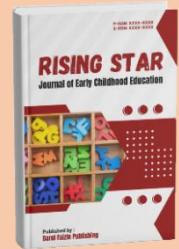




Journal of Early Childhood Education

E-ISSN: 3124-9884 | P-ISSN: 3124-9949

Journal Homepage:
<https://ejournal.darulfaizin.or.id/index.php/risingstar>



Penggunaan Media Digital pada Pendidikan Anak Usia Dini: Peluang, Risiko, dan Strategi Pendampingan

Feni Fitriyah

TAUD Plus Nurul Huffadz, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima : 10 Jan 2026

Direvisi : 16 Jan 2026

Diterbitkan : 21 Jan 2026

Kata Kunci:

Media Digital; Pendidikan Anak Usia Dini; Literasi Digital; Pendampingan Anak.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini (PAUD), termasuk dalam pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji peluang, risiko, dan strategi pendampingan penggunaan media digital pada pendidikan anak usia dini melalui pendekatan library research. Data penelitian diperoleh dari berbagai sumber sekunder, meliputi artikel jurnal nasional dan internasional, buku ilmiah, dokumen kebijakan, serta hasil penelitian yang relevan. Analisis data dilakukan menggunakan teknik content analysis melalui proses identifikasi, reduksi, kategorisasi, interpretasi, dan sintesis terhadap berbagai literatur. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital memiliki peluang untuk meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan literasi awal, kreativitas, kemampuan kognitif, serta memperluas akses terhadap sumber belajar yang lebih interaktif. Namun, penggunaan media digital yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan berbagai risiko, seperti meningkatnya screen time, berkurangnya aktivitas fisik dan interaksi sosial, gangguan perkembangan bahasa, paparan konten yang tidak sesuai, serta ketergantungan terhadap perangkat digital. Diperlukan strategi pendampingan yang melibatkan guru dan orang tua melalui pemilihan konten edukatif, pengaturan durasi penggunaan, pendampingan aktif, serta penguatan literasi digital.



This is an open access article under the CC BY-NC-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Penulis Korespondensi:

Feni Fitriyah

TAUD Plus Nurul Huffadz, Indonesia

Email: fenifitriansha@gmail.com

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi digital tidak hanya mengubah cara masyarakat berkomunikasi dan

memperoleh informasi, tetapi juga mengubah pola belajar anak sejak usia dini. Anak-anak yang lahir pada era digital atau sering disebut sebagai digital natives tumbuh dalam lingkungan yang dipenuhi oleh berbagai perangkat digital seperti telepon pintar (smartphone), tablet, komputer, televisi interaktif, hingga internet berkecepatan tinggi. Kehadiran media digital tersebut telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak, bahkan sebelum mereka memasuki jenjang pendidikan formal. Kondisi ini menghadirkan peluang yang besar bagi dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), sekaligus memunculkan berbagai tantangan baru yang memerlukan perhatian serius dari pendidik, orang tua, maupun pembuat kebijakan.

Kemajuan teknologi digital telah menghadirkan berbagai media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan fleksibel dibandingkan media konvensional (Amalia et al, 2025). Berbagai aplikasi edukatif, permainan pembelajaran, video animasi, buku digital (e-book), platform pembelajaran daring, serta teknologi berbasis kecerdasan buatan mulai diperkenalkan kepada anak usia dini sebagai bagian dari proses pembelajaran. Penggunaan media digital memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya melalui kombinasi gambar, suara, animasi, dan interaksi langsung sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta rasa ingin tahu anak (Hasanah et al, 2025; Fithriyah et al, 2025). Selain itu, media digital juga membuka akses yang lebih luas terhadap berbagai sumber belajar yang sebelumnya sulit dijangkau, terutama bagi lembaga pendidikan yang memiliki keterbatasan bahan ajar konvensional.

