

Digital Play Learning: Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini

Ghaida Al Magfira

Universitas Pendidikan Indonesia

*Corresponding author: gaidaalamagfira@gmail.com

Submitted/Received: 01 August 2025; First Revised: 10 August 2025; Accepted: 30 August 2025; First Available Online, 15 September 2025, Publication date 01 December 2025

Abstract

The development of digital technology in today's modern age has profoundly affected the world of education, including premature child education. Digitization based learning is now an unavoidable phenomenon, while it demands a new strategy for use that can optimize children's overall development. The article aims to analyze technology-based learning strategies that focus on digital media use to support early childhood development aspects in both cognitive, social and emotional, language, and creativity. The study used a method of literacy study by studying the sources of the journals, research reports, and academic books about innovation of early childhood education is based on digital media. developing-media resource innovation. The results suggest that proper use of digital media can increase our learning motivation, creativity, carefree thinking, and child social skills, through a combination of educational games of interactive and attractive digital play. However, it is undeniable that if digital media is used in children's early years without proper digital supervision and knowledge of literacy, it can have such negative effects as early addiction, emotional gangrene, and exposure to age-appropriate content. Thus, the success of this digital application of play learning depends largely on the active collaboration between parents and educators in monitoring, limiting, and selecting safe and effective digital content to optimize child development

Keywords: learning strategies; Innovation of digital media; literature digital; digital era

Abstrak

Perkembangan teknologi digital pada era modern saat ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, termasuk pada pendidikan anak usia dini. Pembelajaran berbasis digital kini menjadi fenomena yang tidak dapat dihindari, sekaligus menuntut strategi baru agar penggunaannya dapat mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis strategi pembelajaran berbasis teknologi yang berfokus pada pemanfaatan media digital untuk mendukung aspek perkembangan anak usia dini baik dalam segi kognitif, sosial dan emosional, bahasa, maupun kreativitas. Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur dengan menelaah berbagai sumber dari jurnal, laporan penelitian, dan buku akademik terkait inovasi pembelajaran PAUD berbasis media digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa, penggunaan media teknologi digital yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, kemampuan berfikir kritis, serta keterampilan sosial anak, melalui kombinasi permainan edukatif berupa *digital play* yang interaktif dan menarik. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa jika media digital digunakan oleh anak usia dini tanpa adanya pengawasan dan pengetahuan literasi digital yang baik, maka dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan gawai, gangguan emosional, serta terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan digital play learning ini sangat bergantung pada kolaborasi aktif antara orang tua dan pendidik dalam mengawasi, membatasi, dan memilih konten digital yang aman serta efektif untuk mengoptimalkan perkembangan anak.

Kata Kunci: strategi pembelajaran; inovasi media digital; literasi digital; era digital

PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih, inovasi dalam mengajar anak-anak usia dini juga terus berkembang pesat. Teknologi pendidikan memberi peluang kepada para pendidik untuk membuat lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan cocok dengan kebutuhan anak-anak. (Sitanggang et al., 2025)

Namun, tak sedikit pendidik yang belum mengenal bagaimana penerapan media digital yang baik kepada anak usia dini. Bahkan penggunaan teknologi digital ini banyak diterapkan Ketika bersama orang tua atau di rumahnya. Ditemukan sebuah fakta di lapangan bahwa tak sedikit orang tua yang memanfaatkan media digital khususnya gawai sebagai alat untuk menenangkan anak ketika ia menangis dan juga memiliki berbagai fitur serta aplikasi yang menarik untuk menghibur anak, sehingga orang tua bisa melanjutkan pekerjaan atau aktivitasnya dengan tenang. (Sawitri et al., 2019).

Perkembangan anak dalam usia dini sering disebut sebagai masa emas, karena perkembangan pada masa ini dianggap sebagai dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan di tahapan hidup selanjutnya. (Priyoambodo et al., 2021). Pada masa ini berbagai stimulasi yang diberikan termasuk dari lingkungan digital memiliki pengaruh jangka Panjang terhadap pembentukan karakter dan kesadaran anak. Oleh karena itu, pada masa ini, Anak-anak masih membutuhkan bimbingan dan pengawasan yang tepat dari orang tua serta guru dalam menggunakan media teknologi digital, memilih konten yang positif, dan sesuai kebutuhan mereka. Itulah yang disebut literasi digital. (Handayani, 2022).

