

ANALISIS BANTUAN *LCD INTERACTIVE WHITEBOARD* UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PADA PAUD HIBER KOTA BANDUNG

Rianti Garvita Sari^{1*}, Ricky Yoseptry², Jelita Dewanty Hendarsyah³, Lina Dalina⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Nusantara, Indonesia

E-mail: riantygartitasari12@gmail.com

Abstract: This research is motivated by the development of Technology in the world of education, which with this development has become a challenge for the world of education, especially PAUD Hiber so that it can provide interesting, fun, interactive, and varied learning through the demands of the times in the digital era. Currently, many non-formal education institutions have emerged that have quite modern infrastructure, therefore this is a warning for formal early childhood education institutions to carry out various innovations in learning so that they can compete with non-formal institutions. In connection with this learning media being an important element in supporting the learning process in a varied, creative, and innovative way, to improve learning at Hiber PAUD in Bandung City, it is necessary to have facilities that support improving the quality of learning, so by providing this cinematic assistance it is hoped that it can be used to support the learning of young children. early so that learning is more interesting and interactive. This research aims to describe the strengths, weaknesses, opportunities, and threats of the Liquid Crystal Display *Interactive Whiteboard* cinematic assistance. The research location was carried out by the Bandung City Education Office, TK As-Salam, and Kober Imanda. Using qualitative descriptive research methods. This research concludes that we can obtain an overview of the assistance of the Liquid Crystal Display (LCD) *Interactive Whiteboard* cinematic obtained through SWOT analysis.

Keywords: LCD Media, Learning Media, PAUD

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh berkembangnya Ilmu Teknologi pada dunia pendidikan yang mana dengan adanya perkembangan ini menjadi sebuah tantangan bagi dunia pendidikan khususnya PAUD Hiber agar dapat memberikan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, interaktif dan bervariasi sesuai dengan tuntutan zaman di era digital. Pada saat ini sudah banyak bermunculan lembaga pendidikan nonformal yang memiliki sarana prasarana yang cukup modern, oleh karena itu hal ini menjadi peringatan bagi lembaga pendidikan formal anak usia dini untuk melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran agar dapat bersaing dengan lembaga non formal. Sehubungan dengan media pembelajaran ini menjadi unsur penting dalam menunjang proses pembelajaran secara variatif, kreatif dan inovatif maka untuk meningkatkan pembelajaran pada PAUD Hiber di Kota Bandung diperlukan adanya sarana yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran maka dengan diberikan bantuan *cinematic* ini diharapkan dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran anak usia dini agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Tujuan dalam penelitian ini untuk menggambarkan kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari bantuan *Liquid Crystal Display Interactive Whiteboard cinematic*. Lokasi penelitian dilaksanakan Dinas Pendidikan Kota Bandung, TK Assalam dan Kober Imanda. Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah mampu memperoleh gambaran tentang bantuan *Liquid Crystal Display (LCD) Interactive Whiteboard cinematic* yang didapatkan melalui analisis SWOT.

Kata Kunci: Media LCD, Media Pembelajaran, Paud Hiber

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) termasuk pendidikan formal berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga berumur enam tahun melalui stimulasi pendidikan untuk membantu tumbuh kembang anak agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Dhieni et al., 2020:1). Pendapat selanjutnya menurut Hidayati (2017: 244) yang mengatakan “PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohaninya, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Menurut Supriani dan Arifudin (2023:98) “PAUD adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi usia 0-6 tahun yang ditujukan untuk memfasilitasi fase penting yaitu *The Golden Age* yang dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan secara optimal”.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa PAUD merupakan sekolah yang diperuntukkan bagi anak usia dini untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan terutama apada masa *golden age* melalui pemberian rangsangan dan mempersiapkan anak memiliki kesiapan belajar pada jenjang selanjutnya.