Pengalaman selama pandemi COVID-19 semakin mempercepat integrasi media digital dalam dunia pendidikan. Ketika kegiatan pembelajaran tatap muka dibatasi, hampir seluruh lembaga PAUD memanfaatkan berbagai platform digital sebagai sarana komunikasi antara guru, orang tua, dan peserta didik. Guru mulai menggunakan video pembelajaran, aplikasi konferensi daring, serta media sosial untuk memberikan aktivitas belajar kepada anak di rumah. Orang tua pun secara tidak langsung menjadi pendamping utama dalam proses pembelajaran berbasis digital. Situasi tersebut menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam kondisi tertentu, sekaligus memperlihatkan pentingnya kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam mendampingi anak menggunakan teknologi.

Di sisi lain, meningkatnya penggunaan media digital oleh anak usia dini juga memunculkan berbagai persoalan yang perlu diwaspadai. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gawai yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Salah satu konsekuensi paling konsisten dari penggunaan gawai yang berlebihan adalah berkurangnya aktivitas fisik pada anak. Paparan layar yang berlebihan berkontribusi pada penurunan aktivitas fisik dan motorik, menghambat kemampuan anak untuk memperoleh keterampilan motorik esensial (Rizzo et al., 2025). Secara spesifik, pada anak prasekolah usia 3–5 tahun, melebihi satu jam waktu layar per hari—terutama pada jam-jam malam—dikaitkan dengan kinerja yang lebih buruk dalam tugas motorik kasar dan halus, serta kontrol postural (Rizzo et al., 2025). Selain itu, peningkatan paparan layar pada kelompok usia ini dikaitkan dengan risiko lebih tinggi terhadap dugaan gangguan koordinasi perkembangan (Rizzo et al., 2025).

Lebih jauh, penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan media secara berlebihan cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih lemah, termasuk kemampuan membaca isyarat sosial dan memahami perilaku yang sesuai versus tidak sesuai (Nimmo & Chau, 2026). Dengan meningkatnya waktu layar dan berkurangnya aktivitas sosial, anak-anak lebih rentan mengalami gangguan kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi (Nimmo & Chau, 2026).

Selain dampak terhadap kesehatan fisik dan perkembangan psikologis, penggunaan media digital juga menghadirkan risiko terhadap keamanan anak. Internet menyediakan akses yang sangat luas terhadap berbagai informasi, namun tidak seluruh konten sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Adelia et al, 2025). Anak usia dini masih belum memiliki kemampuan untuk membedakan informasi yang benar dan salah ataupun memahami risiko yang terdapat di dunia digital (Arifin, 2025). Tanpa pendampingan yang memadai, anak berpotensi terpapar konten kekerasan, pornografi, iklan yang tidak sesuai, maupun berbagai bentuk eksploitasi digital. Risiko tersebut semakin meningkat ketika perangkat digital digunakan secara mandiri tanpa pengawasan orang dewasa.

Fenomena meningkatnya ketergantungan anak terhadap perangkat digital juga menjadi perhatian berbagai lembaga internasional. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah menerbitkan rekomendasi resmi yang menegaskan bahwa anak usia di bawah dua tahun tidak boleh terpapar layar sama sekali, sementara anak usia dua hingga lima tahun disarankan untuk tidak menggunakan media digital lebih dari satu jam per hari, dengan konten berkualitas tinggi dan didampingi oleh orang tua (Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023; Baladaniya, 2024). Rekomendasi ini didasarkan pada bukti ilmiah yang terus berkembang mengenai dampak paparan layar terhadap berbagai domain perkembangan anak, termasuk kognitif, bahasa, fisik, serta sosial-emosional (Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023).

Dalam konteks pendidikan, media digital sebenarnya bukan sekadar alat hiburan, tetapi dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif apabila dirancang berdasarkan prinsip perkembangan anak usia dini. Pembelajaran pada jenjang PAUD menekankan aktivitas bermain sambil belajar, eksplorasi lingkungan, interaksi sosial, pengalaman konkret, serta keterlibatan aktif anak dalam proses belajar (Widyasanti, 2025). Oleh karena itu, penggunaan media digital hendaknya bersifat melengkapi pengalaman belajar nyata (*blended learning*), bukan menggantikannya. Guru perlu memilih media digital yang memiliki nilai edukatif, sesuai dengan usia anak, mudah digunakan, serta mampu mendorong interaksi antara anak dengan guru maupun orang tua.