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan kajian literatur dengan menelaah berbagai sumber ilmiah tentang strategi dan inovasi pembelajaran PAUD. Data diperoleh dari jurnal nasional dan internasional melalui Google Scholar, e-journal universitas, serta buku akademik relevan. Fokus analisis diarahkan pada penerapan strategi Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk

Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Berbagai sumber penelitian menunjukkan bahwa teknologi digital saat ini semakin dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini. Penggunaan perangkat digital seperti tablet dan aplikasi pembelajaran sudah menjadi bagian dari rutinitas anak dalam proses belajar, terutama sejak masa pandemi virus corona. Guru dan orang tua di Indonesia mulai menggunakan platform online sebagai sarana alternatif. (Nilapancuran et al., 2025). Ini bisa menjadi kesempatan bagi guru dan orang tua untuk membuat lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus aman, menggunakan teknologi digital yang disukai anak-anak.

Perencanaan strategi pembelajaran dengan menggunakan media digital yang dibuat oleh guru adalah langkah pertama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini juga membantu menggabungkan informasi dengan cara yang lebih terorganisir, serta mengenalkan topik digitalisasi dalam proses belajar anak-anak usia dini. Selain itu, perencanaan ini juga memperhatikan sarana dan alat yang diperlukan agar penerapannya dapat berjalan dengan baik. (Iivari et al., 2018 dalam Isrofah et al., 2022),

Adapun beberapa strategi yang dapat diterapkan pada anak usia dini antara lain:

1. Game Edukasi Digital

Game edukasi digital ini tidak hanya menyenangkan tapi juga bisa membuat semangat belajar anak-anak usia dini semakin tinggi. Secara umum, game edukasi digital membantu menumbuhkan minat belajar, melatih kemampuan berpikir, meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi digital, memenuhi berbagai kebutuhan belajar, serta melatih kemampuan sosial dan kerja sama anak-anak. (Crompton. Et al., 2017 dalam Setiawan, 2019). Misalnya, game edukasi digital ini dapat mendukung pembelajaran anak-anak dalam membantu penguasaan bahasanya dengan menggunakan

Permainan berbasis gerakan dengan membaca gerakan menggunakan Kinect, sehingga memberikan aktivitas yang menarik bagi anak-anak dalam memperoleh kosakata baru (Horner, 2014 dalam Setiawan, 2019). Game edukasi digital ini diterapkan dengan tetap terhubung dengan aktivitas belajar anak, bukan sebagai kegiatan yang terpisah atau tambahan.

2. E-Modul Pembelajaran Anak Usia Dini

Dalam sebuah penelitian (Sutama et al., 2021) menjelaskan bahwa e-modul pembelajaran anak usia dini ini sangat relevan dikembangkan dan diterapkan pada Pendidikan anak usia dini di era digital ini, dalam hasil penelitiannya juga dikatakan bahwa e-modul menyajikan materi pembelajaran secara mandiri dan terstruktur dengan baik dalam bentuk unit-unit pembelajaran kecil, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Formatnya berupa file elektronik yang dilengkapi dengan animasi, audio, dan navigasi yang mempermudah pengguna dalam berinteraksi dengan materi. E-modul juga menarik dan interaktif karena mengandalkan berbagai elemen audio visual, suara, video, serta desain yang mudah dipahami oleh pengguna. (Sugianto, 2013 dalam Sutama et al., 2021).

3. Vidio Animasi

Konten yang menarik meningkatkan daya ingat terhadap materi. Anak-anak lebih siap untuk fokus dan tetap termotivasi ketika belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Animasi juga dapat membuat anak-anak menjadi lebih aktif dalam belajar daripada hanya menampilkan informasi statis (Nugroho, 2025). Melalui video animasi ini juga anak dapat mengemabangkan kreatifitas, imajinasi, perkembangan bahasa serta mengaah daya ingatnya, karena pada usia dini anak memiliki otak yang mudah menyerap berbagai informasi secara visual. Menurut hasil penelitian Saripudin dkk (2025) bahwa YouTube memiliki peran yang cukup besar dalam membentuk gaya bahasa anak usia dini. Tayangan-tayangan

yang dikonsumsi memberikan model bahasa yang secara langsung ditiru dan digunakan oleh anak dalam konteks nyata. Artinya, anakmudah meniru informsiberupaaudivisual seperti video animasi. (Syaripuddin, Juni 2025)

B. Tantangan Guru dan Orang Tua dalam Pemanfaatan Media Digital

Digital parenting menurut Jenifer adalah cara orang tua mengurus anak dengan memberi aturan penggunaan perangkat digital, baik online maupun offline, agar anak terlindungi dari bahaya yang mungkin timbul saat menggunakan perangkat tersebut. (Rode, 2009 dalam Sumarni, 2022). Namun, parenting digital ini sering kali menjadi tantangan bagi guru, terlebih lagi bagi orang tua, tantangan ini cukup sulit dihindari karena banyak dari orang tua belum memahami batasan pemberian screen tima pada anak usia dini. Padahal WHO (2020) menyatakan bahwa anak berusia 1 tahun tidak disarankan memperhatikan layar. Untuk anak usia 2 sampai 4 tahun, waktu penggunaan layar boleh sampai 1 jam sehari. Sementara itu, anak usia 5 sampai 17 tahun dianjurkan tidak lebih dari 2 jam penggunaan layar setiap hari. (Aprilia, 2024).