Pada saat ini sudah banyak bermunculan lembaga pendidikan non formal seperti taman bermain yang memiliki sarana prasarana yang cukup modern di era digital seperti saat ini, sehingga hal ini dapat menjadi peringatan bagi lembaga pendidikan formal anak usia dini untuk melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran agar dapat bersaing dengan lembaga non formal serta tantangan yang nantinya akan timbul sebagai suatu ancaman bagi PAUD.

Dengan adanya inovasi pembelajaran, memberikan pelayanan yang berkualitas yang terus ditingkatkan sesuai dengan perkembangan zaman di era digital ini dapat menjadikan lembaga formal pendidikan anak usia dini memiliki peluang besar untuk mendapatkan simpatik, minat dan kepercayaan orang tua. Dinas pendidikan kota Bandung langsung menjawab ancaman yang sedang dihadapi oleh PAUD dengan membuat inovasi yaitu PAUD Hiber. Paud Hiber ini merupakan kata dasar dari PAUD HI yaitu Pengembangan Anak Usia Dini Holistik dan Integratif yang merupakan program pengembangan bagi anak usia dini yang ditetapkan pada tahun 2013. PAUD

HI tercantum dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2013. Khususnya pada Kota Bandung PAUD HI diberi nama menjadi PAUD Hiber yaitu Pendidikan Anak Usia Dini Holistik Integratif Berdimensi Sosial Budaya dan Ekonomi yang mana PAUD Hiber ini merupakan sebuah model pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini yang dikembangkan oleh Dinas Pendidikan Kota Bandung dengan memperhatikan dimensi sosial, budaya, dan ekonomi. Program tersebut merupakan sebuah inovasi Dinas Pendidikan Kota Bandung untuk mengembangkan pendidikan PAUD yang holistik dan integratif.

Dengan berkembangnya era digital maka membutuhkan sarana yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran tersebut maka Dinas Kota Bandung memberikan bantuan *cinematik* yang digunakan untuk menunjang pembelajaran anak usia dini agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Bantuan yang diberikan tersebut merupakan suatu apresiasi bagi sekolah-sekolah percontohan di Kota Bandung, yang tentunya untuk menjadi sekolah percontohan ini memiliki kriteria, syarat dan ketentuan yang harus dipenuhi yaitu sekolah tersebut merupakan sekolah yang sudah terakreditasi. Akreditasi ini menjadi syarat utama guna mencapai predikat sekolah percontohan dan mendapatkan bantuan berupa *LCD Interactive Whiteboard cinematik* yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik untuk menunjang proses pembelajaran juga menunjang dalam aspek yang lain. Dengan adanya LCD yang memiliki komponen berupa gambar, animasi, video, audio, sehingga penggunaan media pembelajaran ini tidak menjenuhkan bagi penggunanya.

Menurut Hasan et al (2021: 4) “media pembelajaran sangat penting membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi”. Memanfaatkan media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat menunjang guru untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik. Menurut Hartiyani, Prayogo, and Erlinawati (2023: 681) mengungkapkan “Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan dapat memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dorongan bagi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang berpengaruh pada psikologis sehingga menimbulkan rasa senang dan motivasi untuk belajar. Menurut Fatmawati et al (2021: 83) “Media yang paling mungkin diterapkan di sekolah adalah

penggunaan media audio dengan memanfaatkan *tape recorder* atau bahkan *LCD proyektor*". Media *LCD proyektor* yang digunakan dirasa lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang mana media ini memiliki tampilan yang lebih menarik dan dapat menunjang proses pembelajaran yang sulit untuk di visualkan secara langsung. Media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik yang mana alat ini berguna dan dapat menunjang pembelajaran seperti komputer/laptop, proyektor dan *LCD*.

Dalam penggunaan media pembelajaran terkadang pendidik kurang kreatif dan cenderung menggunakan media konvensional yang berdampak pada kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, konsentrasi yang mudah teralihkan, dan kurang termotivasi dalam pembelajaran sehingga peserta didik cenderung jenuh dalam mengikuti pembelajaran dan lebih banyak bermain pada saat proses pembelajaran. Sehubungan media pembelajaran ini menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar, dimana media pembelajaran dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan siswa untuk menerima pembelajaran secara variatif, kreatif dan inovatif.

