

Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Di Paud Kemala Bhayangkari Bangko: Antara Inovasi Pembelajaran Dan Risiko Ketergantungan Teknologi

INFO PENULIS	INFO ARTIKEL
Irwansyah Universitas Syekh Maulana Qori Bangko Bangkoirwansyah32@gmail.com	ISSN: 2807-9558 Vol. 6, No.2 Agustus 2026 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup
© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved	

Saran Penulisan Referensi:

Irwansyah . (2026). Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Di Paud Kemala Bhayangkari Bangko: Antara Inovasi Pembelajaran Dan Risiko Ketergantungan Teknologi. *Arus Jurnal Pendidikan*, 6 (2), 887-893.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi lembaga pendidikan anak usia dini untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan variatif. Namun, penggunaan media digital yang tidak terarah berpotensi mengurangi aktivitas fisik, interaksi sosial, dan kesempatan anak untuk bereksplorasi secara langsung. Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan media digital dalam pembelajaran di PAUD Kemala Bhayangkari Bangko, mengidentifikasi manfaatnya sebagai inovasi pembelajaran, serta mengkaji risiko penggunaan teknologi secara berlebihan. Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data direncanakan dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis data mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldaña, yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Kajian literatur menunjukkan bahwa manfaat media digital bagi anak usia dini dipengaruhi oleh kesesuaian konten, tujuan pembelajaran, durasi penggunaan, dan pendampingan orang dewasa. Mallawaarachchi et al. (2024) juga menemukan bahwa konteks penggunaan layar berkaitan dengan hasil perkembangan kognitif dan psikososial anak. Oleh karena itu, penggunaan media digital perlu direncanakan secara proporsional dan dipadukan dengan aktivitas bermain, bergerak, berkomunikasi, serta eksplorasi lingkungan secara langsung. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran digital yang inovatif sekaligus mendukung perkembangan anak secara optimal.

Kata kunci: Media digital, pembelajaran anak usia dini, inovasi pembelajaran, risiko teknologi, pendampingan guru.

Abstract

Advancements in digital technology offer early childhood education institutions opportunities to provide learning experiences that are more interactive, engaging, and varied. However, the unstructured use of digital media carries the potential to reduce physical activity, social interaction, and opportunities for children to engage in hands-on exploration. This study aims to analyze the use of digital media in instruction at PAUD Kemala Bhayangkari Bangko, identify its benefits as a pedagogical innovation, and examine the risks associated with excessive technology use. The study employs a qualitative approach using a case study method. Data collection involves observation, interviews with the school principal and teachers, and documentation of learning activities. Data analysis follows the Miles, Huberman, and Saldaña model, comprising data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. Literature reviews indicate that the benefits of digital media for young children depend on content suitability, learning objectives, duration of use, and adult supervision. Mallawaarachchi et al. (2024) also found that the context of screen use is linked to children's cognitive and psychosocial developmental outcomes. Therefore, the use of digital media requires balanced planning and integration with activities involving play, movement, communication, and direct environmental exploration. This study is expected to serve as a reference for teachers and schools in developing innovative digital learning practices that simultaneously support optimal child development.

Keywords: Digital media, early childhood learning, learning innovation, technology risks, teacher guidance.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam penyelenggaraan pendidikan, termasuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penggunaan media digital seperti video edukatif, animasi, cerita digital, dan permainan interaktif dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan variatif. Namun, pemanfaatannya perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak yang membutuhkan aktivitas bermain, interaksi sosial, stimulasi bahasa, serta pengalaman nyata. Copple dan Bredekamp (2009) menegaskan pentingnya pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, sedangkan NAEYC dan Fred Rogers Center (2012) menekankan bahwa teknologi sebaiknya digunakan secara terarah sebagai pendukung, bukan pengganti, pengalaman belajar langsung.

