



Pengembangan Literasi Digital untuk Anak Usia Dini melalui Media Interaktif

Ayu Srik Rejeki^{a*}, Indri Mustika Rani^b, Nazla^c, Nurhayati^d, Syamsiah^e

^{a,b,c,d,e} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Mambaul Ulum Jambi,
email: ayuksri962@gmail.com*

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received : 2 Oktober 2025

Revised : 27 Oktober 2025

Accepted : 3 November 2025

Keywords:

Digital Literacy, Early Childhood, Interactive Media

Kata Kunci:

Literasi Digital, Anak Usia Dini, Media Interaktif

DOI: 10.62335

ABSTRACT

With the rapid development of digital technology, there is a need to improve digital literacy at an early age. Children who grow up in a digital world need basic skills to use devices, understand information, and interact safely and responsibly. Through theoretical analysis and the latest empirical studies, this research attempts to explain the role of interactive media in helping the development of digital literacy in early childhood. The method used is literature research by looking at various relevant scientific publications from 2019 to 2024. The results of the analysis show that interactive media improves basic digital skills, encourages thinking, and engages children in lessons. Interactive media enables multisensory and responsive learning experiences tailored to children's developmental needs. To ensure safe, guided, and age-appropriate use, parents and educators must supervise them. The results show that interactive media, when used in a planned manner and with attention to digital safety aspects, has strategic potential to improve digital literacy in early childhood.

ABSTRAK

Dengan perkembangan teknologi digital yang semakin cepat, diperlukan peningkatan literasi digital pada usia dini. Anak-anak yang tumbuh dalam dunia serba digital membutuhkan keterampilan dasar untuk menggunakan perangkat, memahami informasi, dan berinteraksi secara aman dan bertanggung jawab. Dengan melakukan analisis teoritis dan kajian empiris terbaru, penelitian ini mencoba menjelaskan peran media interaktif dalam membantu perkembangan literasi digital anak usia dini. Metode yang digunakan adalah melakukan penelitian literatur dengan melihat berbagai publikasi ilmiah yang relevan dari tahun 2019 hingga 2024. Hasil analisis menunjukkan bahwa media interaktif meningkatkan keterampilan digital dasar, mendorong pemikiran, dan membuat anak terlibat dalam pelajaran. Media interaktif memungkinkan pengalaman

belajar yang multisensori dan responsif yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak. Untuk memastikan penggunaan yang aman, terarah, dan sesuai usia, orang tua dan pendidik harus mendampinginya. Hasil menunjukkan bahwa media interaktif, jika digunakan secara terencana dan memperhatikan aspek keamanan digital, memiliki potensi strategis untuk meningkatkan literasi digital pada anak usia dini.

LATAR BELAKANG

Dengan transformasi digital yang semakin cepat dalam berbagai aspek kehidupan, pendidikan harus disesuaikan, termasuk untuk anak-anak usia dini. Teknologi digital telah berkembang menjadi komponen penting dalam perkembangan sosial, kognitif, dan emosional anak-anak. Dalam hal ini, literasi digital menjadi kompetensi penting yang harus dipelajari sejak usia dini agar anak-anak menjadi pengguna teknologi yang kritis dan kreatif serta konsumen pasif.

Menurut beberapa penelitian, literasi digital pada anak usia dini dapat membantu berbagai aspek perkembangan mereka. Misalnya, *Mauluddia dan Yulindrasari* mengatakan bahwa melalui interaksi yang diarahkan dengan teknologi, literasi digital dapat membantu kreativitas, pemikiran analitis, dan kemampuan sosial anak¹. Literasi digital pendidik juga merupakan bagian penting dari proses ini. *Novitasari dan Fauziddin* menemukan bahwa guru PAUD memiliki literasi digital yang "cukup baik", tetapi masih ada pekerjaan untuk dilakukan agar pemanfaatan perangkat digital dalam pembelajaran dapat dioptimalkan².