Penelitian terdahulu dengan menggunakan penelitian kualitatif mengenai penggunaan *LCD* dalam memotivasi belajar peserta didik. Dari penelitian yang dilakukan pada jenjang sekolah menengah atas tersebut dapat dibuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *LCD* tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang antusias dan senang ketika guru melakukan pembelajaran dengan media *LCD* tersebut (Sugiarto, 2019:6).

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *LCD Interactive Whiteboard cinematic* yang dilakukan pada sekolah dasar jenjang PAUD dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bantuan yang diberikan pada PAUD Hiber Kota Bandung dalam meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan analisis SWOT. Analisis SWOT yang digunakan ini bertujuan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang ada dari bantuan *LCD Interactive Whiteboard cinematic* untuk meningkatkan pembelajaran tersebut.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Menurut Creswell dalam Sugiyono (2023: 3) “Penelitian kualitatif merupakan suatu metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna perilaku individu dan kelompok serta menggambarkan masalah sosial atau masalah kemanusiaan”. Menurut Sharan B. and Merriam dalam Sugiyono (2015: 228) menyatakan bahwa:

‘1) Penelitian kualitatif adalah merupakan pendekatan yang berfungsi untuk menemukan dan memahami fenomena sentral; 2) Peneliti kualitatif tertarik untuk memahami bagaimana orang-orang menginterpretasikan pengalaman; 3) Seluruh tujuan penelitian kualitatif adalah untuk mencapai pemahaman bagaimana orang-orang merasakan dalam proses kehidupannya, memberikan makna dan menguraikan bagaimana orang menginterpretasikan pengalamannya; 4) Peneliti kualitatif ingin memahami fenomena berdasarkan pandangan partisipan atau pandangan internal, dan bukan pandangan peneliti sendiri atau pandangan eksternal’.

Menurut Moleong dalam Arikunto (2014: 22) “Sumber data penelitian kualitatif adalah tampilan yang berupa kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti, dan benda-benda yang diamati samapi detailnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau bendanya”. Dari beberapa pendapat yang ada peneliti menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami masalah di lingkungan yang dilakukan dengan secara intensif. Dalam hal ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis SWOT, yang artinya peneliti mengeksplor secara mendalam terhadap bantuan LCD *Interaktif Whiteboard cinematic* untuk meningkatkan pembelajaran pada PAUD Hiber di Kota Bandung studi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan, menganalisis kekuatan dan kelemahan pada faktor internal serta peluang dan ancaman yang berasal dari faktor eksternal.

Menurut Rangkuti (2021: 19) Analisis SWOT merupakan analisis yang digunakan untuk mengidentifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi yang dapat memaksimalkan kekuatan dan peluang namun juga dapat meminimalkan kelemahan dan ancaman. Menurut Pratiwi dan Rohman (2023: 883) “analisis SWOT bertujuan untuk mengetahui dan mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam suatu usaha sehingga bisa mempertahankan kekuatan menambah keuntungan dari peluang dan mengurangi kekuatan menghindari ancaman”. Menurut Kurniasih et all (2021:25) mengungkapkan bahwa “Analisis SWOT adalah upaya untuk menggali kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam sebuah lembaga”. Dapat

disimpulkan dari beberapa pendapat tersebut bahwa analisis SWOT merupakan analisis yang digunakan untuk mengidentifikasi dan merumuskan perencanaan guna memaksimalkan kekuatan, meminimalisir kekurangan, melihat dan memanfaatkan peluang serta mengantisipasi ancaman yang mungkin akan timbul.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi secara langsung yang mana dalam kegiatan ini peneliti terlibat langsung dalam pengamatan untuk mencatat data yang ditemukan di lapangan. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data tambahan terkait dengan analisis SWOT terhadap bantuan *LCD Interaktif Whiteboard cinematic*. Kemudian peneliti melakukan wawancara dan dokumentasi guna mendapatkan informasi secara mendalam mengenai bantuan *cinematic* untuk meningkatkan pembelajaran pada PAUD Hiber di kota Bandung untuk memperoleh data dari subjek penelitian yaitu: Kasi Dikdas PAUD Dinas Pendidikan Kota Bandung, POKJA PAUD Hiber serta Kepala Sekolah PAUD Hiber tentang bantuan tersebut. Sebagai upaya untuk mendapatkan data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji melalui penelitian, maka dibuatlah seperangkat instrumen yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi, Wawancara dan Dokumentasi

