

Systematic Literature Review: Holistik Integratif Berbasis ICT Pada PAUD Di Indonesia

* Mohammad Salehudin¹, Gusti Asiyani²,

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Indonesia

*email: gustiasiyani@gmail.com (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v2i6.166>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 20 Oktober 2022

Revisi Akhir: 17 November 2022

Disetujui: 07 Desember 2022

Terbit: 31 Desember 2022

Kata Kunci:

Holistik Integratif berbasis ICT,
PAUD Indonesia,
Systematic Literature Review



ABSTRAK

Holistik Integratif adalah pendidikan yang mengintegrasikan seluruh nilai-nilai dan aspek dalam pendidikan seperti moral, religius, psikologi, etis., filosofis, dan sosial dalam kesatuan secara menyeluruh dalam kesatuan material dan aspek spiritual untuk memenuhi kebutuhan esensial anak. Penerapan Holistik Integratif berbasis information and communication technology (ICT) pada PAUD di Indonesia diharapkan meningkatkan keberhasilan pengelolaan pembelajaran untuk memotivasi anak usia dini makin termotivasi untuk kreatif dan inovatif. Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini ialah metode SLR (Systematic Literature Review). Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasi dan mereview semua artikel terkait pendidikan masa 2000 – 2022. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 36 artikel jurnal nasional dan internasional terakreditasi yang diperoleh dari Google Scholar, Research Gate, SINTA, DOAJ, dan Scopus. Berdasarkan penelitian ini diperoleh data bahwa holistik integratif berbasis ICT dapat menciptakan ketertarikan anak usia dini, menarik perhatian, membuat anak lebih senang dan termotivasi untuk belajar.

PENDAHULUAN

Menurut Salehudin, (2020) generasi kelahiran tahun 2010 dan setelahnya dikenal sebagai generasi cerdas dalam bidang teknologi karena kemudahan akses internet dimana internet merupakan suatu kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak tidak lepas dari penggunaan teknologi. Zaman Semakin maju maka teknologi semakin diperlukan dalam kehidupan keseharian manusia dengan teknologi akan mempermudah dan memberikan ilmu baru bagi penggunaannya.

Namun Penggunaan gadget atau smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang, yang didukung data dari Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa hampir 55 persen penduduk Indonesia adalah pengguna aktif smartphone dan itu setengah dari jumlah penduduk Indonesia dan di dalamnya termasuk anak usia dini. (Asmawati, 2021a) Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia (Kemendiknas) telah mencanangkan program untuk kesehatan masyarakat yang dituangkan kedalam Rencana Induk Riset Nasional (RIRN) tahun 2017-2045. (Krisnanik et al., 2020). Menyikapi pasca pandemi anak mulai terbiasa dengan gadget sehingga anak-anak merasa informasi bisa didapatkan dari Teknologi tersebut dimana dapat dimanfaatkan sebagai media dalam mengenalkan konsep bilangan, dan penalaran pada anak. dalam pemanfaatan penggunaan teknologi tidak semua pendidik paham akan kegunaan dan aplikasi-aplikasi yang ada.

Banyak pendidik terutama di pelosok desa ataupun pinggiran perkotaan belum benar-benar memahami internet dan paham cara mengakses sehingga hanya paham bahwa teknologi audio visual hanya untuk menonton sebagai bahan olahraga dan seni, padahal pemanfaatan media ini dapat lebih dari itu. Sebenarnya, terdapat banyak potensi dari teknologi yang dapat memberikan manfaat atau bahkan bahaya bagi anak Namun semua itu tergantung pada bagaimana lingkungan mengembangkan dan memberikan secara tepat aktivitas apa yang dapat dilakukan anak melalui teknologi, bahkan pendidik dapat menyediakan berbagai tontonan yang

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

fip.um.ac.id

Internet Source

6%

2

journal.intelekmadani.org

Internet Source

5%

3

journal.iainkudus.ac.id

Internet Source

4%

4

ejournal.upnvj.ac.id

Internet Source

4%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On