Media digital berpotensi membantu guru menyampaikan materi dan meningkatkan keterlibatan anak apabila digunakan sesuai tujuan pembelajaran, usia, dan kebutuhan perkembangan. Akan tetapi, penggunaan yang tidak terarah berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk bergerak, berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengeksplorasi lingkungan. Mallawaarachchi et al. (2024) menunjukkan bahwa hubungan penggunaan media layar dengan perkembangan anak berkaitan dengan konteks penggunaannya, termasuk keterlibatan orang dewasa. Oleh karena itu, persoalan utama bukan sekadar penggunaan teknologi, melainkan bagaimana media digital dipilih, diterapkan, dan didampingi agar manfaat pembelajaran dapat diperoleh tanpa mengabaikan keseimbangan aktivitas anak.

Dalam konteks PAUD Kemala Bhayangkari Bangko, penelitian mengenai penggunaan media digital penting dilakukan untuk memahami penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran serta upaya mengantisipasi penggunaan yang berlebihan. Kondisi sarana, kesiapan guru, karakteristik anak, dan dukungan orang tua menjadi aspek yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji media digital sebagai bentuk inovasi pembelajaran sekaligus menelaah risiko penggunaannya secara proporsional. Istilah *risiko ketergantungan teknologi* dalam penelitian ini dipahami sebagai potensi masalah yang perlu ditelusuri melalui pola penggunaan dan perilaku yang dapat diamati, bukan sebagai diagnosis klinis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan media digital, manfaat dan kendala penggunaannya, serta strategi guru dan sekolah dalam mengelola teknologi secara proporsional. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: **(1) Bagaimana penggunaan media digital dalam pembelajaran di PAUD Kemala Bhayangkari Bangko? (2) Apa manfaat dan kendala penggunaan media digital dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini? (3) Bagaimana upaya guru dan sekolah**

dalam mengantisipasi risiko penggunaan media digital secara berlebihan agar tetap sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak?.

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, aman, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

B. Metodoogi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penggunaan media digital dalam proses pembelajaran di PAUD Kemala Bhayangkari Bangko, khususnya dalam kaitannya dengan inovasi pembelajaran dan risiko ketergantungan teknologi pada anak usia dini. Penelitian ini berupaya menggambarkan bentuk pemanfaatan media digital, manfaat yang dirasakan oleh guru dan peserta didik, serta kendala dan risiko yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian dilaksanakan di PAUD Kemala Bhayangkari Bangko. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru, dan pihak lain yang relevan dengan penggunaan media digital dalam pembelajaran. Informan dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengalaman dan pengetahuan yang sesuai dengan fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran, keterlibatan anak, serta pola interaksi antara guru dan peserta didik. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan kepala sekolah dan guru untuk memperoleh informasi mengenai tujuan penggunaan media digital, manfaatnya terhadap proses pembelajaran, strategi pendampingan anak, serta upaya mencegah ketergantungan teknologi. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa perangkat pembelajaran, foto kegiatan, dan dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

Analisis data dilakukan dengan mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldaña, yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi diseleksi serta dikelompokkan berdasarkan tema penelitian, kemudian disajikan secara sistematis untuk mengidentifikasi pola penggunaan media digital, kontribusinya terhadap inovasi pembelajaran, dan potensi risiko ketergantungan teknologi. Selanjutnya, kesimpulan disusun berdasarkan temuan yang telah diverifikasi.

Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari kepala sekolah, guru, dan informan terkait, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan mencocokkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Melalui prosedur tersebut, penelitian diharapkan menghasilkan gambaran yang kredibel mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran di PAUD Kemala Bhayangkari Bangko serta memberikan pemahaman tentang pentingnya keseimbangan antara inovasi teknologi, interaksi langsung, dan perkembangan anak usia dini.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Kajian Teori

Media Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Media digital merupakan sarana pembelajaran berbasis teknologi elektronik yang menyajikan informasi melalui kombinasi teks, gambar, suara, animasi, video, dan interaksi digital. Dalam pendidikan anak usia dini (PAUD), media digital dapat berupa laptop, komputer, tablet, proyektor, video pembelajaran, serta aplikasi edukatif yang digunakan untuk mendukung proses belajar.

