

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL BERBASIS VIDEO INTERAKTIF UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Andi Nur Maharani Islami¹

¹Program Studi PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia.

andi.nur.maharani@unm.ac.id

ABSTRAK

Peningkatan integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini menekankan pentingnya literasi digital sebagai kompetensi dasar di era modern. Anak-anak yang sejak usia dini telah terpapar lingkungan digital membutuhkan media yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, baik untuk mendukung perkembangan bahasa maupun kognitif. Penggunaan multimedia, terutama konten berbasis video, terbukti efektif dalam menarik perhatian anak serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif di TK Islam Azizah, yang bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media literasi digital berbasis video interaktif dalam pembelajaran di kelas. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan media digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video interaktif dapat meningkatkan rentang perhatian, motivasi belajar, dan penguasaan kosakata anak-anak. Guru juga mengamati adanya peningkatan antusiasme dan partisipasi selama proses pembelajaran, terutama saat anak-anak merespons elemen seperti cerita, musik, dan visual menarik dalam video. Penerapan media ini tidak hanya mendukung pengembangan literasi digital, tetapi juga memperkaya penyampaian materi secara lebih atraktif dan efektif. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada analisis kontekstual terhadap praktik penggunaan media video interaktif di kelas anak usia dini di Indonesia, dengan penekanan pada dinamika pengajaran dan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar.


Kata kunci : Media Video Interaktif, Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini

ABSTRACT

The increasing integration of technology in early childhood education highlights the importance of digital literacy as a foundational competency in the modern era. Children who are exposed to digital environments from an early age require age-appropriate media to support their language and cognitive development. The use of multimedia, especially video-based content, has proven effective in capturing children's attention and enhancing their understanding of learning materials. This study employs a qualitative case study approach at TK Islam Azizah, aiming to explore the implementation of digital literacy media based on interactive videos in classroom

learning. Data were collected through observation, interviews, and documentation of learning activities involving digital media. The results show that interactive video media can enhance children's attention span, learning motivation, and vocabulary acquisition. Teachers also observed an increase in enthusiasm and participation during the learning process, particularly when children responded to elements such as storytelling, music, and engaging visuals within the videos. The use of this media not only supports the development of digital literacy but also enriches the delivery of learning materials in a more attractive and effective way. The novelty of this research lies in its contextual analysis of how interactive video learning media is applied in early childhood classrooms in Indonesia, emphasizing both the dynamics of teaching practices and the active engagement of children in the learning process.

Keywords: *Interactive Video Media, Digital Literacy Skills of Early Childhood*

DOI	: 10.35905/anakta.v3i2.13382
Submit	: 9 Mei 2025
Diterima	: 15 Mei 2025
Terbit	: 30 Juni 2025
Copyright Notice	<p>Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License that allows others to share the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal.</p> 

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan kelompok usia yang berada pada masa golden age (masa peka), yang menurut Montessori juga merupakan periode sensitif (Sujiono, 2013). Selama masa ini, anak dapat diberikan berbagai stimulus yang baik untuk memenuhi rasa ingin tahunya serta cara yang praktis untuk meningkatkan segala aspek perkembangannya (Assyifa & Rohita, 2020). Di era digital saat ini, literasi bukan lagi terbatas pada kemampuan membaca dan menulis secara konvensional, melainkan telah berkembang menjadi kompetensi yang mencakup pemahaman terhadap informasi berbasis teknologi. Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk mengakses, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi melalui perangkat digital secara bijak, etis, dan bertanggung jawab (Ng, 2012). Konsep ini semakin relevan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang telah mengubah cara individu berinteraksi, belajar, dan bekerja. Di berbagai belahan dunia, literasi digital telah menjadi salah satu indikator penting dalam mengukur kesiapan seseorang dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (UNESCO, 2021).