No	Fokus Penelitian	Indikator	Sub Indikator	Sumber data
1	Analisis SWOT	Pendekatan analisis SWOT Tahapan analisis SWOT	Melalui pendekatan kualitatif Sarana bantuan <i>LCD Interaktif Whiteboard cinematic</i> 1. Menentukan Kekutan 2. Menentukan kelemahan 3. Menentukan peluang 4. Menentukan ancaman	Kepala Seksi Dinas Kota Bandung, POKJA dan Kepala Sekolah Paud Hiber

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan mereduksi semua data yang berkaitan dengan bantuan *LCD Interaktif Whiteboard cinematic* untuk meningkatkan pembelajaran pada PAUD Hiber Kota Bandung kemudian melakukan penyajian data dalam bentuk uraian naratif dan selanjutnya adalah melakukan verifikasi atau penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang didapatkan melalui wawancara mendalam dan terstruktur oleh

peneliti pada 28 Desember 2023 dengan menggunakan media berbasis *online* yaitu *Google Meet*. Dengan melakukan wawancara kepada narasumber atau informan yang mempunyai dalam bidangnya dan berkaitan dengan judul penelitian. Berikut adalah deskripsi hasil penelitian mengenai kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman apa yang menjadi keunggulan *LCD Whiteboard Cinematic* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD yaitu sebagai berikut:

1. Kepala Seksi Dinas Pendidikan Kota Bandung

Bapak Asikin, M.Pd beliau merupakan kepala seksi sarana dan prasarana pada Dinas Pendidikan Kota Bandung. Beliau memaparkan kepada peneliti mengenai bantuan *LCD Interaktif Whiteboard cinematic* yang diberikan kepada 60 sekolah PAUD Hiber di Kota Bandung, Paud Inklusi dan beberapa Sekolah Menengah Pertama. Hal ini dilakukan sebagai suatu bentuk apresiasi dari Dinas Pendidikan Kota Bandung untuk satuan PAUD percontohan dan sudah terakreditasi dengan harapan dapat dimanfaatkan satuan-satuan PAUD imbas yang ada di kecamatan masing-masing. Kekuatan yang terjadi dilatarbelakangi dari masa pandemi yang mana pembelajaran bersifat jarak jauh. Selain itu juga *cinematic* ini dapat menunjang pembelajaran jarak jauh yang *online* bisa dipermudah, dan ketika *offline* anak-anak bisa belajar secara langsung. Kekurangan yang timbul dari adanya bantuan *cinematic* ini terlihat dari SDM meskipun media sudah sangat lengkap dan bagus tapi kalo sumber daya manusia tidak menguasai atau memahami IT tidak akan menjadi bermanfaat.

Selanjutnya yaitu Peluang dengan adanya bantuan ini yaitu, tentunya menjadi daya tarik bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga orang tua juga semakin yakin jika sekolah yang dituju adalah sekolah yang berkualitas. Selain itu juga menjadi nilai tambah atau daya jual bagi PAUD. Setiap adanya kekuatan dan peluang tentunya ada ancaman yang ditimbulkan yaitu dalam hal pemanfaatan yang mana jika pemanfaatan media *cinematic* ini baik tidak akan menjadi ancaman. Ketika ada kehilangan itu akan menjadi kerugian yayasan dan bukan menjadi kewenangan dinas untuk menggantinya.