Peran guru dalam era digital mengalami perubahan yang cukup signifikan. Guru tidak lagi hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, melainkan juga sebagai fasilitator yang mampu memilih, mengembangkan, dan memanfaatkan media digital secara efektif. Kompetensi literasi digital guru menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Guru perlu memahami karakteristik berbagai media digital, prinsip keamanan digital, etika penggunaan internet, serta strategi mengintegrasikan teknologi dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak. Tanpa kompetensi tersebut, penggunaan media digital justru berpotensi mengurangi kualitas interaksi pembelajaran yang menjadi ciri utama pendidikan anak usia dini.

Selain guru, keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan penggunaan media digital pada anak. Orang tua merupakan pihak yang paling sering berinteraksi dengan anak di rumah sehingga memiliki kesempatan terbesar untuk mengatur durasi penggunaan gawai, memilih konten yang sesuai, serta memberikan teladan dalam menggunakan teknologi secara sehat. Pendampingan orang tua tidak hanya berupa pengawasan terhadap aktivitas anak saat menggunakan perangkat digital, tetapi juga melibatkan komunikasi, diskusi, serta keterlibatan aktif dalam aktivitas digital anak. Konsep *co-viewing* dan *co-playing*, yaitu mendampingi anak ketika menonton atau bermain menggunakan media digital, telah banyak direkomendasikan sebagai strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar anak (Ratnaningtyas et al, 2023).

Perkembangan teknologi juga menghadirkan konsep literasi digital sejak usia dini. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami informasi, berpikir kritis, berkomunikasi secara etis, menjaga keamanan data pribadi, serta memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab (Adzra et al, 2025). Meskipun anak usia dini belum mampu memahami seluruh aspek literasi digital secara kompleks, pembiasaan mengenai penggunaan teknologi yang sehat dapat mulai ditanamkan melalui aktivitas sederhana sesuai tahap perkembangan mereka. Guru dan orang tua memiliki tanggung jawab bersama dalam membangun budaya digital yang positif sejak dini.

Meskipun berbagai penelitian mengenai media digital pada anak usia dini telah banyak dilakukan, kajian yang mengintegrasikan pembahasan mengenai peluang, risiko, dan strategi pendampingan dalam satu kerangka konseptual masih relatif terbatas. Sebagian penelitian lebih banyak berfokus pada efektivitas media digital terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian lain lebih menyoroti dampak negatif penggunaan gawai. Padahal, pemahaman yang komprehensif mengenai ketiga aspek tersebut sangat diperlukan sebagai dasar penyusunan kebijakan pendidikan, pengembangan kurikulum, serta praktik pendampingan yang lebih efektif di lingkungan sekolah maupun keluarga.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kajian kepustakaan (library research) yang menghimpun berbagai hasil penelitian, teori, dan temuan empiris mengenai penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini. Kajian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai berbagai peluang yang dapat dimanfaatkan, risiko yang perlu diantisipasi, serta strategi pendampingan yang dapat diterapkan oleh guru dan orang tua agar penggunaan media digital benar-benar mendukung perkembangan anak secara optimal. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat menjadi referensi akademik bagi peneliti, pendidik, mahasiswa, maupun pembuat kebijakan dalam mengembangkan praktik pendidikan anak usia dini yang adaptif terhadap perkembangan teknologi tanpa mengabaikan kebutuhan perkembangan anak sebagai pusat utama proses pendidikan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode library research (penelitian kepustakaan) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai literatur ilmiah yang berkaitan dengan penggunaan media digital pada pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai peluang, risiko, dan

