebagai pembimbing dalam memilih media Islami yang sesuai. Guru tidak hanya mengarahkan anak menggunakan teknologi, tetapi juga memastikan bahwa media digital yang digunakan mengandung nilai-nilai keislaman serta sesuai dengan perkembangan anak. Penelitian tersebut menyebutkan bahwa penggunaan animasi Islami, permainan edukatif, dan teknologi interaktif akan memberikan hasil yang optimal apabila guru memberikan pendampingan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian (Majidah, 2024) yang menjelaskan bahwa guru merupakan figur utama dalam menanamkan nilai-nilai religius pada anak usia dini melalui pembiasaan, keteladanan, dan penggunaan media pembelajaran yang kreatif. Guru menjadi contoh dalam membiasakan doa, salam, sopan santun, serta perilaku yang mencerminkan akhlak Islami. Temuan tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini, di mana guru di TK Pertiwi Karangmoncol dan TK Istiqomah selalu mengawali pembelajaran dengan doa, memilih konten digital yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, serta memberikan contoh penggunaan teknologi secara bertanggung jawab sehingga anak belajar melalui proses pengamatan dan peniruan terhadap perilaku guru. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh pendampingan guru.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di TK Pertiwi Karangmoncol Randudongkal dan TK Istiqomah Loning, dapat disimpulkan bahwa guru PAUD memiliki peran yang sangat penting dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam melalui media digital pada pembelajaran anak usia dini. Guru menjalankan perannya sebagai fasilitator dengan menyediakan dan memanfaatkan berbagai media digital, seperti Interactive Flat Panel (IFP), video edukasi Islami, permainan edukatif, pembelajaran huruf hijaiyah digital, serta digital storytelling, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak.

Selain itu, guru berperan sebagai motivator dengan memberikan dorongan, apresiasi, dan kesempatan kepada anak untuk aktif menggunakan media digital secara positif. Guru juga berperan sebagai pembimbing melalui pendampingan selama proses pembelajaran sehingga anak tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga memahami nilai-nilai Islam yang terkandung dalam setiap materi pembelajaran. Sebagai teladan, guru menunjukkan penggunaan teknologi yang bijaksana dengan membiasakan salam, doa, bahasa yang santun, serta memilih konten digital yang sesuai dengan nilai-nilai Islam dan tahap perkembangan anak.

Hasil wawancara dengan Kepala TK Pertiwi Karangmoncol, Guru Kelas, Kepala TK Istiqomah, dan Guru Kelas menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi nilai-nilai Islam melalui media digital tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga oleh kompetensi guru dalam merancang pembelajaran, memilih media yang tepat, memberikan pendampingan, dan menjadi teladan bagi anak.

Implementasi pembelajaran tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital anak, yang ditunjukkan melalui kemampuan menggunakan media digital secara sederhana, serta perkembangan karakter religius, seperti kebiasaan berdoa, mengenal huruf hijaiyah, memahami kisah-kisah Islami, bersikap disiplin, bertanggung jawab, dan menggunakan teknologi secara bijaksana. Dengan demikian, integrasi nilai-nilai Islam melalui media digital dapat menjadi model pembelajaran

yang efektif dalam mendukung perkembangan literasi digital dan pembentukan karakter anak usia dini secara holistik di era digital.