2. Ketua POKJA PAUD Hiber sekaligus Kepala Sekolah TK As-Salam Kota Bandung.

Ibu Anna Musdalifah, M.Pd beliau merupakan ketua dari kelompok kerja PAUD Hiber Kota Bandung selain itu juga beliau merupakan kepala sekolah dari TK As-Salam. Beliau juga memaparkan mengenai bantuan LCD *Interaktif Whiteboard cinematic* ini sudah berjalan hampir dua tahun belakangan ini. Melalui bantuan *cinematic* yang diberikan kepada PAUD Hiber khususnya merupakan kebanggaan tersendiri, karena sangat terbatas sekali yang mendapatkan bantuan tersebut, yang mana bantuan ini hanya didapatkan oleh sekolah yang tergabung dalam Paud Hiber dan sudah terakreditasi yang mana itu adalah syarat utama. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan media ini pembelajaran dapat diperdalam dengan cara yang menyenangkan. Hanya saja disini perlu adanya kemauan, keterampilan, inovasi dan kreativitas guru untuk merencanakan pembelajaran agar media ini dapat digunakan secara optimal. Tidak hanya pada satu sumber seperti *youtube* saja, atau hanya pada *smart card*. Dan ketika pembelajaran menggunakan media tersebut harus ada SOP yang jelas, seperti di TK AS-Salam ketika menggunakan media *LCD Interaktif Whiteboard cinematic* dengan pembelajaran dari *youtube* saya menekankan bahwa video tersebut harus di *download* karena di khawatirkan ada iklan yang kurang pantas atau mengganggu pembelajaran. Sejauh ini dengan adanya bantuan *LCD Interaktif Whiteboard cinematic* sangat membantu guru untuk memperjelas, memperdalam materi pembelajaran, memantik daya pikir, ketarampilan, interaksi sosial, dan antusias belajar peserta didik. Selain itu juga dengan adanya bantuan ini menjadikan sekolah kami lebih unggul dan lebih percaya diri karena memiliki daya jual sehingga sangat berpengaruh pada saat PPDB. Untuk di TK As-Salam sendiri bantuan ini ditempatkan pada ruangan khusus dan ada petugas yang bertanggung jawab.

3. Kepala Sekolah Kober Imanda Kota Bandung

Ibu Resmisari Dewi, S.Sos, M.Pd yang akrab dikenal dengan ibu Wiwi ini merupakan kepala sekolah dari Kober Imanda yang mana sekolah ini tergabung dalam program PAUD Hiber yang juga mendapatkan bantuan LCD *Interaktif Whiteboard cinematic*. Menurut ibu Wiwi dengan adanya bantuan media ini sangat membantu sekali di dalam pembelajaran karena dengan kecanggihan teknologi yang ada menjadikan bantuan ini sangat mumpuni dan membantu sekali dalam kegiatan belajar anak-anak. Kendala ketika adanya bantuan ini memang sulitnya mengoprasikan

perangkat karena ini merupakan sesuatu yang baru yang belum pernah ada sehingga perlu banyak adaptasi banyak belajar agar dapat mengoprasikan secara optimal. Seiring berjalannya waktu Dinas Pendidikan Kota Bandung memfasilitasi dengan mengadakan pelatihan dan bimtek untuk menggunakan bantuan tersebut. Untuk pembelajaran anak-anak memang sangat terbantu sekali ketika ada hal-hal yang kurang maksimal bila menggunakan media lain seperti *infocus*. Karena media ini sudah layar sentuh sehingga menjadi lebih menarik bagi anak-anak dan lebih interaktif dalam mengikuti pembelajaran. Untuk medianya sendiri yang besar dengan kondisi ruangan yang terbatas memang agak riskan terjadi kerusakan terutama pada jam-jam istirahat, dikhawatirkan terlempar suatu benda oleh anak-anak yang sedang bermain jadi perlu ada pengawasan juga memberikan peraturan dan pengertian kepada anak-anak agar lebih hati-hati bila diruangan tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dengan melakukan observasi, wawancara dan studi dokumentasi maka peneliti melakukan pengolahan data, menganalisis dan mendeskripsikan data-data yang telah didapatkan. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Seksi Dinas Pendidikan Kota Bandung, Ketua Pokja Paud Hiber dan Kepala Sekolah Paud.

