



Pemanfaatan Penggunaan Media Digital yang Aman dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Safe Use of Digital Media in Early Childhood Education

Ambar Pawitri^{1*}, Zahрати Mansoer², Andi Musda Mappapoleonro³

^{1,2,3}STKIP Kusuma Negara

*Corresponding Author: E-mail: ambar_pawitri@stkipkusumanegara.ac.id

Artikel Penelitian

Article History:

Received: 08 Nov, 2024

Revised: 29 Dec, 2024

Accepted: 28 Jan, 2025

Kata Kunci:

Kreativitas Anak; Literasi Digital; Pembelajaran Interaktif

Keywords:

Child Creativity; Digital Literacy; Interactive Learning

DOI: 10.56338/jks.v8i1.6975

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi manfaat penggunaan media digital yang aman dalam pendidikan anak usia dini. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, media digital menawarkan banyak potensi untuk mendukung pembelajaran anak-anak. Namun, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak, seperti paparan konten yang tidak sesuai atau penggunaan berlebihan. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya memilih media digital yang aman dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Studi ini menggunakan metode studi literatur untuk mengidentifikasi berbagai manfaat dan tantangan terkait penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini. Beberapa manfaat utama yang ditemukan dalam penelitian ini meliputi peningkatan literasi digital, pengembangan kreativitas, keterampilan sosial, dan pembelajaran yang lebih interaktif. Media digital juga dapat merangsang keterampilan kognitif anak, seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis. Namun, penggunaan media digital harus diawasi dengan ketat untuk menghindari dampak negatif seperti ketergantungan pada perangkat atau gangguan dalam interaksi sosial. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital yang aman dapat memberikan manfaat besar bagi pendidikan anak usia dini jika digunakan dengan bijak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk bekerja sama dalam menciptakan lingkungan digital yang mendukung perkembangan anak secara holistik.

ABSTRACT

This study aims to explore the benefits of using safe digital media in early childhood education. With the increasing integration of technology in daily life, digital media offers significant potential to support children's learning. However, uncontrolled use of technology can negatively impact child development, such as exposure to inappropriate content or excessive use. Therefore, this research highlights the importance of selecting digital media that is safe and developmentally appropriate for children. The study employs a literature review method to identify various benefits and challenges associated with the use of digital media in early childhood education. Key benefits identified in this research include enhanced digital literacy, creativity development, social skills, and more interactive learning experiences. Digital media can also stimulate children's cognitive skills, such as problem-solving and critical thinking. However, its use must be carefully monitored to prevent negative impacts, such as device dependency or disruptions in social interactions. This study concludes that safe digital media can provide substantial benefits for early childhood education if used wisely. Therefore, it is crucial for parents, educators, and policymakers to collaborate in creating a digital environment that supports children's holistic development.

PENDAHULUAN

Media digital seperti internet, aplikasi edukasi, dan perangkat elektronik, memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran anak-anak. Pemanfaatan media digital juga membawa tantangan, terutama terkait dengan dampak negatif yang dapat ditimbulkan jika tidak digunakan dengan bijak dan aman. Latar belakang penelitian ini berfokus pada pentingnya penggunaan media digital yang aman dalam pendidikan anak usia dini. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi

yang semakin pesat, media digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan (Wibowo dkk., 2023).

Anak usia dini merupakan kelompok yang sangat rentan terhadap pengaruh negatif dari media digital. Perkembangan otak anak yang masih dalam masa pertumbuhan membuat mereka mudah terpengaruh oleh apa yang mereka lihat dan dengar. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa media digital yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan anak, tetapi juga aman dan tidak menimbulkan dampak buruk. Pemilihan media digital yang tepat dapat memberikan manfaat besar bagi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Namun, pemanfaatan media digital dalam pendidikan anak usia dini sering kali menghadapi tantangan, seperti kurangnya pengawasan orang tua, paparan konten yang tidak sesuai, serta penggunaan yang berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang manfaat penggunaan media digital yang aman bagi anak usia dini dan bagaimana metode pengawasan yang efektif dapat diterapkan untuk memaksimalkan manfaat tersebut. Media digital yang aman dapat merujuk pada aplikasi, permainan edukatif, dan platform pembelajaran yang didesain khusus untuk anak-anak, yang mengutamakan konten yang sesuai dengan usia dan menghindari dampak negatif (Swider-Cios dkk., 2023).