Dalam era digital ini belum banyak Lembaga Pendidikan yang siap untuk beradaptasi dengan media teknologi digital dalam pembelajaran langsung. Menurut Rahman Taraju et al., (2022) dalam (Zebua, Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital, 2023), yang menjadi tantangan yang dihadapi oleh guru di era digital, di antaranya:

- Kurangnya tenaga pendidik yang melek rehadap digital
- Perkembangan IPTEK yang begitu cepat sehingga guru harus berusaha menyesuaikan diri atau responsive.
- Kurangnya infrastruktur teknologi digital (Inayati, 2025)

C. Dampak Penggunaan Media Digital terhadap Perkembangan Anak

yaitu Penggunaan media digital bagi anak-anak kecil mempunyai dua sudut pandang, yang positif dan yang negatif.

Menurut seorang ahli psikologi, setidaknya ada enam aspek pertumbuhan anak yang bisa terpengaruh oleh dampak negatif dari teknologi digital. (Sawitri, 2019) :

1. **Perkembangan Motorik:** kecenderungan teknologi digital pada anak usia dini dapat menghambat perkembangan motorik, karena perkembangan motorik itu harus dilatih secara langsung setiap saat
2. **Perkembangan fisik:** terlalu sibuk memainkan media digital dapat menjadikan anak enggan melakukan aktivitas fisik lainnya yang dapat menstimulasi tubuh kembangnya.
3. **Perkembangan moral:** anak terpapar konten media digital yang tidak sesuai dengan usianya.
4. **Perkembangan sosial emosional:** anak yang telah terpapar media teknologi digital berlebih, cenderung lebih malas bersosialisasi dan lebih mudah marah.
5. **Perkembangan Bahasa:** penggunaan teknologi digital terlalu dini dapat menimbulkan keterlambatan bicara pada anak, hal ini disebabkan karena anak lebih sering mendengar daripada berinteraksi 2 arah seperti biasa.
6. **Perkembangan kognitif:** kecanduan berlebih terhadap media digital dapat menurunkan kemampuan kognitif anak, anak menjadi tidak fokus belajar dan akan lebih teringat games yang dimainkannya.

Dari ke 6 dampak negatif yang disebutkan tadi dapat diminimalisir dengan bantuan pengawasan dari orang tua dan pendidik. Selain dampak negatif yang terjadi, dari hasil analisis ditemukan bahwa dari inovasi pembelajaran melalui media teknologi digital ini ada beberapa dampak positif bagi perkembangan anak, menurut Neumann (2018) Penggunaan media digital dapat mendukung literasi awal, kreativitas, serta kemampuan memecahkan masalah pada anak-anak (Salsabila, 2025)

D. Literasi Digital sebagai Kunci Pendampingan Efektif

Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami, memilih, dan membimbing anak

dalam menggunakan media digital secara tepat dan bijaksana serta konsisten. Kerja sama antara guru dan orang tua merupakan strategi penting dalam mendukung literasi digital ini. Menurut Kazakoff (2016), literasi digital pada anak usia dini mencakup aspek kognitif, fisik, sosial-emosional, dan sosial-budaya yang bertujuan meningkatkan penggunaan teknologi secara positif. Hal ini dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak usia dini, seperti keterampilan motorik halus, perkembangan pribadi dan sosial, kemampuan fungsi eksekutif, serta pengembangan keaksaraan. (Handayani, 2022)

Sebagai orang tua serta pendidik tentunya kita perlu memahami batasan mengenai penggunaan media digital. Media digital bagi anak hanya boleh digunakan sesuai kebutuhannya saja, sebagai orang tua kita tidak boleh menggunakan media digital sebagai sarana pengganti peran orang tua atau guru, tetapi jadikanlah media digital ini sebagai alat inovasi untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini (Hardiningrum et al., 2025).

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah banyak hal dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan untuk anak-anak usia dini. Melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis teknologi seperti *game edukasi digital*, *e-modul interaktif*, dan *video animasi*, Pendidik bisa membuat pengalaman belajar yang lebih menarik, lebih interaktif, dan sesuai dengan tumbuh kembang anak. Dengan menggunakan media digital yang tepat, anak bisa lebih termotivasi belajar, lebih kreatif, lebih bisa berpikir kritis, serta lebih meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Namun demikian, pemanfaatan media digital juga memiliki potensi dampak negatif apabila tidak disertai pengawasan dan literasi digital yang memadai, seperti risiko kecanduan gawai, gangguan emosional, serta keterlambatan dalam perkembangan sosial dan bahasa. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan *digital play*

learning sangat bergantung pada sinergi antara guru dan orang tua dalam mengarahkan, membatasi, dan memilih konten digital yang sesuai dengan usia anak.