Analisis SWOT mengenai bantuan LCD *Interaktif Whiteboard cinematic* telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan diagram SWOT untuk menganalisis bantuan yang diberikan dalam pembelajaran di PAUD. Berikut hasil analisis SWOT yang telah dilakukan, yaitu :

- a. Kekuatan (*strength*) apa yang menjadi keunggulan *LCD Whiteboard Cinematic* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD?

Kekuatan yang dimiliki setelah diberikannya bantuan LCD *Interaktif Whiteboard cinematic* untuk meningkatkan pembelajaran ini yakni :

- 1) LCD *Interaktif Whiteboard cinematic* menggunakan *smart card* yang membantu dalam proses pembelajaran di PAUD yang berfungsi untuk menampilkan cerita sehingga dalam penggunaannya dapat menstimulasi peserta didik baik dari kemampuan kognitif, Bahasa, pemecahan masalah dan dapat memantik interaksi sosial.

- 2) LCD *Interaktif Whiteboard cinematic* ini sangat bermanfaat dalam penggunaan digitalisasi seperti video, film edukatif, *game* interaktif yang diberikan kepada anak sesuai dengan topik-topik terkait sehingga pembelajaran yang diberikan menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.
 - 3) Bantuan LCD *Interaktif Whiteboard cinematic* yang diberikan bukan hanya diperuntukkan dalam pembelajaran saja tapi juga digunakan untuk menunjang kebutuhan bagi guru PAUD sehingga hal ini menjadikan bantuan yang diberikan sangat bermanfaat dan berguna.
 - 4) Bantuan LCD *Interaktif Whiteboard cinematic* menjadi media pendukung dalam memperdalam dan memperjelas materi pembelajaran.
 - 5) Meningkatkan kualitas belajar yang dilihat dari motivasi peserta didik ketika ada pembelajaran yang menggunakan LCD *Interaktif Whiteboard cinematic* akan menimbulkan motivasi dan semangat yang berbeda dengan antusias pembelajaran menggunakan infocus.
- b. Kelemahan (*Weakness*) apa yang ada pada *LCD Whiteboard Cinematic* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD?
- 1) Sekolah PAUD yang memiliki akreditasi dan tergabung dalam gerakan PAUD Hiber merupakan sekolah-sekolah yang mendapatkan bantuan LCD *Interaktif Whiteboard cinematic* dengan harga yang sangat mahal tidak memungkinkan bagi sekolah untuk membeli perangkat tersebut.
 - 2) LCD *Interaktif Whiteboard cinematic* yang besar sehingga membutuhkan tempat penyimpanan yang khusus pada PAUD yang belum memiliki ruangan khusus.
 - 3) Masih terdapat beberapa guru yang belum sepenuhnya terampil dalam mengoperasikan perangkat.
 - 4) Guru harus menggali topik dan video pembelajaran serta *game* edukatif melalui perangkat tersebut sehingga pembelajaran tidak akan membosankan agar peserta didik dapat terpantik dalam pembelajaran sehingga penggunaan LCD *Interaktif Whiteboard cinematic* tidak hanya pada pembelajaran yang itu-itu saja.
- c. Peluang (*Opportunity*) apa yang menjadi keunggulan *LCD Whiteboard Cinematic* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD?
- Peluang dengan adanya bantuan LCD *Interaktif Whiteboard cinematic* pada PAUD Hiber Kota Bandung yaitu :