Ketika literasi digital menjadi kebutuhan esensial bagi semua kalangan, anak usia dini pun tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ini. Anak-anak saat ini, yang dikenal sebagai *digital natives*, tumbuh dalam lingkungan yang akrab dengan perangkat digital seperti tablet, televisi pintar, dan *smartphone*. Oleh karena itu, mengenalkan literasi digital pada usia dini menjadi langkah strategis untuk membentuk kebiasaan digital yang positif sejak awal. Literasi digital pada anak usia dini mencakup kemampuan anak untuk memahami dan menggunakan media digital dalam konteks bermain, belajar, dan berkomunikasi sesuai tahap perkembangannya (Neumann, 2016). Pentingnya literasi digital anak usia dini ditegaskan oleh Mauluddia Y & Yulindrasari

(2024), yang menunjukkan bahwa interaksi anak dengan media digital dapat mendorong perkembangan kognitif dan bahasa jika diarahkan dengan tepat.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, literasi digital tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan bagian dari pendekatan pedagogis yang holistik. Beberapa jenis literasi digital yang relevan dalam lingkungan PAUD antara lain: literasi visual (kemampuan memahami gambar dan simbol), literasi auditori (kemampuan memahami bunyi dan narasi), literasi teknologi (kemampuan dasar menggunakan perangkat digital), serta literasi media (kemampuan mengenali konten yang sesuai dan tidak sesuai). Menurut Flewitt dkk (2019), pengembangan literasi digital anak sebaiknya dikaitkan dengan kegiatan bermain, cerita, dan eksplorasi, sehingga anak tidak hanya terpapar teknologi, tetapi juga memahami dan menggunakannya secara bermakna.

Salah satu pendekatan yang efektif untuk mendukung literasi digital pada anak usia dini adalah melalui media pembelajaran berbasis video interaktif. Video interaktif adalah media audiovisual yang tidak hanya menyajikan informasi secara linier, tetapi juga memungkinkan anak untuk berinteraksi secara aktif melalui fitur-fitur seperti tombol respons, kuis, animasi responsif, dan elemen naratif. Menurut Guernsey (2012), video interaktif yang dirancang secara pedagogis dapat meningkatkan keterlibatan anak, mendukung pemahaman konsep, dan mendorong respons verbal maupun nonverbal yang berkaitan dengan isi pembelajaran. Selain itu, Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat juga dijadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif (Aryani, N. W & Ambara, 2021). Lebih lanjut, hasil studi dari McPake, J dkk (2015), menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan video interaktif dengan bimbingan orang dewasa cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap struktur cerita, kosa kata, dan ekspresi emosional. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa Video pembelajaran disajikan dalam bentuk gambar, teks, dan audio, sehingga memacu motivasi anak dalam proses pembelajaran (Abdurrahman dkk, 2020).

Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran PAUD memberikan peluang besar bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi secara kontekstual dan bermakna. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sangat efektif diterapkan karena menarik minat belajar anak (Mentari, T. A. S & Rosalina, 2018).

Dengan visual yang menarik dan konten yang interaktif, anak-anak dapat belajar sambil bermain, menjelajahi berbagai konsep melalui pengalaman multisensori. Namun demikian, penerapan media video interaktif di ruang kelas anak usia dini tidak lepas dari tantangan, seperti keterbatasan pemahaman guru terhadap penggunaan media digital, ketersediaan infrastruktur teknologi, serta kurangnya pedoman pedagogis yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Oleh karena itu, penting untuk melakukan kajian empiris yang menggambarkan bagaimana video interaktif diimplementasikan dalam praktik pembelajaran, termasuk dalam hal perencanaan, pelaksanaan, serta dampaknya terhadap proses belajar anak.

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengkaji implementasi media pembelajaran literasi digital berbasis video interaktif di TK Islam Azizah. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran, serta bagaimana pengaruhnya terhadap perkembangan literasi digital anak usia dini. Permasalahan spesifik yang diangkat dalam artikel ini adalah masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenali simbol-simbol digital, memahami instruksi berbasis gambar atau suara, serta keterbatasan guru dalam mengoptimalkan media digital yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Penelitian ini juga ingin menjawab pertanyaan tentang sejauh mana video interaktif dapat menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan literasi digital pada anak, khususnya dalam konteks pembelajaran di PAUD. Dengan mengacu pada hasil-hasil penelitian terdahulu dan mengkaji konteks aktual di

lapangan, studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pendidik, serta memperkaya kajian teoretis dalam bidang literasi digital anak usia dini. Peneliti juga tidak hanya mendokumentasikan praktik pembelajaran, tetapi juga menganalisis faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya.