Menurut Mayer (2021), pembelajaran multimedia dapat membantu pemahaman ketika informasi verbal dan visual dirancang secara terpadu serta tidak membebani kapasitas kognitif peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media digital dalam PAUD perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, terutama kemampuan memahami informasi konkret, mempertahankan perhatian, dan belajar melalui pengalaman langsung.

Namun, keberadaan teknologi tidak secara otomatis meningkatkan kualitas pembelajaran. Efektivitasnya ditentukan oleh tujuan penggunaan, kesesuaian konten, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, serta keterlibatan aktif anak. Media digital seharusnya menjadi alat

bantu untuk memperkaya pengalaman belajar, bukan menggantikan permainan, eksplorasi lingkungan, interaksi sosial, dan komunikasi langsung dengan guru.

Media Digital sebagai Inovasi Pembelajaran

Inovasi pembelajaran merupakan upaya memperbarui strategi, metode, media, atau lingkungan belajar agar proses pendidikan menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks PAUD, penggunaan media digital dapat menjadi inovasi apabila membantu guru menyampaikan konsep yang abstrak melalui pengalaman visual dan audio yang lebih mudah dipahami anak.

Misalnya, video tentang pertumbuhan tanaman dapat membantu anak mengenali tahapan pertumbuhan yang sulit diamati dalam waktu singkat. Gambar interaktif mengenai hewan dapat memperkaya pengenalan bentuk, suara, habitat, dan karakteristik makhluk hidup.

Hirsh-Pasek et al. (2015) menekankan pentingnya merancang teknologi pendidikan berdasarkan prinsip pembelajaran yang aktif, menarik, bermakna, dan melibatkan interaksi sosial. Artinya, kualitas media digital tidak hanya diukur dari kecanggihan perangkat atau daya tarik animasi, tetapi dari sejauh mana media tersebut mendukung tujuan pembelajaran dan pemahaman anak.

Dengan demikian, inovasi pembelajaran berbasis digital di PAUD Kemala Bhayangkari Bangko dapat dikaji melalui beberapa aspek, yaitu kesesuaian media dengan materi pembelajaran, keterlibatan anak, kreativitas guru, interaksi sosial, dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Risiko Ketergantungan Teknologi pada Anak Usia Dini

Penggunaan teknologi digital secara berlebihan atau tanpa pendampingan dapat menimbulkan kekhawatiran terhadap pola perhatian, aktivitas fisik, interaksi sosial, dan kebiasaan anak dalam mencari hiburan melalui layar. Meski demikian, penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran tidak serta-merta menyebabkan ketergantungan. Risiko tersebut perlu dinilai berdasarkan frekuensi, durasi, tujuan penggunaan, karakteristik konten, dan perilaku anak.

Radesky et al. (2016) menjelaskan bahwa penggunaan perangkat bergerak pada anak usia dini perlu dipahami berdasarkan konteks penggunaan dan interaksi yang menyertainya. Teknologi yang digunakan secara pasif dan tanpa pendampingan memiliki karakteristik berbeda dari teknologi yang digunakan bersama guru atau orang tua untuk mendukung eksplorasi dan percakapan.

Dalam penelitian ini, risiko ketergantungan teknologi dapat ditelaah melalui indikator seperti kesulitan menghentikan penggunaan perangkat, keinginan menggunakan layar secara terus-menerus, berkurangnya minat terhadap aktivitas non-digital, dan gangguan terhadap interaksi sosial. Indikator tersebut bukan diagnosis klinis, melainkan petunjuk awal yang harus diamati secara hati-hati dan dikonfirmasi melalui berbagai sumber data.

Upaya pencegahan dapat dilakukan melalui pembatasan waktu penggunaan yang sesuai, pemilihan konten edukatif, pendampingan guru, serta keseimbangan antara kegiatan digital dan aktivitas nyata seperti bermain balok, menggambar, bernyanyi, bergerak, dan berinteraksi dengan teman.