- 1) Peluang bagi sekolah PAUD yang mendapatkan bantuan *LCD Interaktif Whiteboard cinematic* ini menjadi lebih percaya diri untuk bersaing dengan sekolah PAUD yang lain. Dengan adanya bantuan yang diberikan selain berpengaruh terhadap pembelajaran juga berpengaruh pada peningkatan jumlah peserta didik.
 - 2) Ketika melakukan persentasi dengan media tersebut lebih terbantu dibandingkan dengan infocus biasa terutama ketika ada kunjungan atau tamu.
 - 3) Meningkatkan keterampilan dan kemampuan guru untuk mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
- d. Ancaman (*Threats*) apa yang ada pada *LCD Whiteboard Cinematic* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD?
- 1) Bantuan ini bukan bantuan yang secara terus menerus diberikan. Terkecuali bantuan ini ada dalam bantuan pilihan yang disesuaikan dengan analisa kebutuhan.
 - 2) *LCD Interaktif Whiteboard cinematic* memerlukan perhatian khusus secara optimal dalam penjagaan dan perawatannya, karena cukup rentan terjadi kerusakan terutama pada anak-anak usia dini yang sedang aktif sehingga perlu adanya aturan yang diberikan kepada anak-anak.
 - 3) Rentan terhadap iklan-iklan dari web yang kurang pantas bagi anak PAUD.

Menarik untuk mengkaji penelitian tentang pemanfaatan LCD papan tulis interaktif *Interactive Whiteboard cinematic* untuk meningkatkan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini (PAUD). *Interactive Whiteboard* merupakan teknologi modern yang mengintegrasikan unsur visual dan audio ke dalam proses pembelajaran dan secara teori dapat memperkaya pengalaman belajar anak pada usia dini. Penelitian sebelumnya Amanda et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif seperti *Interactive Whiteboard* meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, yang juga diharapkan terjadi pada anak usia dini. Namun, mengingat karakteristik perkembangan anak kecil yang unik, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana penggunaan *Interactive Whiteboard* secara spesifik berdampak pada pembelajaran anak kecil.

Dalam pendidikan anak usia dini, *Interactive Whiteboard* dapat dimanfaatkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan beragam. Dilengkapi dengan beragam fitur interaktif, *Interactive Whiteboard* membantu guru menyampaikan materi pembelajaran kepada anak dengan lebih menarik dan menyenangkan, antara lain

permainan interaktif, video, dan media audiovisual yang menarik perhatian (Aini 2021). Sebuah penelitian Soepriyanto and Toenlio (2017) menemukan bahwa penggunaan *Interactive Whiteboard* secara konsisten meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar dan membantu mereka lebih memahami konsep-konsep sulit.

Namun efektivitas penggunaan *Interactive Whiteboard* dalam pembelajaran PAUD juga bergantung pada beberapa faktor tertentu, seperti kemampuan guru dalam menggunakan teknologi tersebut secara efektif dalam proses pembelajaran. Penelitian Nadra (2021) menunjukkan bahwa *Interactive Whiteboard* memiliki berbagai macam potensi positif, namun untuk memaksimalkan manfaatnya, guru perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai saat menggunakan *Interactive Whiteboard*. Oleh karena itu, pelatihan yang tepat bagi guru dalam penggunaan *Interactive Whiteboard* dalam konteks PAUD sangat penting untuk memastikan efektivitasnya.

Selain itu, peran orang tua juga menjadi faktor penting keberhasilan pemanfaatan *Interactive Whiteboard* dalam pembelajaran PAUD. Orang tua hendaknya terlibat aktif dalam mendukung pembelajaran di rumah anak-anaknya, termasuk memasukkan pengalaman belajar *Interactive Whiteboard* di sekolah ke dalam lingkungan rumah. Keterlibatan orang tua dapat menjadikan pembelajaran anak lebih holistik dan mengintegrasikan lingkungan sekolah dan rumah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan analisis SWOT mengenai bantuan LCD *Interaktive Whiteboard cinematic* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diberikan kepada sekolah-sekolah yang tergabung dalam program PAUD Hiber merupakan hasil dari analisa kebutuhan yang dilakukan oleh Dinas Pendidikan Kota Bandung.