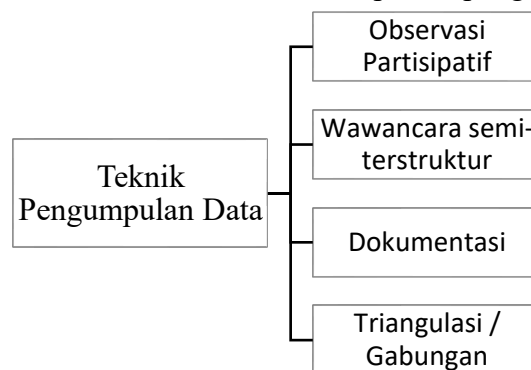
Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam proses implementasi media pembelajaran literasi digital berbasis video interaktif di lingkungan pendidikan anak usia dini. Studi kasus memungkinkan peneliti menggali fenomena secara holistik dan kontekstual, terutama dalam situasi riil yang melibatkan interaksi antara anak, guru, media pembelajaran, dan lingkungan sekolah.

Penelitian dilaksanakan di TK Islam Azizah selama tiga bulan, dari Januari hingga Maret 2025. Kehadiran peneliti bersifat partisipatif-moderat, dimana peneliti melakukan observasi langsung namun tidak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B berjumlah 16 anak usia 5–6 tahun, serta tiga guru kelas dan dua orang tua yang menjadi informan pendukung.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dokumentasi, dan analisis media pembelajaran. Observasi difokuskan pada keterlibatan anak dalam menggunakan media video interaktif, respons verbal dan nonverbal anak, serta strategi guru dalam mengarahkan kegiatan. Wawancara dilakukan dengan guru untuk mendapatkan informasi mengenai persepsi dan dampak penggunaan media. Dokumentasi meliputi rekaman video proses pembelajaran, foto aktivitas anak, dan catatan guru.

Instrumen penelitian berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi yang dikembangkan berdasarkan indikator keterampilan literasi digital untuk anak usia dini (Hastuti, E. F., & Sufianti, 2025). Validitas data diuji melalui teknik triangulasi sumber dan metode, serta member checking kepada guru sebagai partisipan utama. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis tematik (thematic analysis) yang mencakup tahap: (1) transkripsi dan pengorganisasian data, (2) identifikasi kode dan kategori awal, (3) pengelompokan tema, (4) interpretasi makna tematik berdasarkan kerangka literasi digital anak usia dini. Proses analisis dilakukan secara simultan selama dan setelah proses pengumpulan data.



Gambar 1. Tahapan Teknik Pengumpulan Data

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan penting terkait implementasi media pembelajaran literasi digital berbasis video interaktif pada anak usia dini di TK Islam Azizah. Temuan-temuan berikut dirangkum dalam subtopik berdasarkan fokus penelitian dan kategori hasil.

Implementasi Media Pembelajaran Video Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video interaktif di TK Islam Azizah berjalan dengan cukup efektif. Guru menggunakan video interaktif sebagai alat bantu utama dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan literasi digital anak usia dini. Media ini diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran tematik dengan pendekatan yang menyenangkan, seperti bermain sambil belajar melalui tampilan visual yang atraktif dan audio yang komunikatif.