Salah satu manfaat utama dari penggunaan media digital yang aman adalah peningkatan keterampilan literasi digital pada anak-anak. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan untuk menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan untuk menilai dan memilih informasi dengan kritis. Penggunaan media digital yang tepat dapat memperkenalkan anak-anak pada konsep-konsep dasar tentang teknologi informasi, yang nantinya akan berguna dalam kehidupan mereka di masa depan. Dengan bimbingan yang tepat, anak-anak dapat belajar tentang dunia digital secara positif dan produktif (Rosyadi dkk., 2024).

Selain itu, media digital yang aman juga dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak. Aplikasi dan permainan yang dirancang untuk anak usia dini sering kali mencakup berbagai fitur interaktif yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Misalnya, melalui permainan yang mengharuskan anak untuk membuat keputusan atau menyelesaikan teka-teki, mereka dapat belajar cara berpikir secara logis dan sistematis. Media digital yang aman juga memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengekspresikan diri mereka dalam bentuk yang menyenangkan, seperti melalui gambar, musik, atau cerita.

Namun, di sisi lain, pemanfaatan media digital yang tidak aman dapat membawa dampak buruk. Radita dkk. (2023) menunjukkan bahwa paparan konten yang tidak sesuai atau penggunaan perangkat elektronik secara berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Bozzola dkk. (2022) juga menjelaskan bahwa anak yang terlalu banyak terpapar media digital yang tidak dikontrol dapat menjadi lebih mudah terisolasi, kurang berinteraksi dengan teman sebaya, dan bahkan mengalami gangguan tidur. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memahami cara-cara yang efektif untuk mengawasi dan mengatur penggunaan media digital.

Penelitian ini akan menggali berbagai strategi untuk menciptakan lingkungan digital yang aman bagi anak-anak. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan pengaturan privasi yang ketat pada perangkat yang digunakan anak-anak. Selain itu, pengawasan orang tua yang aktif juga sangat penting dalam memastikan bahwa anak-anak hanya mengakses konten yang sesuai dengan usia mereka. Orang tua dapat bekerja sama dengan pendidik untuk menentukan media digital yang tepat dan mengembangkan jadwal penggunaan yang sehat untuk anak-anak.

Selain itu, penelitian ini juga akan membahas tentang kebijakan dan regulasi yang ada terkait penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini. Beberapa negara telah mulai mengembangkan kebijakan untuk melindungi anak-anak dari dampak negatif penggunaan teknologi. Penelitian ini akan membandingkan kebijakan yang ada di berbagai negara dan bagaimana kebijakan tersebut dapat diterapkan di Indonesia, mengingat pentingnya melindungi anak-anak di era digital.

Penelitian ini akan membahas peran pendidik dalam memfasilitasi penggunaan media digital yang aman bagi anak usia dini. Pendidik berperan sebagai pengajar dan pengawas, memberikan bimbingan tentang penggunaan bijak media digital serta mengenali tanda-tanda paparan konten tidak sesuai. Selain itu, pelatihan bagi pendidik dan orang tua penting untuk memahami teknologi, memilih media yang aman, dan membimbing anak mengakses informasi secara online.