Kesimpulannya, pemanfaatan dukungan LCD *Interactive Whiteboard* dalam pembelajaran PAUD mempunyai potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak usia dini. Namun, untuk memaksimalkan potensi tersebut diperlukan kolaborasi antara guru, orang tua, dan pemangku kepentingan lainnya, serta pelatihan guru yang tepat untuk memasukkan teknologi ini ke dalam kurikulum PAUD. Oleh karena itu, pemanfaatan *Interactive Whiteboard* diharapkan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan di tingkat PAUD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada narasumber dan pihak-pihak yang berperan sangat penting dalam pelaksanaan penelitian ini. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ketua Program Studi S2 Administrasi Pendidikan universitas Islam Nusantara yaitu Dr. Hj. Deti Rostini, M.M.Pd. Selanjutnya yaitu dosen pengampu dan dosen pembimbing Dr. Ricky Yoseptry, M.M.Pd dan Dr. Teti Ratnawulan, M.Pd yang telah membimbing hingga terselesaikannya penelitian ini. Khususnya kepada Kasi Dikdas PAUD Dinas Pendidikan Kota Bandung, Kepala Sekolah TK Assalam sekaligus Ketua Pokja Paud Hiber serta Kober Imanda yang telah bersedia menjadi narasumber untuk memberikan informasi yang begitu berharga pada penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Yulia Isratul. 2021. "Pemanfaatan Rumah Belajar Pada Pembelajaran Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru." *Jurnal Teknodik*: 81–93.
- Amanda, Rizki Surya et al. 2022. "The Effect of Use Google Jamboard As Virtual Whiteboard In Online Learning On Kindergarten Student Motivation." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 8(1): 58–72.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. 15th ed. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dhieni, Nurbiana, Irma Yuliantina, Rahmitha Soendjojo, and Didik Tri Yuswanto. 2020. *Panduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. 1st ed. Jakarta: Direktorat Pendiidikan Anak Usia Dini.
- Fatmawati, Wahyu Sukartiningsih, and Titik Indarti. 2021. "Media Pembelajaran Audio Visual: Literature Review." *Pionir: Jurnal Pendidikan* 10(1): 82–91.
- Hartiyani, Selvi Dwi, Agung Prayogo, and Erlinawati Erlinawati. 2023. "Aplikasi Multimedia Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar." *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* 10(2): 679–93.
- Hasan, Muhammad et al. 2021. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayati, Umul. 2017. *15 Pendidikan Holistik Integratif Di Raudlatul Athfal (RA) Integrative Holistic Education At Raudlatul Athfal (RA)*. <http://jurnaledukasikemenag.org>ThisisanopenaccessarticleunderCC-BY-SAlicense.
- Kurniasih, D., & Dkk. (2021). *Teknik Analisis*. Bandung: Alfabeta
- Nadra, Evita. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Zoom

Meeting Terhadap Resiliensi Akademik Mahasiswi Institut Ilmu Al-Quran (IIQ) Jakarta.”

- Pratiwi, Ananda Mega, and Abdur Rohman. 2023. “Penerapan Strategi Digital Marketing Dalam Meningkatkan Omset Dengan Pendekatan Analisis Swot Perspektif Marketing Syariah Pada Toko Fihadaessie Surabaya.” *Jesya* 6(1): 881–98.
- Rangkuti, Freddy. 2021. *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis (Cara Perhitungan Bobot, Rating Dan OCAI)*. 22nd ed. Jakarta: PT Gramedia.
- Soepriyanto, Yerry, and Anselmus J E Toenlio. 2017. “Pengembangan Multimedia Interactive Whiteboard Untuk Anak Usia Dini Berlatih Motorik Halus Melalui Belajar Menulis Huruf.”
- Sugiarto, Muhammad Agus. 2019. “Efektifitas Penggunaan Media LCD Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik.” *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 2(1): 1–7.
- Sugiyono. 2015. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis Dan Disertasi*. 3rd ed. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kualitatif*. 6th ed. Bandung: Alfabeta.
- Supriani, Yuli, and Opan Arifudin. 2023. “Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)* 1(1): 95–105