Dengan demikian, literasi digital menjadi kunci utama dalam mendampingi anak usia dini agar mampu memanfaatkan teknologi secara positif, aman, dan efektif. Kolaborasi antara pendidik dan orang tua akan menciptakan lingkungan belajar yang seimbang antara inovasi digital dan nilai-nilai pembentukan karakter anak pada masa perkembangan emasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi1, A. (2022). Menyongsong Era Digital Kesiapan Guru dalam Teknologi Informasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Practice Learning and Educational Development* , 137-142.
- Ambar Pawitri1*, Z. M. (2025). Pemanfaatan Penggunaan Media Digital yang Aman dalam Pendidikan . *Jurnal Kolaboratif Sains* , 894-896.
- Andri Setiawan, H. P. ((2019)). PENGGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* , 39-44.
- Dicky Anggriawan Nugroho1, N. K. (2025). Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Anak usia Dini. *Kumaracitta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, Vol 02. No 02.
- Dinda Nurul Inayati, Y. E. (2025). The Implementation of Digital Transformational in . *KIDDO : JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*, 519.
- Eka Zahrani Syaripuddin1, V. S. (2025). Analisis Pengaruh Konten Digital YouTube terhadap Gaya Bahasa Anak-anak Usia Dini: Studi Kasus pada Anak Usia 3 dan 7 Tahun. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , Volume 10 Nomor 02,.
- Eka Zahrani Syaripuddin1, V. S. (Juni 2025). Analisis Pengaruh Konten Digital YouTube terhadap Gaya Bahasa Anak-anak . *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , Volume 10 Nomor 02.
- Elsa Firda Aprilia1, G. T. (Mei, 2024). Dampak Screen Time Berlebih Terhadap Perkembangan Bahasa. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6, Nomor 1.
- Erra Yuni Rindiani1, L. P. (2024). TEKNOLOGI SEBAGAI SAHABAT BELAJAR: MENGGALI POTENSI DAN . *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* , Volume 10 Nomor 02.
- Erra Yuni Rindiani1, L. P. (2024). TEKNOLOGI SEBAGAI SAHABAT BELAJAR: MENGGALI POTENSI DAN MENGATASI TANTANGAN DALAM PEMEROLEHAN BAHASA PADA ANAK USIA DINI . *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Volume 10 Nomor 02.

- Handayani. (2022). Peran Orang Tua pada Pengenalan Literasi Digital untuk Anak Usia Dini di Era Teknologi digital. *Proceedings of The 6*, 105.
- Handayani, I. N. (2022). Peran Orang Tua pada Pengenalan Literasi Digital untuk Anak Usia Dini di Era Teknologi Digital . *Proceedings of The 6*, 101-110.
- I W. Utama1*, W. A. (2021). E-Modul Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Sumber Belajar Digital . *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* , Volume 9, Nomor 3.
- Inayati, D. N. (2025). The Implementation of Digital Transformational in . *KIDDO : JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*, Vol. 6 No. 2,.
- Isrofah1, S. H. (2022). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (2614-8854)*, Volume 5, Nomor 6.
- Margarita Nilapancuran1*, N. R. (2025). Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital dan Peran . *CARONG, Jurnal Pendidikan, sosial dan humaniora*, vol 1, no 4.
- Salsabila. (2025). DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF SOSIAL MEDIA TERHADAP ANAK USIA DINI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIPOL (Abdimas Unipol)*, 116.
- Sawitri, ., (2019). DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK. *Seminar Nasiona*, 694-696.
- Sumarni, N. (2022). Tantangan Guru Dan Orangtua dalam Peran Digital Parenting. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak Usia Dini*, Pages 41 – 48.
- Sumarni, N. (2022). Tantangan Guru Dan Orangtua dalam Peran Digital Parenting untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini . *Hadlonah : Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak Usia Dini*, Pages 41 – 48.
- Sumarni, N. (2022). Tantangan Guru Dan Orangtua dalam Peran Digital Parenting untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak Usia Dini*, 41 – 48.
- Tantri Wenny Sitanggang1, H. P. (2025). Lingkungan Bermain Digital Mengintegrasikan Teknologi dengan Permainan Tradisional di Prasekolah. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, Vol. 3, No. 2,.
- Zebua, F. R. (2023). Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 21-28.
- Zebua, F. R. (2023). Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, Hal. 21-28.