Penelitian ini menggunakan studi literatur untuk mengkaji manfaat dan tantangan media digital dalam pendidikan anak usia dini, termasuk pendekatan ramah anak yang menyenangkan dan edukatif. Media digital yang aman dapat mendukung perkembangan anak secara kognitif, sosial, emosional, dan fisik, seperti meningkatkan kemampuan bahasa, mengenalkan konsep matematika dasar, serta melatih motorik halus. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi panduan bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang optimal serta memberikan rekomendasi kebijakan terkait penggunaan media digital bagi anak usia dini.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah studi literatur, yang bertujuan untuk menganalisis dan menyintesis berbagai literatur yang relevan mengenai manfaat penggunaan media digital yang aman dalam pendidikan anak usia dini. Studi literatur dipilih sebagai metode karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi yang telah ada dari berbagai sumber seperti buku, artikel jurnal, laporan penelitian, dan sumber-sumber ilmiah lainnya. Dengan demikian, penelitian ini akan mengandalkan data sekunder yang diperoleh dari literatur yang relevan dengan topik yang dibahas.

Tahap pertama dalam metode penelitian ini adalah pengumpulan literatur. Peneliti akan mencari sumber-sumber yang berhubungan dengan penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini, fokus pada literatur yang membahas dampak, manfaat, serta tantangan yang dihadapi dalam penggunaan media digital yang aman. Sumber-sumber tersebut akan diperoleh dari database akademik, jurnal internasional, artikel ilmiah, serta laporan dari lembaga pendidikan yang relevan.

Setelah literatur terkumpul, langkah berikutnya adalah analisis terhadap konten yang ditemukan. Peneliti akan melakukan analisis tematik untuk mengidentifikasi tren utama, tema, dan hasil yang berkaitan dengan penggunaan media digital yang aman. Fokus analisis ini akan mencakup manfaat penggunaan media digital, faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan yang aman, serta rekomendasi dari penelitian sebelumnya mengenai praktik terbaik dalam mengelola media digital dalam pendidikan anak usia dini.

Selanjutnya, peneliti akan menyusun sintesis dari hasil analisis literatur yang telah dilakukan. Dalam sintesis ini, peneliti akan menggabungkan berbagai temuan dari literatur yang ada untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai topik yang diteliti. Peneliti juga akan membahas kekurangan dalam penelitian-penelitian yang ada dan mengidentifikasi kesenjangan dalam literatur yang dapat menjadi topik untuk penelitian selanjutnya.

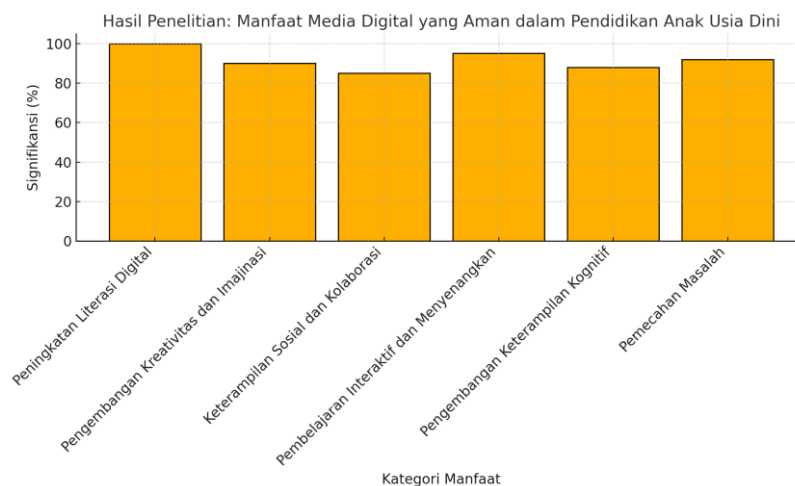
Akhirnya, hasil dari studi literatur ini akan disajikan dalam bentuk kesimpulan yang merangkum manfaat dan tantangan yang terkait dengan penggunaan media digital yang aman dalam pendidikan anak usia dini. Peneliti juga akan memberikan rekomendasi untuk pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan mengenai cara-cara yang efektif dalam mengelola penggunaan media digital, serta bagaimana menciptakan lingkungan digital yang aman dan mendukung perkembangan anak secara optimal.