Berdasarkan observasi dan dokumentasi selama proses pembelajaran, anak-anak terlihat lebih antusias dan fokus saat media video ditampilkan. Video yang digunakan berisi cerita bergambar, lagu edukatif, serta aktivitas digital sederhana yang mendorong anak untuk mengenali huruf, angka, warna, bentuk, serta keterampilan dasar literasi digital seperti cara menggeser layar dan memilih ikon dengan tepat. Media interaktif mampu meningkatkan fokus, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar anak karena merangsang lebih dari satu indera sekaligus (Pratama, M. & Hasanah, 2024). Dengan bantuan video interaktif, pembelajaran akan lebih terasa menyenangkan dan membangkitkan antusiasme anak (LR Nisa, 2023).

Respons Anak terhadap Media Interaktif

Anak-anak usia dini menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran video interaktif. Dari wawancara dengan guru dan pengamatan langsung, anak-anak tampak lebih berani berpartisipasi, menunjukkan ketertarikan pada isi video, dan mampu mengingat materi yang disampaikan lebih lama. Video-video yang menarik dan interaktif dapat menarik perhatian anak-anak, sehingga mereka menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran (Hudain dkk 2023). Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif memiliki peran penting dalam pembentukan kemampuan kognitif dan afektif anak. Selain itu, media interaktif juga mendukung teori pembelajaran Vygotsky (1978), mengenai *scaffolding*, di mana anak-anak dapat didorong untuk menyelesaikan tugas-tugas di luar kemampuan mereka saat ini dengan bantuan teknologi yang berperan sebagai pembimbing.

Penelitian ini memperkuat temuan Fatrikah dkk (2024), yang menyatakan bahwa media interaktif memungkinkan personalisasi pembelajaran yang sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan individual anak, sehingga dalam hal ini, video interaktif dapat memperluas pengalaman belajar anak karena menyediakan konteks yang konkret dan mudah dipahami. Dengan visualisasi yang menarik, anak-anak dapat memahami konsep yang abstrak secara lebih nyata. Dalam konteks ini, anak juga belajar berpikir kritis dengan menjawab pertanyaan dari video dan menirukan instruksi yang diberikan.

Tabel 1. Respon Anak Terhadap Video Interaktif

Kategori Respon	Jumlah Anak	Persentase (%)
Sangat Antusias	10	62,5 %
Cukup Antusias	4	25 %
Tidak Antusias	2	12,5 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebesar 87,5 % anak merasa senang dan antusias mengikuti pembelajaran melalui penggunaan video interaktif. Hal ini diperkuat oleh pendapat Tohet, M. & Alfaini (2023), bahwa penggunaan teknologi yang menarik dan interaktif dapat membantu dalam meningkatkan focus anak dan motivasi belajarnya.

Total keseluruhan anak yang merupakan subjek dalam penelitian di kelas B1 sebanyak 16 orang, dengan rentang usia sekitar 5-6 tahun. Adapun salah satu anak sebut saja “A” yang kami angkat untuk dibahas secara detail melalui hasil pembelajaran dengan menggunakan video interaktif dan hasil wawancara dari guru, menunjukkan bahwa A cenderung lebih suka dan lebih senang belajar melalui perangkat teknologi yaitu audio visual, karena A kurang suka dalam bersosialisasi terhadap orang lain. Dari hasil wawancara pada salah seorang guru di TK Islam Azizah, beliau juga berpendapat bahwa teknologi bisa saja membantu guru dalam menyajikan ide atau materi kepada anak didik yang lebih variatif dan dapat dengan mudah menarik perhatian anak. Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat memudahkan sekolah dalam memberikan informasi terkait perkembangan anak secara digital. Jenis perangkat yang biasa digunakan berupa *handphone*, tablet, dan laptop. Adapun aplikasi atau media digital yang biasa dikunjungi yaitu youtube kids, video interaktif, dan game edukatif. Waktu rata-rata penggunaan setiap hari yang dilakukan oleh anak kelas B1 sekitar 20 menit.