Menurut *Piaget*, media interaktif sangat relevan sebagai metode pembelajaran mengingat karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini³ terutama fase praoperasional di mana anak berkembang melalui permainan, eksplorasi, dan imajinasi⁴. Aplikasi, buku digital interaktif, dan game interaktif adalah contoh media interaktif yang dapat membantu siswa belajar dengan cara yang multisensori dan adaptif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh *Jumiati, Rahakabauw, dan Budiarti*, media pembelajaran digital (multimedia) yang menggabungkan animasi, teks, suara, dan interaktivitas dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajar anak usia dini⁵.

Namun, integrasi teknologi ini tidak serta-merta bebas dari bahaya. Keamanan digital dan paparan konten yang tidak sesuai usia merupakan masalah utama. Studi tentang literasi digital pendidik menemukan bahwa pendidik masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi, terutama dalam hal memilih dan menyusun konten digital yang tepat. Di samping itu, tanpa bantuan orang tua

¹ Mauluddia, A. U., & Yulindrasari, H. (2024). Literasi digital dalam pendidikan anak usia dini: Urgensi, tantangan, dan strategi implementasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1-12.

² Novitasari, W., & Fauziddin, M. (2020). *Analisis literasi digital pendidik PAUD dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135-146.

³ Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press

⁴ Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge.

⁵ Jumiati, Rahakabauw, D. H., & Budiarti, W. N. (2023). *Media pembelajaran digital untuk anak usia dini melalui multimedia interaktif*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1-12.

dan guru, anak rentan terhadap penggunaan berlebihan atau salah arah. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua dan pendidik untuk memastikan penggunaan teknologi yang aman dan konstruktif.

Studi terbaru juga menunjukkan bahwa teknologi interaktif canggih seperti kecerdasan buatan (AI) dapat digunakan untuk mengajar dengan cara yang personal dan adaptif. Sebagai contoh, penelitian di TK ABA 3 Samarinda menggunakan teknologi AI "PAUDPEDIA" untuk membuat media pembelajaran interaktif yang membantu anak-anak belajar literasi digital yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Hal ini menunjukkan potensi besar media interaktif berbasis AI dalam pendidikan anak usia dini, selama perancangan dan implementasinya dilakukan dengan matang⁶.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan berkonsentrasi pada penggunaan media interaktif untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini. Tujuannya adalah untuk menjelaskan fungsi yang dimainkan oleh media interaktif dalam: (1) meningkatkan keterampilan digital dasar anak, (2) mendukung perkembangan kognitif anak dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, dan (3) memastikan bahwa penggunaan teknologi dilakukan dengan aman dan dengan bimbingan yang tepat. Kajian ini diharapkan dapat memberi pendidik PAUD, pengembang media edukatif, dan pembuat kebijakan pendidikan landasan teoretis dan praktis untuk membangun strategi literasi digital yang tepat untuk generasi digital muda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi studi literatur (review literatur), yang difokuskan pada analisis sistematis hasil ilmiah mengenai pengembangan literasi digital pada anak usia dini saat menggunakan media interaktif. Pilihan metode ini didasarkan pada keyakinan bahwa kajian literatur dapat memberikan gambaran mendalam tentang evolusi teori, model pembelajaran, dan temuan penelitian empiris di masa lalu tanpa perlu mengumpulkan data lapangan secara langsung⁷. Selain itu, teknik ini memungkinkan peneliti menggabungkan berbagai pandangan ilmiah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang metode literasi digital dalam pendidikan anak usia dini⁸.

Penelitian ini menggunakan artikel jurnal nasional terakreditasi, laporan penelitian, jurnal internasional terkenal (Scopus dan Web of Science), dan publikasi ilmiah lainnya yang diterbitkan antara tahun 2019 dan 2025. Kriteria yang digunakan untuk memilih literatur tersebut yaitu

⁶ Sari, P. N., & Salehudin, M. (2024). Peran Teknologi AI PAUDPEDIA sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini di TK ABA 3 Samarinda. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 9(3), 169-179.

⁷ Yusuf, M., & Rahmawati, A. (2021). *Digital literacy in early childhood education: A systematic review*. International Journal of Early Childhood Education, 9(1), 25-38.