Tabel 1. Indikator Masalah Penggunaan Media Digital yang Aman dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Indikator Masalah	Deskripsi Masalah
Paparan konten yang tidak sesuai dengan usia	Konten yang tidak sesuai dapat mempengaruhi perkembangan anak dan memperkenalkan ideologi yang tidak tepat.
Penggunaan media digital yang berlebihan	Penggunaan media digital yang berlebihan dapat menyebabkan anak mengalami gangguan dalam interaksi sosial dan fisik.
Kurangnya pengawasan orang tua atau pendidik	Kurangnya pengawasan menyebabkan anak-anak terpapar pada media yang tidak aman dan tidak edukatif.
Ketergantungan pada perangkat digital	Anak-anak bisa menjadi terlalu bergantung pada perangkat digital untuk hiburan dan pembelajaran.
Gangguan perkembangan sosial dan emosional	Keterbatasan dalam interaksi sosial dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengembangkan keterampilan sosial.
Dampak negatif terhadap kualitas tidur anak	Paparan layar yang berlebihan dapat mengganggu ritme tidur anak dan menyebabkan masalah tidur.
Ketidakmampuan anak dalam menilai informasi dengan kritis	Anak yang tidak diajarkan literasi digital mungkin akan sulit menilai kebenaran informasi yang mereka terima.
Kurangnya media digital yang dirancang khusus untuk pendidikan anak usia dini	Media digital yang tidak dirancang untuk pendidikan anak mungkin tidak mendukung perkembangan mereka dengan cara yang efektif.
Paparan iklan yang tidak sesuai dengan nilai pendidikan	Iklan yang tidak sesuai dapat memberikan pengaruh negatif terhadap nilai dan kebiasaan anak.
Pengaruh media digital terhadap interaksi langsung dengan teman sebaya	Kurangnya interaksi fisik dan sosial dengan teman sebaya dapat menyebabkan keterlambatan dalam perkembangan sosial.
Kurangnya pelatihan untuk pendidik dan orang tua dalam penggunaan media digital	Tanpa pelatihan yang memadai, pendidik dan orang tua mungkin tidak bisa mengawasi atau membimbing anak dengan baik.
Paparan terhadap potensi kekerasan atau konten negatif lainnya	Paparan terhadap konten yang berisi kekerasan atau materi negatif dapat mengganggu perkembangan psikologis anak.
Tantangan dalam memilih media digital yang aman dan efektif	Menemukan media digital yang sesuai dengan kebutuhan anak dan memberikan manfaat edukatif sering kali sulit.
Kurangnya regulasi atau kebijakan yang mengatur penggunaan media digital pada anak	Tanpa kebijakan yang jelas, anak-anak bisa terpapar konten berbahaya atau tidak mendidik tanpa kontrol yang memadai.
Keterbatasan akses terhadap media digital yang aman di daerah tertentu	Anak-anak di daerah dengan akses terbatas terhadap teknologi mungkin tidak mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar melalui media digital.
Ketidaktahuan orang tua dan pendidik tentang dampak penggunaan media digital pada anak	Orang tua dan pendidik mungkin tidak menyadari potensi dampak negatif dari penggunaan media digital yang tidak diawasi.

HASIL DAN DISKUSI

Berikut adalah hasil penelitian dalam bentuk tabel berdasarkan indikator yang telah ditentukan:



Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian

Peningkatan Keterampilan Literasi Digital pada Anak

Penggunaan media digital yang aman dalam pendidikan anak usia dini dapat memberikan manfaat besar dalam meningkatkan keterampilan literasi digital anak. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan untuk menilai dan memilih informasi dengan kritis. Dengan pembimbingan yang tepat, anak-anak dapat belajar mengenali informasi yang relevan dan dapat dipercaya, yang penting di dunia yang penuh dengan informasi digital. Penggunaan aplikasi edukasi yang sesuai dengan usia anak dapat memperkenalkan mereka pada konsep-konsep dasar teknologi, yang nantinya akan sangat berguna dalam kehidupan mereka.