Peran Guru dalam Penggunaan Media Video Interaktif

Dalam konteks pendidikan, literasi digital sangat diperlukan untuk memperbaiki keterampilan belajar anak-anak mengakses, menggunakan, dan mengelola informasi digital (Madjid dkk 2023). Guru memiliki peran sentral dalam keberhasilan implementasi media ini. Guru tidak hanya bertindak sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai narator dan pendamping anak saat video ditayangkan. Dalam kegiatan pembelajaran, guru sering menghentikan video di titik tertentu untuk memberi penjelasan, mengajukan pertanyaan, atau memberikan kesempatan kepada anak untuk menanggapi isi video. Strategi ini dinilai efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir anak serta menumbuhkan keberanian untuk berbicara di depan teman-temannya.

Penyesuaian materi video dengan usia dan perkembangan anak menjadi perhatian utama. Seperti dikemukakan oleh Hudain dkk (2023), bahwa penting untuk mengadopsi pendekatan yang beragam dalam proses pembelajaran dengan melibatkan berbagai strategi dan metode yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak-anak. Oleh karena itu, media pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak agar mampu menumbuhkan minat belajar yang positif. Di TK Islam Azizah, guru memilih video yang berdurasi pendek (3–7 menit) dengan isi visual yang sederhana dan dialog yang jelas agar mudah dipahami anak usia 5–6 tahun. Anak dapat dengan mudah mendapatkan informasi edukatif, video cerita interaktif, dan materi pembelajaran yang menarik melalui media digital. Anak dapat belajar berkomunikasi melalui media digital, seperti video call atau aplikasi pembelajaran interaktif berupa video interaktif. Berikut hasil wawancara bersama guru terkait penggunaan video interaktif di TK Islam Azizah.

Tabel 2. Hasil Wawancara Guru

Pertanyaan	Jawaban
Mengapa ibu guru memilih menggunakan video interaktif sebagai media pembelajaran di kelas?	Kami memilih video interaktif karena media ini dapat menarik perhatian anak dengan tampilan visual yang menarik dan suara yang menyenangkan. Selain itu, anak tidak hanya menonton, tetapi juga diajak berinteraksi melalui instruksi atau respon yang membuat mereka lebih aktif berpikir dan terlibat dalam proses belajar.
Bagaimana cara ibu menyesuaikan konten video dengan	Sebelum digunakan, kami menyeleksi terlebih dahulu konten video berdasarkan usia dan tahap perkembangan anak. Kami pastikan bahasanya sederhana, gambar dan animasinya ramah anak, serta pesan yang disampaikan relevan dengan tema pembelajaran. Kami juga lebih memilih

kebutuhan anak usia dini?	video yang interaktif dan mendorong anak untuk menjawab atau mengikuti gerakan.
Seberapa sering video interaktif digunakan dalam proses pembelajaran?	Video interaktif tidak kami gunakan setiap hari, tetapi hanya pada waktu tertentu untuk mendukung materi yang membutuhkan visualisasi atau penguatan konsep. Biasanya digunakan 1–2 kali dalam seminggu, dan hanya dalam durasi singkat, sekitar 15 hingga 20 menit agar tidak berlebihan dan tetap seimbang dengan kegiatan langsung.
Apakah ada tantangan yang dihadapi dalam penggunaan media ini? Bagaimana cara mengatasinya?	Beberapa tantangan yang kami hadapi antara lain keterbatasan perangkat di kelas, kebutuhan koneksi internet yang stabil, dan menjaga agar anak tidak terlalu tergantung pada layar. Untuk mengatasinya, kami jadwalkan penggunaan dengan baik, menggunakan video yang bisa diunduh, serta tetap mengutamakan interaksi langsung antara guru dan anak selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, kami melibatkan orang tua agar penggunaan teknologi di rumah selaras dengan prinsip di sekolah, yaitu penggunaan yang terbatas, terarah, dan didampingi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video interaktif dalam pembelajaran anak usia dini dipilih karena mampu menarik perhatian dan mendorong partisipasi aktif anak melalui audio dan visual. Pemilihan konten dilakukan secara selektif dengan mempertimbangkan usia, tahap perkembangan, dan kesesuaian dengan tema pembelajaran. Penggunaan dilakukan secara terbatas, hanya 1–2 kali seminggu dengan durasi pendek agar tidak mengganggu keseimbangan aktivitas langsung. Meskipun menghadapi tantangan seperti keterbatasan perangkat, kebutuhan internet, dan risiko ketergantungan layar, hal ini diatasi melalui perencanaan yang baik, pemanfaatan video yang dapat diunduh, serta penguatan interaksi guru-anak. Selain itu, keterlibatan orang tua menjadi strategi penting agar penggunaan teknologi di rumah tetap sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang bijak dan terarah di sekolah.