⁸ Ariani, D., & Putra, R. (2021). *Pengembangan literasi digital pada anak usia dini melalui media digital interaktif*. Jurnal Obsesi, 6(3), 1451-1462.

literatur tersebut membahas masalah literasi digital pada anak usia dini⁹, mencakup penggunaan, pengembangan, atau evaluasi media interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran PAUD¹⁰, menyajikan hasil empiris atau kontribusi teoretis yang terkait dengan meningkatkan kemampuan literasi digital anak¹¹ dan tersedia dalam format teks lengkap dan telah melalui proses peer review. Semua kriteria ini memastikan bahwa literatur tersebut dipilih secara terarah sebagai sumber ilmiah¹².

Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri artikel menggunakan kata kunci seperti *digital literacy, early childhood education, interactive media, technology-based learning, dan digital competence*. Setiap literatur yang ditemukan kemudian diseleksi berdasarkan kesesuaian dengan fokus penelitian. Artikel yang relevan dianalisis dari aspek konsep, metode penelitian, hasil temuan, dan rekomendasi pengembangan di bidang Pendidikan anak usia dini¹³.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif yang digunakan secara sistematis untuk menganalisis data. Pada tahap pertama, literatur diorganisasikan dengan mengelompokkan artikel berdasarkan tema-tema utama, seperti literasi digital, media interaktif, perkembangan kognitif anak, kompetensi pendidik, dan aspek keamanan digital. Tahap kedua adalah analisis isi, yang bertujuan untuk menemukan ide-ide penting dalam setiap publikasi¹⁴. Fokus analisis ini termasuk tujuan penelitian, landasan teori, metodologi yang digunakan, hasil penelitian, dan konsekuensi dari temuan tersebut. Pada langkah terakhir, interpretasi dilakukan dengan memeriksa dan membandingkan literatur untuk menghasilkan kesimpulan teoritis dan praktis yang luas, konsisten, dan relevan dengan topik penelitian¹⁵.

Validitas data diperkuat melalui Teknik triangulasi sumber, yakni membandingkan temuan dari berbagai jurnal dan publikasi ilmiah untuk memastikan konsistensi dan kesesuaian informasi. Selain itu, seluruh literatur yang digunakan merupakan publikasi kredibel yang telah melalui proses peer-review, sehingga keandalan data dan ketepatan analisis dapat terjaga¹⁶.

⁹ Hapsari, R., & Suryana, D. (2022). *Media interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini*. Jurnal Hadlonah, 5(1), 33–45.

¹⁰ Sutanto, A., & Wulandari, M. (2023). *Implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini*. Educasia, 4(2), 89–101.

¹¹ Nugraha, S., & Widodo, A. (2022). *Technology-based learning in early childhood: Opportunities and challenges*. International Journal of Instructional Technology, 15(2), 55–68.

¹² Rahman, H., & Dewi, S. (2021). *Digital competence of early childhood educators in implementing technology-based learning*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 77–89.

¹³ Fitriyani, N., & Fadhilah, S. (2020). *Kompetensi pendidik dalam penerapan literasi digital di lembaga PAUD*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 22(2), 112–120.

¹⁴ Sari, K., & Pramudita, L. (2020). *Interactive multimedia for early childhood learning: An analysis of design and effectiveness*. Journal of Early Childhood Digital Development, 3(1), 44–58.

¹⁵ Ariani, D., & Putra, R. (2021). *Pengembangan literasi digital pada anak usia dini melalui media digital interaktif*. Jurnal Obsesi, 6(3), 1451–1462.