strategi pendampingan. Penelitian kepustakaan memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap konsep, teori, hasil penelitian empiris, serta rekomendasi praktis yang telah dipublikasikan oleh para ahli tanpa melakukan pengumpulan data langsung di lapangan.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data sekunder yang diperoleh dari berbagai referensi ilmiah, meliputi artikel jurnal nasional dan internasional terindeks, buku akademik, prosiding, laporan lembaga internasional, serta dokumen kebijakan yang relevan dengan tema penelitian. Literatur yang digunakan diprioritaskan berasal dari publikasi sepuluh tahun terakhir untuk memperoleh gambaran perkembangan terbaru mengenai pemanfaatan media digital dalam pendidikan anak usia dini, meskipun beberapa referensi klasik tetap digunakan sebagai landasan teoritis.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan mengidentifikasi, menyeleksi, mengorganisasi, dan mengkaji berbagai sumber pustaka yang memiliki relevansi terhadap fokus penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (content analysis) melalui tahapan reduksi data, pengelompokan tema, interpretasi, dan sintesis informasi. Seluruh temuan dari berbagai sumber dibandingkan, dianalisis secara kritis, kemudian diintegrasikan untuk menghasilkan pemahaman yang utuh mengenai peluang penggunaan media digital, berbagai risiko yang menyertainya, serta strategi pendampingan yang efektif bagi guru dan orang tua. Hasil analisis selanjutnya disajikan secara deskriptif dan sistematis sebagai dasar dalam merumuskan kesimpulan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

a. Peluang Penggunaan Media Digital dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Perkembangan teknologi digital telah membuka berbagai peluang baru dalam penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Media digital tidak lagi dipandang sekadar sebagai alat hiburan, tetapi telah berkembang menjadi salah satu sumber belajar yang mampu mendukung pencapaian aspek perkembangan anak secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Berbagai aplikasi edukatif, video pembelajaran, buku digital, permainan edukasi (educational games), hingga platform pembelajaran berbasis internet memberikan alternatif pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan media pembelajaran konvensional. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pemanfaatan media digital menjadi bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mempersiapkan anak menghadapi masyarakat digital yang semakin kompleks.

Salah satu peluang terbesar penggunaan media digital adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Karakteristik media digital yang memadukan unsur visual, audio, animasi, dan interaktivitas mampu menarik perhatian anak usia dini yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Menurut teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer, pembelajaran yang menggabungkan gambar, suara, dan teks secara tepat dapat membantu anak memahami informasi dengan lebih mudah dibandingkan penyampaian secara verbal semata (Rahayu et al, 2024). Anak memperoleh kesempatan untuk belajar melalui berbagai saluran sensorik sehingga proses pembentukan

pengetahuan berlangsung lebih efektif.

Media digital juga memberikan kesempatan bagi guru untuk menyajikan pembelajaran yang lebih kreatif. Guru dapat memanfaatkan video animasi untuk mengenalkan konsep warna, bentuk, angka, huruf, maupun cerita moral yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Permainan edukatif berbasis digital dapat digunakan untuk melatih kemampuan berhitung sederhana, pengenalan huruf, pengembangan bahasa, hingga stimulasi kemampuan berpikir logis. Aktivitas tersebut dapat meningkatkan partisipasi aktif anak karena pembelajaran berlangsung dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Selain mendukung perkembangan kognitif, media digital juga berpotensi meningkatkan kemampuan literasi awal anak. Berbagai aplikasi membaca interaktif menyediakan fitur suara, ilustrasi bergerak, dan aktivitas sederhana yang membantu anak mengenali huruf, bunyi, kosakata, serta memahami isi cerita. Penggunaan buku digital (*e-book*) memungkinkan anak terlibat secara aktif dalam proses membaca melalui berbagai fitur interaktif yang mampu meningkatkan minat baca sejak usia dini. Dalam konteks ini, media digital berfungsi sebagai pelengkap pengalaman literasi yang diberikan guru maupun orang tua.

Pada aspek kreativitas, media digital memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi melalui aktivitas menggambar digital, membuat cerita sederhana, menyusun puzzle, ataupun menciptakan karya seni menggunakan aplikasi yang dirancang khusus untuk anak. Aktivitas tersebut dapat mengembangkan imajinasi, kemampuan memecahkan masalah, serta rasa percaya diri anak ketika menghasilkan suatu karya. Meskipun demikian, kreativitas digital tetap perlu diimbangi dengan pengalaman bermain nyata agar perkembangan motorik halus maupun sensorik anak tetap optimal.