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan dengan hasil penelitian Sari dkk. (2024) yang membahas bahwa anak-anak dapat belajar bagaimana cara mencari informasi, memahami cara kerja mesin pencari, dan mengenali berbagai jenis sumber informasi melalui media digital. Selain itu, mereka juga dapat belajar untuk berinteraksi dengan perangkat digital secara sehat dan bijak. Pendidikan literasi digital yang dimulai sejak usia dini akan memberikan dasar yang kuat bagi anak-anak untuk berkembang di dunia digital yang semakin kompleks. Hal ini sangat penting, mengingat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memainkan peran yang semakin besar dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, literasi digital juga melibatkan pemahaman tentang etika digital, seperti bagaimana bersikap baik dalam berkomunikasi secara online, menjaga privasi, serta menghargai hak cipta. Anak-anak yang diajarkan tentang etika digital akan memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai batasan-batasan dalam menggunakan media digital. Ini akan membantu mereka menghindari konten yang tidak pantas dan meminimalisir risiko perilaku berbahaya saat menggunakan internet, seperti perundungan daring atau pengaruh dari informasi yang salah.

Namun, untuk mencapai manfaat ini, penggunaan media digital harus dilakukan dengan pengawasan yang tepat. Orang tua dan pendidik perlu mendampingi anak-anak dalam mengenalkan dunia digital kepada mereka. Selain itu, penting juga untuk memilih media digital yang sudah terjamin keamanannya dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Ini memastikan bahwa anak-anak tidak

hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga belajar tentang cara menggunakannya dengan bijak.

Selain itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk secara aktif memberikan pengalaman belajar yang beragam kepada anak-anak melalui media digital, misalnya dengan aplikasi yang mengajarkan keterampilan dasar, seperti membaca, menulis, dan berhitung. Pengalaman yang menyenangkan dan edukatif ini akan mempercepat perkembangan literasi digital mereka. Keterampilan ini nantinya akan mendukung kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan mereka di masa depan.

Dengan demikian, penerapan media digital yang aman dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan literasi digital yang komprehensif. Keterampilan ini tidak hanya mencakup aspek teknis, tetapi juga aspek etika dan kemampuan untuk berpikir kritis terhadap informasi yang mereka temui. Oleh karena itu, pengenalan media digital yang aman pada anak usia dini memiliki dampak jangka panjang yang sangat positif.

Pengembangan Kreativitas dan Imajinasi Anak

Media digital yang aman juga dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak-anak. Aplikasi edukasi yang dirancang khusus untuk anak-anak sering kali memiliki berbagai fitur interaktif yang memungkinkan anak-anak untuk berkreasi dan mengekspresikan diri. Hasil penelitian Budiarti dan Kurniati (2024) sebelumnya mengemukakan bahwa melalui aplikasi gambar atau musik, anak-anak dapat menciptakan karya seni digital sendiri, atau melalui permainan yang mengharuskan anak untuk merancang dan membangun sesuatu, mereka dapat belajar untuk berpikir secara kreatif.

Aplikasi yang mengandung elemen storytelling juga dapat mendorong anak untuk mengembangkan imajinasi mereka. Anak-anak dapat membuat cerita mereka sendiri atau berpartisipasi dalam cerita yang sedang berjalan, yang akan melatih kemampuan berpikir kritis dan imajinatif mereka. Melalui media digital, anak-anak juga bisa belajar cara merancang karakter atau menyusun plot cerita, yang tidak hanya mengembangkan imajinasi mereka tetapi juga kemampuan bahasa dan komunikasi mereka.

Selain itu, media digital memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Pembelajaran yang berbasis pada kreativitas dapat membuat anak-anak lebih tertarik dan terlibat dalam aktivitas belajar. Misalnya, melalui aplikasi seni yang memungkinkan anak-anak untuk membuat gambar atau desain, mereka dapat belajar mengenai warna, bentuk, dan tekstur, yang semuanya adalah keterampilan penting dalam perkembangan kognitif mereka.