¹⁶ Yusuf, M., & Rahmawati, A. (2021). *Digital literacy in early childhood education: A systematic review*. International Journal of Early Childhood Education, 9(1), 25–38.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Menurut penelitian, peningkatan literasi digital anak usia dini melalui penggunaan media interaktif baik itu aplikasi, permainan edukatif, atau video interaktif berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan multisensori. Media interaktif mampu menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk visual, auditori, dan kinestetik secara bersamaan, sehingga memudahkan anak untuk memahami informasi secara lebih komprehensif (Hapsari & Suryana, 2022)¹⁷. Selain itu, integrasi teks, gambar, animasi, dan suara dalam media interaktif membuat anak lebih terlibat aktif, lebih fokus, dan lebih mampu mempertahankan perhatian dalam durasi yang lebih panjang (Sari & Pramudita, 2020)¹⁸. Selain itu, lingkungan belajar digital yang responsif dan dapat disesuaikan memungkinkan anak berinteraksi secara mandiri dengan materi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pemikiran kritis. Menurut penelitian lain, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar karena membuat anak lebih mudah mengikuti alur kegiatan dan memahami konsep yang disajikan melalui visualisasi dan simulasi yang menarik. Media interaktif, oleh karena itu, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang dapat membantu anak usia dini memperoleh literasi digital melalui pengalaman belajar yang beragam, luas, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka¹⁹.

Literasi Digital

Literasi digital menurut Paul Gilster (1997) adalah kemampuan seseorang dalam literasi digital mencakup kesadaran terhadap pemanfaatan, penggunaan, dan pemahaman terhadap potensi risiko yang ada pada berbagai media digital. Literasi digital merupakan kepekaan terhadap teknologi yang semakin berkembang (Naufal, 2021)²⁰. Literasi digital sebagai langkah menghindari praktik penyebaran berita palsu, karena sekarang ini sebagian orang telah keliru dalam menggunakan media mereka dan dengan mudahnya menyebarluaskan informasi yang tidak valid pada khalayak umum (Sabrina, 2019)²¹. Begitupun pada lingkup anak usia dini literasi digital diperlukan agar anak mampu memahami penggunaan dan bahaya dari media digital, karena saat ini banyaknya permasalahan mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dalam penggunaan gadget (Ulfah, 2020)²².

Pengembangan Literasi Digital Untuk Anak Usia Dini Melalui Media Interaktif

Nilai moral mengacu pada perilaku seseorang yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Nilai moral dapat memberikan dasar yang kuat bagi anak-anak untuk mengembangkan kebiasaan yang

¹⁷ Hapsari, R., & Suryana, D. (2022). *Media interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini*. Jurnal Hadlonah, 5(1), 33–45.

¹⁸ Sari, K., & Pramudita, L. (2020). *Interactive multimedia for early childhood learning: An analysis of design and effectiveness*. Journal of Early Childhood Digital Development, 3(1), 44–58.

¹⁹ Sutanto, A., & Wulandari, M. (2023). *Implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini*. Educasia: Jurnal Teknologi Pendidikan, 4(2), 89–101.

²⁰ Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. Perspektif, 1(2), 195–202.

²¹ Sabrina, A. R. (2019). Literasi Digital Sebagai Upaya Preventif Menanggulangi Hoax. Communicare : Journal of Communication Studies, 5(2), 31.

²² Ulfah, M. (2020). Digital Parenting: Bagaimana Orangtua Melindungi Anak-Anak Dari Bahaya Digital