Media digital juga memperluas akses terhadap sumber belajar. Guru tidak lagi bergantung sepenuhnya pada buku cetak atau alat permainan edukatif yang tersedia di sekolah. Berbagai sumber belajar dapat diakses melalui internet, termasuk video eksperimen sederhana, lagu anak, cerita bergambar, hingga materi pembelajaran berbasis budaya lokal. Hal ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Keunggulan lain media digital adalah kemampuannya memperkuat komunikasi antara sekolah dan keluarga. Berbagai platform komunikasi seperti grup pesan instan, sistem manajemen pembelajaran, maupun media sosial memudahkan guru menyampaikan informasi mengenai perkembangan anak, kegiatan pembelajaran, serta tugas yang dapat dilakukan bersama orang tua di rumah. Kolaborasi tersebut menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pendidikan anak usia dini karena proses belajar tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga berlanjut di lingkungan keluarga.

Penggunaan media digital juga mendukung pengembangan literasi digital sejak usia dini. Literasi digital bukan hanya kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, melainkan juga mencakup kemampuan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab, memahami informasi, serta membangun kebiasaan digital yang sehat. Pembiasaan sederhana seperti menggunakan perangkat secara bergantian, menjaga perangkat dengan baik, meminta izin kepada orang tua sebelum menggunakan gawai, maupun mengenali konten yang sesuai

usia merupakan bagian dari pendidikan literasi digital yang dapat mulai diperkenalkan kepada anak.

Namun demikian, berbagai peluang tersebut hanya dapat diwujudkan apabila media digital digunakan secara proporsional sesuai karakteristik perkembangan anak. Media digital bukan pengganti aktivitas bermain langsung, melainkan sarana pendukung yang memperkaya pengalaman belajar anak. Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan media digital dengan permainan aktif, eksplorasi lingkungan, interaksi sosial, dan kegiatan kreatif lainnya sehingga pembelajaran tetap berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak secara menyeluruh.

b. Risiko Penggunaan Media Digital terhadap Perkembangan Anak Usia Dini

Di balik berbagai manfaat yang ditawarkan, penggunaan media digital pada anak usia dini juga menghadirkan sejumlah risiko yang perlu mendapat perhatian serius. Risiko tersebut tidak semata-mata berasal dari teknologi itu sendiri, melainkan lebih banyak dipengaruhi oleh durasi penggunaan, kualitas konten, minimnya pendampingan orang dewasa, serta kurangnya keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas nyata. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital perlu disertai pemahaman mengenai dampak yang mungkin muncul terhadap berbagai aspek perkembangan anak.

Salah satu risiko yang paling sering dibahas adalah meningkatnya durasi *screen time*. Anak yang menghabiskan waktu terlalu lama di depan layar cenderung mengalami penurunan aktivitas fisik sehingga berpotensi mengganggu perkembangan motorik kasar (Sakinah & Indahwati, 2025). Padahal, pada masa usia dini anak membutuhkan berbagai aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh seperti berlari, melompat, memanjat, maupun bermain di luar ruangan. Aktivitas tersebut berperan penting dalam perkembangan koordinasi tubuh, keseimbangan, serta kesehatan fisik secara keseluruhan.

Paparan media digital yang berlebihan juga dapat memengaruhi perkembangan sosial emosional anak. Anak yang terlalu sering berinteraksi dengan perangkat digital memiliki kesempatan lebih sedikit untuk berkomunikasi secara langsung dengan teman sebaya maupun anggota keluarga. Akibatnya, kemampuan berbagi, bekerja sama, mengendalikan emosi, memahami ekspresi orang lain, serta menyelesaikan konflik dapat berkembang lebih lambat. Dalam pendidikan anak usia dini, interaksi sosial merupakan salah satu pengalaman belajar utama yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh teknologi digital.

Dari sisi perkembangan bahasa, penggunaan media digital secara pasif, misalnya hanya menonton video dalam waktu lama tanpa interaksi, dapat mengurangi frekuensi percakapan antara anak dan orang dewasa. Padahal, perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh kualitas komunikasi dua arah. Ketika anak lebih banyak menerima informasi secara pasif daripada berdialog, kesempatan untuk memperkaya kosakata, melatih kemampuan berbicara, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis menjadi berkurang.