Tantangan yang sering dihadapi dalam pengembangan kreativitas anak melalui media digital adalah risiko ketergantungan pada perangkat digital. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengatur waktu penggunaan media digital dan memastikan anak-anak tidak menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar. Waktu yang terbatas untuk menggunakan media digital dapat membantu anak-anak tetap fokus pada kegiatan lainnya yang juga mendukung perkembangan kreativitas mereka, seperti menggambar dengan tangan atau bermain di luar ruangan.

Melalui penggunaan media digital yang aman, anak-anak dapat belajar cara menggabungkan elemen-elemen visual dan auditory untuk menciptakan sesuatu yang baru. Ini membuka peluang bagi mereka untuk bereksperimen dengan berbagai ide dan konsep, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Selain itu, mereka juga dapat berkolaborasi dengan teman sebaya melalui platform digital yang memungkinkan mereka untuk berbagi ide dan bekerja bersama.

Secara keseluruhan, penggunaan media digital yang aman dapat memberikan platform bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka dengan cara yang menyenangkan dan mendidik. Dengan bimbingan yang tepat, media digital bisa menjadi alat yang sangat efektif untuk merangsang sisi kreatif anak-anak yang akan bermanfaat dalam perkembangan mereka di masa depan.

Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kolaborasi

Penggunaan media digital yang aman juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kolaborasi anak-anak. Platform digital yang mendukung interaksi antar pengguna dapat membantu anak-anak belajar bagaimana bekerja sama dengan orang lain, bahkan dalam dunia maya. Penelitian Kwiatkowska dan Wiśniewska-Nogaj (2022) sebelumnya menjelaskan bahwa permainan edukatif atau aplikasi memungkinkan kolaborasi, sehingga anak-anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan belajar bagaimana berbagi ide, menghargai pendapat orang lain, serta bekerja dalam tim. Selain itu, banyak aplikasi dan permainan yang dirancang untuk kelompok atau tim, yang membutuhkan anak-anak untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan tantangan. Hal ini mengajarkan anak-anak tentang pentingnya kerjasama dan komunikasi efektif. Mereka belajar untuk memecahkan masalah bersama, menyelesaikan tugas secara kolektif, dan mendiskusikan berbagai strategi untuk mencapai tujuan bersama.

Namun, perlu diperhatikan bahwa interaksi sosial melalui media digital tidak sepenuhnya menggantikan interaksi tatap muka. Oleh karena itu, penting untuk menjaga keseimbangan antara interaksi digital dan sosial di dunia nyata. Anak-anak tetap perlu diajarkan untuk berinteraksi langsung dengan teman-teman mereka di luar dunia digital, untuk mengembangkan keterampilan sosial secara holistik. Oleh karena itu, peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam memfasilitasi keseimbangan ini.

Lebih lanjut, penggunaan media digital yang aman memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan berbagai kelompok dan budaya, terutama dalam konteks pendidikan global. Mereka dapat mengakses informasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya dari berbagai belahan dunia melalui platform pembelajaran internasional. Hal ini memberikan mereka perspektif yang lebih luas tentang keragaman budaya, meningkatkan empati, dan memperkaya pengalaman sosial mereka.

Keterampilan sosial yang diperoleh melalui media digital dapat sangat bermanfaat dalam kehidupan sosial anak-anak. Mereka belajar tentang pentingnya toleransi, kerja sama, dan komunikasi yang efektif. Ini merupakan keterampilan penting yang akan membantu anak-anak untuk beradaptasi dengan masyarakat global yang semakin terhubung secara digital.

Dengan pengawasan yang tepat, media digital bisa menjadi alat yang sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak-anak. Mereka dapat belajar untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan menghargai keragaman budaya, yang semuanya adalah keterampilan penting di dunia yang semakin terhubung ini.