bermoral dan baik (Safitri et al., 2019)²³. Ada beberapa konten digital yang dapat mengajarkan nilai agama dan moral pada anak melalui televisi, media pembelajaran digital, dan platform YouTube, seperti film animasi Omar dan Hana yang mengajarkan anak-anak untuk mengenal nabi sejak usia dini, pentingnya berbicara jujur, membantu sesama, bersyukur kepada Allah SWT, dan bekerja sama dengan orang lain. Kemudian, media pembelajaran digital seperti Media Superbook membahas perilaku baik dan buruk yang sesuai dengan prinsip moral agama Kristen (Ilat et al., 2021)²⁴. Diva the Series, Nusa Official, Riko the Series, dan Balita Anak Indonesia adalah beberapa channel YouTube yang dapat menanamkan nilai agama dan moral. Oleh karena itu, ketika anak-anak memiliki akses ke media elektronik, mereka dapat menemukan konten yang relevan yang dapat meningkatkan nilai moral yang sesuai dengan usia mereka dan terkait dengan aktivitas sehari-hari mereka (Rimayanti, 2023)²⁵. Tujuannya adalah untuk membantu anak memahami nilai-nilai moral dan memungkinkan mereka menerapkan ajaran agama dan moral dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Kemampuan mengolah informasi sangat memengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini. Literasi digital adalah salah satu cara penting untuk meningkatkan aspek ini karena dapat meningkatkan rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterampilan berpikir analitis (Yunita & Watini, 2022)²⁶. Menonton video dan bermain game edukatif mendorong kemampuan otak anak untuk memproses informasi visual dan auditori secara bersamaan, yang meningkatkan daya ingat dan kemampuan pemecahan masalah (Anggita, dkk 2022)²⁷. Melalui stimulasi tayangan video di YouTube, anak usia 2-3 tahun menunjukkan perkembangan imajinasi, yang terinspirasi oleh tayangan video (Asmiarti & Winangun, 2018)²⁸.

Mengajarkan anak-anak literasi digital berdampak pada perkembangan fisik motorik dan pemahaman teknologi mereka. Hal ini dapat dicapai melalui tontonan video yang menggambarkan gerak lagu untuk anak-anak. Contohnya adalah lagu-lagu dalam bahasa Inggris atau Bahasa Indonesia yang liriknya diperagakan (Mayar et al., 2022)²⁹. Video gerak lagu ini memerlukan koordinasi gerakan antara otot dan sistem saraf. Menurut Lestariningrum (2019), partisipasi anak dalam senam dapat menguntungkan perkembangan motorik mereka dan dapat meningkatkan

²³ Safitri, N., Kuswanto, C. W., & Alamsyah, Y. A. (2019). Metode Penanaman Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 1(2), 29–44.

²⁴ Ilat, I. P., Talangamin, S., & Wullur, K. A. (2021). Pendidikan Agama Kristen Bagi Anak Sekolah Minggu di Era Digital. *Montessori Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini*, 2(2)1–9

²⁵ Rimayanti, E. (2023). *Cyber Counselling: Inovasi Layanan Bimbingan dan Konseling di Era Digital*. PT. Asadel Liamsindo Teknologi.

²⁶ Yunita, Y., & Watini, S. (2022). Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Tv Sekolah. *JIIP -Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2603–2608.

²⁷ Anggita, I. S., Yusuf, H., Naimah, N., & Putro, K. Z. (2022). Pedoman Literasi Digital Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4697–4704

²⁸ Asmiarti, D., & Winangun, G. (2018). The role of youtube media as a means to optimize early childhood cognitive development. *International Conference on Innovation in Engineering and Vocational Education (ICIEVE 2018)*(Vol. 205).

²⁹ Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., Osriyenti, O., & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619–2625.

pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik mereka³⁰. Selain itu, video tutorial yang membantu anak membuat kerajinan tangan dari kertas dapat membantu perkembangan motorik halus mereka, karena anak-anak akan mencoba mengikuti instruksi dengan mengatur gerakan tangan mereka selama mereka menonton video (Hendraningrat & Fauziah, 2021)³¹.

Penggunaan media digital harus berkonsentrasi pada konten yang bermanfaat, seperti informasi yang menambah pengetahuan, cerita yang mengandung nilai moral, dan petunjuk tentang perilaku yang dapat dan tidak dapat diterapkan (Putro et al., 2023)³². Selain itu, lakukan komunikasi dua arah, misalnya melibatkan orang dewasa atau orangtua untuk menanyakan apa yang telah mereka pahami atau memancing anak untuk menceritakan apa yang telah mereka pahami. Ini dapat meningkatkan pemikiran dan keterampilan komunikasi anak saat menggunakan media digital seperti YouTube (Rakiyah, 2021)³³.