Risiko lain berkaitan dengan kesehatan fisik. Penggunaan gawai dalam waktu lama dapat menyebabkan gangguan tidur akibat paparan cahaya biru (*blue light*) yang memengaruhi produksi hormon melatonin (Indra et al, 2025). Selain itu, posisi duduk yang kurang ergonomis ketika menggunakan perangkat digital berpotensi menimbulkan keluhan pada

mata, leher, maupun punggung. Dalam jangka panjang, kebiasaan tersebut dapat memengaruhi kesehatan anak apabila tidak diimbangi dengan aktivitas fisik yang memadai.

Penggunaan internet tanpa pengawasan juga meningkatkan risiko paparan terhadap konten yang tidak sesuai usia. Anak dapat secara tidak sengaja mengakses konten kekerasan, bahasa kasar, iklan yang tidak pantas, maupun informasi yang belum mampu mereka pahami. Di samping itu, perkembangan teknologi digital juga meningkatkan potensi ancaman terhadap keamanan data pribadi anak apabila orang tua kurang memahami aspek keamanan digital.

Fenomena ketergantungan terhadap gawai juga menjadi perhatian banyak peneliti. Anak yang terbiasa menggunakan perangkat digital sebagai sumber hiburan utama cenderung mengalami kesulitan mengendalikan diri ketika akses terhadap perangkat dibatasi. Kondisi tersebut dapat memunculkan perilaku tantrum, mudah marah, sulit berkonsentrasi, maupun berkurangnya minat terhadap aktivitas bermain konvensional. Oleh karena itu, penggunaan media digital hendaknya tidak dijadikan sebagai "pengganti pengasuh" (digital babysitter) untuk menenangkan anak.

Meskipun demikian, berbagai risiko tersebut bukan alasan untuk menolak penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini. Risiko lebih banyak muncul akibat penggunaan yang tidak sesuai dengan prinsip perkembangan anak. Dengan pengaturan waktu yang tepat, pemilihan konten edukatif, serta pendampingan yang konsisten dari guru dan orang tua, media digital tetap dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar yang efektif tanpa mengabaikan kebutuhan perkembangan anak secara holistik.

c. Strategi Pendampingan Penggunaan Media Digital pada Pendidikan Anak Usia Dini

Keberhasilan penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini sangat bergantung pada kualitas pendampingan yang dilakukan oleh guru dan orang tua. Pendampingan menjadi faktor kunci yang menentukan apakah media digital akan memberikan dampak positif atau justru menimbulkan berbagai risiko bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, strategi pendampingan perlu dirancang secara komprehensif dengan melibatkan sekolah, keluarga, serta lingkungan sekitar sebagai ekosistem pendidikan yang saling mendukung.

Strategi pertama adalah menerapkan penggunaan media digital secara terencana dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru perlu memilih media yang memiliki nilai edukatif, sesuai usia anak, mudah digunakan, bebas dari iklan yang mengganggu, serta mendukung pencapaian capaian perkembangan anak. Penggunaan media digital hendaknya menjadi bagian dari aktivitas bermain, bukan mendominasi seluruh proses pembelajaran. Dengan demikian, teknologi berfungsi sebagai alat bantu yang memperkaya pengalaman belajar, bukan menggantikan interaksi langsung antara guru dan anak.

Strategi kedua adalah menerapkan prinsip pendampingan aktif (active mediation). Guru maupun orang tua sebaiknya tidak membiarkan anak menggunakan media digital secara mandiri dalam waktu lama. Sebaliknya, mereka perlu mendampingi anak dengan mengajukan pertanyaan, memberikan penjelasan, menghubungkan isi media dengan pengalaman nyata, serta mengajak anak berdiskusi mengenai apa yang telah dipelajari.

Pendampingan aktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman anak sekaligus mengurangi risiko salah interpretasi terhadap informasi yang diperoleh melalui media digital.