Memfasilitasi Pembelajaran yang Interaktif dan Menyenangkan

Salah satu manfaat utama dari penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini adalah kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi dan platform pendidikan yang dirancang dengan baik dapat mengubah pengalaman belajar anak menjadi aktivitas yang lebih menarik dan menghibur. Dengan menggunakan gambar, suara, dan animasi, media digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Hasil penelitian Haleem dkk. (2022) menunjukkan bahwa media digital dapat mendukung anak untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan terlibat, bukan hanya dengan mendengarkan atau membaca. Misalnya, mereka dapat memecahkan teka-teki, bermain permainan edukatif, atau berinteraksi dengan aplikasi yang mengharuskan mereka untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Pembelajaran yang berbasis aktivitas ini dapat membantu anak-anak mengingat materi lebih baik, karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media digital memungkinkan anak-anak untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Dengan aplikasi yang dapat disesuaikan, anak-anak dapat memilih tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk

mengeksplorasi berbagai konsep dan ide tanpa merasa tertekan atau terbebani. Mereka juga dapat mengulang materi sebanyak yang mereka inginkan, yang dapat memperkuat pemahaman mereka.

Namun, untuk memastikan bahwa pembelajaran tetap efektif, media digital harus dipilih dengan cermat. Tidak semua aplikasi atau permainan edukatif dirancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas, sehingga orang tua dan pendidik perlu memeriksa kualitas dan keamanannya. Pembelajaran harus tetap terfokus pada tujuan pendidikan, dan media digital yang digunakan harus mendukung perkembangan kognitif anak dengan cara yang menyenangkan.

Dengan bimbingan yang tepat, media digital dapat digunakan sebagai alat yang sangat efektif untuk memfasilitasi pembelajaran anak-anak. Penggunaan aplikasi yang menarik dan interaktif dapat membantu anak-anak untuk lebih tertarik dalam belajar dan meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar. Pembelajaran yang menyenangkan ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi anak-anak.

Secara keseluruhan, media digital dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan akan membuat anak-anak lebih termotivasi untuk belajar, dan hasilnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Mendorong Pengembangan Keterampilan Kognitif dan Pemecahan Masalah

Penggunaan media digital yang aman dapat mendorong pengembangan keterampilan kognitif anak-anak, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan pengambilan keputusan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penjelasan Sukmawati dkk. (2025) bahwa aplikasi dan permainan edukatif dirancang untuk menantang anak-anak dalam cara yang menyenangkan, seperti menyelesaikan teka-teki atau menyusun puzzle. Aktivitas-aktivitas ini mengajarkan anak-anak bagaimana cara berpikir secara logis, menganalisis informasi, dan membuat keputusan berdasarkan pemahaman mereka.

Melalui media digital, anak-anak juga dapat belajar untuk mengidentifikasi masalah dan mencari solusi secara mandiri. Misalnya, dalam permainan yang mengharuskan anak untuk memecahkan masalah tertentu, mereka dapat belajar cara mengidentifikasi langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tersebut. Proses ini merangsang kemampuan berpikir analitis dan kreativitas anak-anak dalam mencari solusi.

Media digital juga memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan berbagai jenis masalah yang dapat mereka hadapi dalam kehidupan nyata. Dengan mengadaptasi pembelajaran ke dalam bentuk permainan atau aplikasi yang menyerupai situasi kehidupan nyata, anak-anak dapat belajar untuk mengatasi tantangan dengan cara yang lebih menyenangkan dan terlibat. Hal ini dapat mengasah kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan membuat keputusan yang lebih baik di masa depan.

Selain itu, media digital menyediakan banyak sumber daya yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak-anak. Aplikasi yang mengajarkan konsep matematika, sains, atau bahasa dengan cara yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap topik-topik tersebut. Anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih intuitif dan interaktif, yang dapat memperkuat keterampilan kognitif mereka.

Namun, pengawasan yang tepat tetap diperlukan untuk memastikan bahwa anak-anak tidak hanya menggunakan media digital untuk hiburan semata, tetapi juga untuk pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran harus tetap terfokus pada pengembangan keterampilan penting seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis, yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak.