Menurut Budiarti & Adar (2023), tontonan video edukasi melalui media digital, yang menyajikan kisah-kisah nabi, kepahlawanan, dan inspiratif, telah terbukti meningkatkan pertumbuhan sosial-emosional anak-anak dan meningkatkan antusiasme mereka (Budiarti & Adar, 2023)³⁴. Game online mengajarkan anak-anak pentingnya kerja sama karena mereka harus bekerja sama untuk mengalahkan lawan. Dengan memberi anak kesempatan untuk mengekspresikan wajah sesuai dengan perasaan mereka dan menunjukkan rasa percaya diri, aplikasi TikTok membantu perkembangan sosial emosional mereka (Munasti et al., 2022)³⁵.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video di TK Islam Azizah cukup efektif. Video interaktif adalah alat utama yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan literasi digital anak usia dini. Media ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik dengan cara yang menyenangkan, seperti memungkinkan siswa bermain sambil belajar melalui tampilan visual dan audio yang komunikatif. Menurut pengamatan dan dokumentasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, anak-anak tampak lebih antusias dan fokus saat media video ditampilkan. Di antara aktivitas digital sederhana yang digunakan dalam video yang digunakan, ada cerita bergambar dan lagu yang mengajarkan anak-anak tentang huruf, angka, warna, dan bentuk. Ini juga membantu mereka mempelajari keterampilan literasi digital dasar, seperti cara menggeser layar dan memilih ikon yang tepat. Media interaktif merangsang banyak indera sekaligus, meningkatkan fokus, rasa ingin tahu, dan keinginan

³⁰ Lestarineringrum, A. (2019). Pengaruh Senam Bebek Berenang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. Efektor, 6(1), 1–6.

³¹ Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital Untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 58–72.

³² Putro, A. N. S., Wajdi, M., Siyono, S., Perdana, A. N. C., Saptono, S., Fallo, D. Y. A., & Setiyatna, H. S. (2023). Revolusi Belajar di Era Digital. Penerbit PT Kodoku Trainer Indonesia.

³³ Rakiyah, S. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Bicara Anak Usia 3 Tahun Melalui Youtube. Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial, 5(1), 56.

³⁴ Budiarti, E., & Adar, S. Y. (2023). Impact of Digital Media on Social-Emotional Development In Early Childhood: A Case Study At Tk Kartika Xx-46 Kendari. Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 8(2), 89–98.

³⁵ Munasti, K., Purnama, S., Fitriani, D., & Aziz, A. (2022). Aplikasi Tiktok Sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 7153–7162.

anak untuk belajar (Pratama, M. & Hasanah, 2024)³⁶. Video interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan antusiasme anak (LR Nisa, 2023)³⁷.

Media interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan literasi digital dasar, selain meningkatkan motivasi dan perhatian. Anak-anak belajar mengenali ikon digital, mengikuti petunjuk visual, dan memahami alur cerita dari video edukatif. Cerita dengan struktur dan elemen visual yang menarik membantu anak memahami kosa kata baru dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka, terutama bagi anak-anak yang biasanya tidak terlalu interaktif secara sosial. Temuan ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) tentang scaffolding, di mana media berfungsi sebagai "*pendamping digital*" yang membantu anak menyelesaikan tugas belajar yang sedikit melampaui kemampuan mereka saat ini³⁸.

Media interaktif telah terbukti secara empiris mampu meningkatkan personalisasi pembelajaran. Media interaktif memberi anak kesempatan untuk belajar sesuai kecepatan dan kebutuhan mereka, menurut Fatrikah et al. (2024)³⁹. Penggunaan video interaktif membantu guru menyesuaikan pemilihan konten pembelajaran berdasarkan tema dan tahap perkembangan anak. Guru yang terlibat dalam penelitian tersebut menekankan bahwa format yang paling efektif untuk anak usia dini adalah video berdurasi pendek (3–7 menit) dengan animasi sederhana dan dialog yang jelas.