Prinsip Penggunaan Media Digital yang Seimbang

Penggunaan media digital dalam PAUD perlu didasarkan pada prinsip kesesuaian perkembangan, keterlibatan aktif, pendampingan orang dewasa, dan keseimbangan aktivitas. Teknologi sebaiknya digunakan untuk memperkuat pengalaman belajar, bukan menjadi satu-satunya sumber stimulasi anak.

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2019) merekomendasikan agar waktu layar pasif anak usia 3–4 tahun tidak melebihi satu jam sehari, dengan durasi yang lebih singkat lebih baik. Rekomendasi ini merupakan pedoman kesehatan untuk anak di bawah lima tahun, bukan batas khusus penggunaan media digital di sekolah saja. Karena itu, penggunaannya perlu mempertimbangkan keseluruhan aktivitas anak di rumah dan di sekolah.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa teknologi digital memiliki potensi mendukung pembelajaran anak usia dini, tetapi manfaatnya bergantung pada desain media dan cara penggunaannya.

Hirsh-Pasek et al. (2015) mengemukakan empat prinsip aplikasi edukatif yang baik, yaitu pembelajaran aktif, keterlibatan, kebermaknaan, dan interaksi sosial. Prinsip ini menegaskan bahwa aplikasi yang menarik secara visual belum tentu efektif jika tidak mendorong proses belajar yang bermakna.

Neumann (2018), melalui penelitian eksperimental terhadap 48 anak berusia 2–5 tahun, menemukan bahwa program literasi berbasis tablet selama sembilan minggu mendukung sejumlah keterampilan literasi awal, seperti pengenalan huruf dan bunyi, pemahaman konsep cetak, serta penulisan nama. Namun, peningkatan tidak ditemukan pada semua keterampilan yang diuji. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa manfaat teknologi dapat bersifat spesifik sesuai tujuan pembelajaran.

Sementara itu, Radesky dan Christakis (2016) membahas potensi manfaat dan risiko penggunaan media digital pada anak, termasuk persoalan durasi penggunaan serta kemungkinan dampaknya terhadap perkembangan kognitif, bahasa, literasi, dan sosial-emosional. Kajian ini memperkuat pentingnya mempertimbangkan konteks penggunaan, bukan hanya keberadaan perangkat digital.

Berdasarkan penelitian tersebut, kajian di di PAUD Kemala Bhayangkari Bangko menjadi relevan untuk melihat bagaimana prinsip pembelajaran digital diterapkan dalam praktik sekolah, bagaimana guru mendampingi anak, dan bagaimana keseimbangan antara manfaat pembelajaran dengan risiko penggunaan berlebihan dikelola.

2. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penggunaan Media Digital dalam Proses Pembelajaran

Penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini dapat dikaji melalui jenis perangkat yang digunakan, tujuan pemanfaatannya, kesesuaian materi, serta keterlibatan guru dan peserta didik. Media digital seperti video pembelajaran, gambar interaktif, audio, dan presentasi visual berpotensi membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih konkret dan menarik.

Dalam penelitian di di PAUD Kemala Bhayangkari Bangko, aspek yang perlu diamati adalah bagaimana guru memilih media digital sesuai tema pembelajaran, bagaimana media tersebut digunakan dalam kegiatan pembuka, inti, atau penutup, serta bagaimana respons anak selama pembelajaran berlangsung.

Data observasi perlu menunjukkan apakah anak hanya menonton tayangan atau juga dilibatkan dalam kegiatan lanjutan, misalnya menjawab pertanyaan, menirukan gerakan, menggambar objek yang diamati, atau melakukan eksperimen sederhana. Perbedaan tersebut penting karena penggunaan teknologi yang disertai aktivitas langsung lebih memungkinkan anak menghubungkan informasi digital dengan pengalaman nyata.

2.2 Media Digital sebagai Inovasi Pembelajaran

Media digital berpotensi menjadi inovasi pembelajaran ketika membantu guru menyajikan materi yang sulit dijelaskan hanya melalui metode verbal. Visualisasi suara hewan, proses pertumbuhan tumbuhan, pengenalan huruf, dan cerita bergambar dapat memperkaya pengalaman belajar anak.