Kendala dan Solusi

Meskipun implementasi media video interaktif memberikan banyak manfaat, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Salah satu kendala utama adalah ketersediaan perangkat yang terbatas. Tidak semua kelas memiliki LCD projector atau layar interaktif, sehingga penggunaan video harus dijadwal secara bergantian. Selain itu, beberapa anak masih membutuhkan bimbingan lebih saat diminta merespons perintah dalam video, terutama mereka yang belum terbiasa dengan aktivitas berbasis digital.

Untuk mengatasi kendala tersebut, pihak sekolah melakukan pengaturan jadwal pemanfaatan media digital dan memberikan pelatihan khusus kepada guru dalam mengembangkan serta memilih konten video yang sesuai. Kegiatan pelatihan ini penting karena guru dituntut mampu menyeleksi konten edukatif yang aman dan tidak mengandung unsur negatif yang dapat berdampak buruk pada perkembangan anak. Pelatihan dijalankan untuk memberi solusi dalam meningkatkan keterampilan guru mencapai kualitas dan perkembangan anak usia dini yang maksimal (Nuralamsyah dkk, 2025). Upaya ini juga diperkuat dengan dukungan orang tua yang diminta untuk melanjutkan pembelajaran literasi digital di rumah dengan pengawasan ketat.

Integrasi Literasi Digital dalam Kurikulum PAUD

Temuan lain dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengintegrasikan literasi digital ke dalam

kurikulum PAUD. Melalui kegiatan menonton dan menanggapi video, anak belajar mengenal teknologi secara positif, memahami simbol digital, serta terbiasa berinteraksi secara bijak dengan media digital. Kegiatan ini sekaligus membantu anak mengembangkan keterampilan literasi dasar seperti menyimak, berbicara, dan mengenali informasi visual.

Hal ini sejalan dengan gagasan literasi digital pada anak usia dini menurut Ramdhani dkk, (2024) yang menyatakan literasi digital saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan bagi terwujudnya efektifitasnya pendidikan dan menekankan pentingnya pemberian stimulus teknologi sejak dini agar anak siap menghadapi tantangan era digital secara adaptif dan bertanggung jawab. Di sisi lain, pendekatan ini harus tetap mempertimbangkan prinsip bermain sebagai dasar pembelajaran anak usia dini, seperti yang dijelaskan dalam Permendikbudristek, No 7 tahun 2022 tentang Standar Proses PAUD.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Islam Azizah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat memberikan manfaat edukatif, mempermudah komunikasi dan penyampaian informasi di lingkungan sekolah. Media digital yang digunakan secara tepat dapat meningkatkan minat belajar anak, memperkuat pemahaman konsep, dan memperkaya pengalaman belajar yang interaktif. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol juga berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan gadget, kurangnya interaksi sosial, serta gangguan kesehatan fisik dan emosional, seperti kelelahan mata, kurang tidur, hingga penurunan kualitas hubungan sosial dengan teman sebaya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak pada kelompok usia 5–6 tahun umumnya sudah mampu mengoperasikan perangkat digital secara mandiri, seperti tablet atau smartphone, untuk menonton video edukatif atau bermain permainan pembelajaran. Rata-rata anak menggunakan perangkat digital dalam batas waktu yang wajar, yaitu sekitar 20 menit per hari, yang menunjukkan bahwa dengan pendampingan yang tepat, anak dapat menggunakan teknologi secara sehat dan terarah. Interaksi anak dengan teknologi menunjukkan bahwa sebagian besar anak menikmati penggunaan media digital dalam pembelajaran, terutama melalui audio-visual seperti animasi edukatif dan lagu interaktif. Hal ini memperkuat pemahaman bahwa pendekatan visual dan auditori sangat efektif dalam pendidikan anak usia dini. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengawasi dan membimbing anak dalam penggunaan teknologi. Kolaborasi antara sekolah dan rumah menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan digital yang aman, mendidik, dan menyenangkan bagi anak. Diperlukan juga penyusunan kebijakan penggunaan media digital di sekolah secara sistematis, agar manfaat teknologi benar-benar dapat dioptimalkan tanpa mengabaikan aspek perkembangan anak yang ingin ditingkatkan.