Peran Guru dalam Penggunaan Media Interaktif

Literasi digital sangat penting dalam pendidikan untuk meningkatkan keterampilan belajar anak-anak dalam menggunakan, mengakses, dan mengelola informasi digital (Madjid et al., 2023)⁴⁰. Keberhasilan media ini sangat bergantung pada guru. Saat video ditayangkan, guru tidak hanya membantu tetapi juga berbicara kepada anak-anak. Guru sering menghentikan video selama kegiatan pembelajaran untuk memberikan penjelasan, mengajukan pertanyaan, atau memberikan kesempatan kepada anak untuk menanggapi materi video. Strategi ini dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir anak dan menumbuhkan keberanian untuk berbicara di depan teman-temannya.

Fokus utama adalah memastikan bahwa konten video sesuai dengan perkembangan anak. Seperti yang dinyatakan oleh Hudain et al. (2023), sangat penting untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang beragam yang mencakup berbagai metode dan pendekatan yang dapat

³⁶ Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA SD. EDUPROXIMA. Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA.

³⁷ 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

³⁸ Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

³⁹ Fatrikah, F., Nuryani, R. D., & Lukytasari, I. (2024). Optimalisasi penggunaan media interaktif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Journal of Education and Pedagogy.

⁴⁰ 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

disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan anak-anak⁴¹. Akibatnya, media pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak sehingga mereka dapat menumbuhkan minat belajar yang positif.

Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran anak usia dini dipilih karena menarik perhatian anak dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif melalui audio dan visual. Usia, tahap perkembangan, dan kesesuaian dengan tema pembelajaran memengaruhi pemilihan konten. Untuk menjaga agar tidak mengganggu keseimbangan aktivitas langsung, penggunaan dilakukan secara terbatas, hanya antara 1 dan 2 kali seminggu. Dengan perencanaan yang baik, penggunaan video yang dapat diunduh, dan peningkatan interaksi guru-anak, masalah seperti keterbatasan perangkat, kebutuhan internet, dan risiko ketergantungan layar dapat diatasi. Selain itu, keterlibatan orang tua sangat penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi di rumah sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang bijak dan terarah di sekolah.

PENUTUP / KESIMPULAN

Literasi digital sangat membantu perkembangan anak dalam banyak hal. Menurut nilai-nilai agama, anak-anak belajar membedakan perilaku baik dan buruk pada aspek moral. Literasi digital secara kognitif membantu anak dalam memecahkan masalah, berpikir analitis, kreatif, dan mengolah informasi. Ini juga meningkatkan daya ingat. Teknologi membantu koordinasi otot dan sistem saraf dalam fungsi fisik motorik. Literasi digital membantu perkembangan bahasa, termasuk kemampuan berbicara dua bahasa sejak dini. Anak-anak belajar tentang kerja sama, mengungkapkan perasaan, menumbuhkan rasa percaya diri, dan menemukan bakat yang belum dieksplorasi dalam aspek sosial emosional. Orang dewasa sangat penting untuk mendampingi dan mengawasi anak saat mereka berinteraksi dengan konten digital. Mereka harus memastikan bahwa konten yang dipilih sesuai dan berpendidikan. Anak-anak dapat belajar menyeleksi dan mengolah informasi, serta berkomunikasi dengan ide-ide mereka dengan pendampingan. Akibatnya, literasi digital meningkatkan perkembangan moral, kognitif, fisik, bahasa, dan emosional anak selain meningkatkan kemampuan teknis mereka dalam menggunakan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, I. S., Yusuf, H., Naimah, N., & Putro, K. Z. (2022). Pedoman Literasi Digital Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4697–4704
- Ariani, D., & Putra, R. (2021). Pengembangan literasi digital pada anak usia dini melalui media digital interaktif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1451–1462.
- Asmiarti, D., & Winangun, G. (2018). The role of youtube media as a means to optimize early childhood

⁴¹ Hudain, M. A., Kamaruddin, I., Irvan, I., Juhani, 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*.