Strategi ketiga adalah mengatur durasi penggunaan media digital secara proporsional. Penggunaan teknologi perlu diseimbangkan dengan aktivitas bermain bebas, kegiatan seni, olahraga, eksplorasi alam, serta interaksi sosial. Sekolah bersama orang tua dapat menyusun kesepakatan mengenai waktu penggunaan gawai baik di sekolah maupun di rumah sehingga anak memiliki rutinitas yang konsisten. Pengaturan tersebut membantu anak membangun kebiasaan digital yang sehat sejak usia dini.

Strategi berikutnya adalah meningkatkan kompetensi literasi digital guru dan orang tua. Guru perlu memperoleh pelatihan mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, pemilihan aplikasi edukatif, keamanan digital, serta pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Sementara itu, orang tua perlu diberikan edukasi mengenai dampak penggunaan media digital, teknik pendampingan anak, serta pentingnya menjadi teladan dalam penggunaan teknologi secara bijaksana. Kolaborasi antara sekolah dan keluarga dapat dilakukan melalui seminar parenting, lokakarya, maupun penyusunan panduan penggunaan media digital di rumah.

Selain itu, penting untuk membangun budaya digital yang positif melalui pembiasaan nilai-nilai karakter. Anak dapat dikenalkan pada kebiasaan menggunakan perangkat secara bergiliran, meminta izin sebelum menggunakan gawai, menghargai waktu belajar dan bermain, serta menggunakan media digital untuk kegiatan yang bermanfaat. Pembiasaan tersebut menjadi dasar pembentukan literasi digital yang akan berkembang seiring bertambahnya usia anak.

Dalam perspektif teori konstruktivisme Vygotsky, media digital akan memberikan manfaat optimal apabila digunakan sebagai alat untuk memperkuat interaksi sosial dan proses scaffolding (Aziz et al, 2025). Guru dan orang tua berperan sebagai pendamping yang membantu anak memahami informasi, memberikan dukungan sesuai kebutuhan, serta secara bertahap mengembangkan kemandirian anak dalam belajar. Dengan demikian, teknologi tidak menggantikan peran pendidik, melainkan menjadi instrumen yang memperkuat proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, strategi pendampingan yang efektif menempatkan media digital sebagai bagian dari pengalaman belajar yang seimbang, aman, dan bermakna. Integrasi antara teknologi, aktivitas bermain, interaksi sosial, serta keterlibatan aktif guru dan orang tua akan menghasilkan lingkungan belajar yang mampu mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, moral, dan kreativitas anak secara optimal. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang berorientasi pada perkembangan holistik serta pemenuhan kebutuhan belajar anak sesuai tahapan perkembangannya.

Kesimpulan

Penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini merupakan suatu keniscayaan di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan transformasi digital dalam dunia pendidikan. Kehadiran berbagai perangkat dan aplikasi digital memberikan peluang yang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan

bermakna bagi anak. Media digital dapat mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan anak, seperti literasi awal, numerasi, bahasa, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta motivasi belajar apabila dimanfaatkan secara tepat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Selain itu, media digital juga memperkuat kolaborasi antara guru dan orang tua melalui kemudahan komunikasi serta perluasan akses terhadap berbagai sumber belajar yang berkualitas.

Di sisi lain, penggunaan media digital juga membawa berbagai risiko apabila dilakukan secara berlebihan, tanpa pengawasan, atau menggunakan konten yang tidak sesuai dengan usia anak. Risiko tersebut meliputi meningkatnya durasi screen time, berkurangnya aktivitas fisik dan interaksi sosial, gangguan perkembangan bahasa, potensi paparan konten negatif, hingga munculnya ketergantungan terhadap perangkat digital. Oleh karena itu, media digital tidak dapat dipandang sebagai pengganti aktivitas bermain langsung maupun interaksi sosial yang menjadi kebutuhan utama dalam pendidikan anak usia dini, tetapi harus ditempatkan sebagai media pendukung yang melengkapi pengalaman belajar anak.