Pernyataan Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang turut memberikan kontribusi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, serta seluruh pihak di TK Islam Azizah yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerjasama selama proses pengumpulan data. Bantuan dan masukan dari rekan sejawat serta tim penelaah internal juga turut berkontribusi besar dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan Multimedia

- Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Journal of Education Technology*.
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*.
- Assyifa, F. N., Rohita, & N. (2020). Pengaruh video pembelajaran interaktif mengenal warna terhadap kemampuan kognitif anak. *VISI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Nonformal*.
- Fatrikah, F., Nuryani, R. D., & Lukytasari, I. (2024). Optimalisasi penggunaan media interaktif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Journal of Education and Pedagogy*.
- Flewitt, R., Messer, D., & Kucirkova. (2019). New directions for early literacy in a digital age: The iPad. *Journal of Early Childhood Literacy*.
- Guernsey, L. (2012). Screen time: How electronic media-from baby videos to educational software-affects your young child. *Basic Books*.
- Hastuti, E. F., & Sufianti, A. V. (2025). Meningkatkan kemampuan literasi dini bagi peserta didik kelas 1A MIN 2 Metro melalui pendekatan deep learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Indonesian Research Journal on Education (IRJE)*.
- Hudain, M. A., Kamaruddin, I., Irvan, I., Juhanis, J., Weraman, P., & Saddhono, K. (2023). Media pembelajaran berbasis video: Apakah berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar pada anak? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- LR Nisa, & N. E. (2023). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. Paper Knowledge. *Toward a Media History of Documents*.
- Madjid, M., Sudarmadi, U. N., & Bahri, A. (2023). Pengembangan Literasi Digital melalui Model Pembelajaran MANISE pada SMP Swasta 08 Namrole Development of Digital Literacy through the MANISE Learning Model at Private Middle School 08 Namrole. *Journal Universitas Negeri Makassar*.
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran literasi digital dalam mendukung perkembangan anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- McPake, J., Plowman, L., & Stephen, C. (2015). Pre-school children creating and communicating with digital technologies in the home. *British Journal of Educational Technology*.
- Mentari, T. A. S., & Rosalina, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Rias Wajah Karakter Foto/TV/Film Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Tata Rias Dan Kecantikan FPP UNP. *Journal of Education Scienties*.
- Neumann, M. M. (2016). Young children's use of touch screen tablets for writing and reading at home: Relationships with emergent literacy. *Computers & Education*.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Nuralamsyah, B., Sarwosri, S., Rochimah, S., Yuhana, U. L., Siahaan, D. O., & Akbar, R. J. (. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis video untuk guru pendidikan anak usia dini. SEWAGATI. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Permendikbudristek. (2022). Permendikbudristek No. 17 Tahun 2022 tentang Standar Proses PAUD. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA SD. EDUPROXIMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*.
- Ramdhani, M. F., Pratama, B. S., & Rachmat, I. F. (2024). Peningkatan literasi digital pada anak usia dini dalam merekonstruksi moral menuju pendidikan berkualitas perspektif SDGs 2030. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Din*. PT Indeks.
- Tohet, M., & Alfaini, F. Z. (2023). Pembelajaran Hybrid: Integrasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Dengan Konvensional Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid. At-Tajdid.

Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam.

- UNESCO. (2021). Media and information literacy curriculum for teachers (2nd ed.). *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.*
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes.* Harvard University Press.