- cognitive development. International Conference on Innovation in Engineering and Vocational Education (ICIEVE 2018) (Vol. 205).
- Budiarti, E., & Adar, S. Y. (2023). Impact of Digital Media on Social-Emotional Development In Early Childhood: A Case Study At Tk Kartika Xx-46 Kendari. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(2), 89–98.
- Fatrikah, F., Nuryani, R. D., & Lukytasari, I. (2024). Optimalisasi penggunaan media interaktif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Journal of Education and Pedagogy*.
- Fitriyani, N., & Fadhilah, S. (2020). Kompetensi pendidik dalam penerapan literasi digital di lembaga PAUD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(2), 112–120.
- Hapsari, R., & Suryana, D. (2022). Media interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini. *Jurnal Hadlonah*, 5(1), 33–45.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital Untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72.
- Hudain, M. A., Kamaruddin, I., Irvan, I., Juhannis, 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*.
- Ilat, I. P., Talangamin, S., & Wullur, K. A. (2021). Pendidikan Agama Kristen Bagi Anak Sekolah Minggu di Era Digital. *Montessori Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini*, 2(2)1–9
- Islami, A. N. M. (2025). Implementasi media pembelajaran literasi digital berbasis video interaktif untuk anak usia 5–6 tahun. *Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10.
- Jumiati, Rahakabauw, D. H., & Budiarti, W. N. (2023). Media pembelajaran digital untuk anak usia dini melalui multimedia interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1–12.
- Lestarineringrum, A. (2019). Pengaruh Senam Bebek Berenang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. *Efektor*, 6(1), 1–6.
- 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, A. U., & Yulindrasari, H. (2024). Literasi digital dalam pendidikan anak usia dini: Urgensi, tantangan, dan strategi implementasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1–12.
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209-1220.
- Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., Osriyenti, O., & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619–2625.

- Munasti, K., Purnama, S., Fitriani, D., & Aziz, A. (2022). Aplikasi Tiktok Sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7153–7162.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202.
- Novitasari, W., & Fauziddin, M. (2020). Analisis literasi digital pendidik PAUD dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135–146.
- Nugraha, S., & Widodo, A. (2022). Technology-based learning in early childhood: Opportunities and challenges in the digital era. *International Journal of Instructional Technology*, 15(2), 55–68.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA SD. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*
- Putro, A. N. S., Wajdi, M., Siyono, S., Perdana, A. N. C., Saptono, S., Fallo, D. Y. A., & Setiyatna, H. S. (2023). *Revolusi Belajar di Era Digital*. Penerbit PT Kodogu Trainer Indonesia.
- Rahman, H., & Dewi, S. (2021). Digital competence of early childhood educators in implementing technology-based learning. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 77–89.
- Rahmawati, S. (2022). Literasi digital pendidik pada pendidikan anak usia dini: Analisis kompetensi dan tantangannya. *Jurnal Hadlonah*, 4(2), 45–57.
- Rakiyah, S. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Bicara Anak Usia 3 Tahun Melalui Youtube. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*, 5(1), 56.
- Rimayanti, E. (2023). *Cyber Counselling: Inovasi Layanan Bimbingan dan Konseling di Era Digital*. PT. Asadel Liamsindo Teknologi.
- Sabrina, A. R. (2019). Literasi Digital Sebagai Upaya Preventif Menanggulangi Hoax. *Communicare : Journal of Communication Studies*, 5(2), 31.
- Safitri, N., Kuswanto, C. W., & Alamsyah, Y. A. (2019). Metode Penanaman Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 1(2), 29–44.
- Sari, A. P., & Nugroho, W. (2023). Pengembangan media interaktif berbasis AI untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini. *Educasia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 89–101.
- Sari, K., & Pramudita, L. (2020). Interactive multimedia for early childhood learning: An analysis of design and effectiveness. *Journal of Early Childhood Digital Development*, 3(1), 44–58.
- Sutanto, A., & Wulandari, M. (2023). Implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Educasia: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 89–101.
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting: Bagaimana Orangtua Melindungi Anak-Anak Dari Bahaya Digital*
- Yunita, Y., & Watini, S. (2022). Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Tv Sekolah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2603–2608.

Yusuf, M., & Rahmawati, A. (2021). Digital literacy in early childhood education: A systematic review. *International Journal of Early Childhood Education*, 9(1), 25–38.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.