Hasil kajian ini menegaskan bahwa keberhasilan pemanfaatan media digital sangat bergantung pada kualitas pendampingan yang dilakukan oleh guru dan orang tua. Strategi pendampingan yang efektif mencakup pemilihan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, pengaturan durasi penggunaan secara proporsional, penerapan pendampingan aktif selama anak menggunakan media digital, serta penguatan literasi digital bagi guru, orang tua, dan anak. Sinergi antara sekolah dan keluarga menjadi faktor penting dalam membangun budaya penggunaan teknologi yang sehat, aman, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, media digital dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pembelajaran yang mendukung perkembangan anak secara holistik sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan di era digital tanpa mengabaikan prinsip-prinsip dasar pendidikan anak usia dini yang berpusat pada bermain, interaksi sosial, dan pengalaman belajar yang bermakna.

Daftar Pustaka

- Adelia, C., Adrias, & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh media sosial terhadap pola pikir anak usia SD. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(4), 195–200. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1946>
- Adzra, A., Sa'diah, H., & Gusmaneli. (2025). Meningkatkan kemampuan literasi digital siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi. *Journal of Media and Communication (JMC)*, 2(2), 47–51. <https://jurnal.globalscients.com/index.php/jmc>
- Amalia, R. Z., Yulianis, S., & Gusmaneli. (2025). Perbandingan strategi pembelajaran konvensional dan digital dalam pembelajaran jarak jauh. *BLAZE: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 3(2), 19–30. <https://doi.org/10.59841/blaze.v3i2.2604>
- Arifin, N. (2025). Pendidikan karakter di era digital. Tahta Media Group.
- Azis, A., Hilmy, M., & Erawati, D. (2025). Integrasi media dalam pembelajaran: Pendekatan konstruktivisme vygotsky. *Anterior Jurnal*, 24(3), 1–7.

- Baladaniya, M. (2024). The Impact of Digital Technology Use on Child Development: A Comprehensive Literature Review. *Journal of Pediatrics Research Reviews & Reports*, 6(1), 1. [https://doi.org/10.47363/jprrr/2024\(6\)159](https://doi.org/10.47363/jprrr/2024(6)159)
- Fithriyah, D. N., Ismaillia, N. M., Khanifah, N., Ariestiana, I., & 'Athiyah, Q. (2025). Pengaruh media digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 457–468.
- Hasanah, W., Rosmilawati, I., & Juansah, D. E. (2025). Peran media digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar di era digital. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 665–678. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9971>
- Indra, I., Hakim, A. A., & Putra, A. D. (2025). Hubungan antara penggunaan gadget terhadap kualitas tidur siswa SMA Pertiwi. *Vitamin: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum*, 3(1), 268–276. <https://doi.org/10.61132/vitamin.v3i1.1066>
- Nimmo, E., & Chau, M. (2026). Screen Time and the Developing Brain: A Systematic Review of Neuroimaging Findings in Children Aged 0–12 Years. *Developmental Psychobiology*, 68(4). <https://doi.org/10.1002/dev.70170>
- Panjeti-Madan, V. N., & Ranganathan, P. (2023). Impact of Screen Time on Children's Development: Cognitive, Language, Physical, and Social and Emotional Domains. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(5), 52. <https://doi.org/10.3390/mti7050052>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–361.
- Ratnaningtyas, L., Supriyono, & Ishaq, M. (2023). Pengaruh mediasi orang tua pada penggunaan media digital terhadap perilaku eksternalisasi anak usia dini. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(5), 362–372. <https://doi.org/10.17977/um065v3i52023p362-372>
- Rizzo, R., Fusto, G., Castagnola, I., Parano, C., Pappalardo, X. G., & Parano, E. (2025). Molecular and Neurobiological Imbalance from the Use of Technological Devices During Early Child Development Stages. *Children*, 12(7), 909. <https://doi.org/10.3390/children12070909>
- Sakinah, A. N., & Indahwati, N. (2025). Hubungan screen time dengan kemampuan motorik siswa SMP Negeri 26 Surabaya. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6(3), 974–985.
- Widyasanti, N. P. (2025). Strategi pembelajaran anak usia dini (AUD). PT Media Penerbit Indonesia.