6. Daftar Pustaka

- Al Mubarak, A. A. S. A. (2021). *Alat Permainan Edukatif dalam Menanamkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini*. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1), 93–114. <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.10103>
- Anjani, A. R., Mulya, N., & Ariska, K. (2026). *Penerapan Digital Storytelling Islami untuk Meningkatkan Moral Anak Usia Dini*. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 8(2), 580–592. <https://doi.org/10.30587/jieec.v8i2.11890>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry And Research Design: Choosing Among Five Approaches* (3rd ed.). SAGE Publication.
- Hambali, H., Bz, Z., Fajri, Z., Mudrika, S., & Andawiyah, N. (2022). *Internalization of Spiritual Values in Early Childhood Using the Prophet's Storytelling Method*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3503–3514. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2082>
- Hammadah, H. (2024). *Strategi Guru dan Peran Orang Tua dalam Pengembangan Agama dan Moral Anak di Era Digital*. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 10(2), 83–92. <https://doi.org/10.18592/jea.v10i2.14459>
- Hidayati, N., Djoehaeni, H., & Zaman, B. (2023). *Pendampingan Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 915–926. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3004>
- Khofifah, E. N., & Mufarochah, S. (2022). *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan*. *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 60–65. <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i2.579>
- Lubis, M. S. (2026). *Digitalisasi Pembelajaran PIAUD: Inovasi Media Islami di Era 5.0*. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–17. <https://doi.org/10.33367/piaud.v6i1.8266>
- Maghfirah, F., Satriana, M., Nurliana, A. D., Haryani, W., & Jafar, F. S. (2022). *Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6027–6034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3370>
- Maghfiroh, Z. D., Adhe, K. R., Saroinsong, W. P., Kristanto, A., Istiq'faroh, N., & Haq, M. S. (2026). *Literasi Digital Guru PAUD dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 514–526. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7779>
- Majidah, K. S. (2024). *Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Religius Pada Anak Usia Dini di PAUD Al-Arbain*. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan*, 8(4), 523–532. <https://doi.org/10.47006/er.v8i4.21432>
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). *Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Miles, M. B., Huberman, M. A., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methode Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publication.
- Najah, A., Saroinsong, W. P., Adhe, K. R., Haq, M. S., & Istiq'faroh, N. (2026). *Strategi Adaptasi Digital: Inovasi Guru dalam Pembelajaran Berbasis Permainan Digital untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(3), 1865–1878.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i3.8390>

- Natalia, S. H., Jannah, M., & Salami, S. (2026). *Role Model (Uswah Hasanah) Guru dalam Proses Pendidikan di Sekolah*. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 6(2), 105–114. <https://doi.org/10.51878/teacher.v6i2.10785>
- Ningrum, R. S., & Wardhani, J. D. (2022). *Persepsi Guru terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5702–5713. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3193>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). *Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Purnamawaty, R. (2025). *Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital*. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(12), 7803–7808. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i12.8030>
- Rahayu, A. K., & Arzaqi, R. N. (2025). *Transformasi Literasi Digital pada Pendidikan Anak Usia Dini: Kajian Literatur Sistematis*. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 70–80. <https://doi.org/10.37366/jpaud.v5i2.6226>
- Rahayu, S. M. (2026). *Dampak Teknologi Digital terhadap Perkembangan Kognitif, Sosial, dan Emosional Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 13. <https://doi.org/10.47134/paud.v3i2.2453>
- Ramadani, L., Kardi, J., Ismail, N. K., Samaun, S. S., & Hamzah, N. (2025). *Exploring the Integration of Digital Media in Islamic Early Childhood Education: Evidence from Kindergartens in Pontianak City*. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 35–47. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2025.111-03>
- Risnawati, A., & Permadi, M. (2025). *Challenges of Early Childhood Education in Era Society 5.0: The Importance of A Teacher's Role*. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 57–66. <https://doi.org/10.14421/joyced.2025.51-05>
- Rosfiani, O., Sukmana, B., Andri, E., Sukma, D., & Marwatu Saidah. (2025). *Tantangan Dan Solusi Guru Pai Dalam Mengintegrasikan Nilai-nilai Karakter Dalam Pembelajaran Di Era Digital*. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 320–328. <https://doi.org/10.51878/teaching.v5i2.6464>
- Sugiyono, S. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprayitno, K., Ahmadi, A., Yekti, S., & Saad, M. (2025). *Reconceptualizing Islamic Early Education through Foundational Arabic Literacy*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 3243–3258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7628>
- Syafiqoh, I., & Safitri, R. N. (2025). *Strategi Pembelajaran Guru PAUD dalam Mengintegrasikan Nilai Islam di Era Digital*. *Darajat: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 152–160. <https://doi.org/10.58518/darajat.v8i2.4516>
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). *Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5621–5629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111>