Secara keseluruhan, penggunaan media digital yang aman dapat mempercepat pengembangan keterampilan kognitif dan pemecahan masalah pada anak-anak. Dengan pengalaman yang mendalam dan menyenangkan, anak-anak dapat belajar bagaimana berpikir secara kritis dan mencari solusi atas berbagai tantangan yang mereka hadapi.

KESIMPULAN

Penggunaan media digital yang aman dalam pendidikan anak usia dini dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam perkembangan anak, terutama dalam aspek literasi digital, kreativitas, dan keterampilan kognitif. Melalui pengenalan teknologi yang tepat, anak-anak dapat belajar untuk menggunakan perangkat digital dengan bijak, sambil mengembangkan keterampilan dasar yang penting untuk masa depan mereka. Literasi digital yang diperkenalkan sejak usia dini akan mempersiapkan anak-anak untuk dapat menilai informasi dengan kritis dan menghindari konten yang tidak sesuai.

Selain itu, media digital yang aman juga dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak melalui aplikasi interaktif yang menyenangkan dan mendidik. Anak-anak dapat terlibat dalam kegiatan yang menantang mereka untuk berpikir secara kreatif, seperti menggambar, membuat cerita, atau menyelesaikan teka-teki. Dengan bimbingan yang tepat, media digital dapat menjadi alat yang efektif dalam memperkaya pengalaman belajar anak-anak, menjadikan mereka lebih terlibat dan termotivasi.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan media digital harus disertai dengan pengawasan yang ketat dari orang tua dan pendidik. Penggunaan perangkat yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Oleh karena itu, menciptakan keseimbangan yang tepat antara pembelajaran digital dan interaksi sosial langsung sangat penting untuk mendukung perkembangan holistik anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bozzola, E., Spina, G., Agostiniani, R., Barni, S., Russo, R., Scarpato, E., Di Mauro, A., Vita Di Stefano, A., Caruso, C., Corsello, G., & Staiano, A. (2022). The use of social media in children and adolescents: Scoping review on the potential risks. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), 9960. <https://doi.org/10.3390/ijerph19169960>
- Budiarti, E., & Kurniati, K. N. (2024). Developing children's creativity through the TikTok social media platform. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 18(1), 11. <https://doi.org/10.21009/JPUD.181.11>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Kwiatkowska, W., & Wiśniewska-Nogaj, L. (2022). Digital skills and online collaborative learning: The study report. *The Electronic Journal of e-Learning*, 20(5), 510–522. <https://doi.org/10.34190/ejel.20.5.2412>
- Radita, I. G. A., Adikampana, I. M., & Antara, I. K. (2023). The effect of place attachment on the satisfaction and loyalty of tourists visiting the coffee shop in Kintamani, Bangli Regency, Bali. *Devotion Journal of Community Service*, 4(3), 680–692. <https://doi.org/10.36418/devotion.v4i3.428>
- Rosyadi, R. N., Sarwi, S., Wasino, W., & Wardani, S. (2024). Digital literacy as a support for child-friendly education in the era of technology disruption. *Proceedings of the International Conference on Science, Education and Technology*, 22–184.
- Sari, G. I., Winasis, S., Pratiwi, I., Nuryanto, U. W., & Basrowi. (2024). Strengthening digital literacy in Indonesia: Collaboration, innovation, and sustainability education. *Social Sciences & Humanities Open*, 10.
- Sukmawati, S., Ainiyah, S. W., & Rohma, E. A. (2025). Pengaruh game edukasi terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik: Studi kasus SDN Daleman I. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 383–396. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3361>
- Swider-Cios, E., Vermeij, A., & Sitskoorn, M. M. (2023). Young children and screen-based media: The impact on cognitive and socioemotional development and the importance of parental mediation. *Cognitive Development*, 66, 101319. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101319>

Wibowo, G. A., Karim, A. A., Hasan, S. H., & Ruhimat, M. (2023). Use of technology in active learning: Increasing student interaction and engagement. *Al-Hijr Journal of Adulearn World*, 2(4), 271–293. <https://doi.org/10.55849/alhijr.v2i4.539>