Namun, keberhasilan inovasi tidak cukup diukur dari antusiasme anak saat melihat layar. Penelitian perlu mengamati apakah media membantu anak memahami materi, mengembangkan kemampuan bahasa, meningkatkan partisipasi, dan mendorong rasa ingin tahu.

Temuan Neumann (2018) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi literasi dapat mendukung keterampilan tertentu pada anak usia dini, meskipun hasilnya tidak merata pada semua aspek. Dengan demikian, penggunaan media digital di di PAUD Bhayangkari Bangko perlu dianalisis berdasarkan manfaat yang benar-benar terlihat dalam kegiatan pembelajaran, bukan berdasarkan asumsi bahwa teknologi selalu lebih baik daripada media konvensional.

Risiko Ketergantungan Teknologi dalam Pembelajaran

Risiko ketergantungan teknologi menjadi aspek penting yang perlu diteliti karena anak usia dini masih membutuhkan pendampingan dalam mengembangkan pengaturan diri, kemampuan berinteraksi, dan kebiasaan beraktivitas secara seimbang.

Dalam konteks di PAUD Kemala Bhayangkari Bangko, observasi dapat diarahkan pada respons anak ketika kegiatan digital dihentikan, kemampuan beralih ke aktivitas non-digital, keterlibatan dalam permainan bersama teman, serta kebutuhan anak terhadap stimulasi layar selama pembelajaran.

Akan tetapi, satu perilaku seperti meminta menonton video kembali tidak cukup untuk menyimpulkan adanya ketergantungan. Peneliti perlu melihat pola yang berulang, konteks perilaku, keterangan guru dan orang tua, serta dampaknya terhadap kegiatan sehari-hari anak.

Selain itu, perlu diperiksa apakah penggunaan media digital mengurangi waktu bermain aktif, komunikasi langsung, dan kegiatan motorik. WHO menekankan pentingnya keseimbangan antara aktivitas fisik, waktu sedentari, dan tidur dalam mendukung kesehatan serta perkembangan anak usia dini.

Strategi Guru dalam Menyeimbangkan Inovasi dan Risiko Teknologi

Peran guru sangat penting dalam menentukan apakah media digital menjadi alat pembelajaran yang mendukung perkembangan anak atau justru digunakan sebagai hiburan pasif. Guru perlu merencanakan tujuan penggunaan, memilih konten yang sesuai, menetapkan durasi, serta menghubungkan tayangan digital dengan aktivitas konkret.

Strategi yang dapat dikaji meliputi penggunaan video sebagai pengantar sebelum eksperimen sederhana, pemanfaatan gambar digital untuk memancing percakapan, penghentian tayangan pada bagian tertentu untuk mengajukan pertanyaan, serta pelaksanaan permainan non-digital setelah kegiatan menggunakan layar.

Selain strategi di kelas, komunikasi dengan orang tua juga penting. Guru dapat menyampaikan tujuan penggunaan media digital dan mengajak orang tua menjaga konsistensi kebiasaan penggunaan layar di rumah. Pendekatan ini memungkinkan pengelolaan teknologi dilakukan secara bersama, tanpa mengabaikan kebutuhan anak untuk bermain, bergerak, berkomunikasi, dan beristirahat.

Sintesis Hasil Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, penggunaan media digital dalam pembelajaran PAUD perlu dipahami sebagai peluang sekaligus tantangan. Teknologi berpotensi memperkaya penyajian materi, meningkatkan keterlibatan, dan mendukung keterampilan tertentu. Di sisi lain, penggunaan yang tidak terarah dapat mengurangi kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman belajar langsung apabila menggantikan aktivitas bermain dan interaksi sosial.

Untuk di PAUD Kemala Bhayangkari Bangko, kesimpulan empiris mengenai manfaat media digital, risiko ketergantungan, dan strategi guru baru dapat dirumuskan setelah data lapangan dianalisis. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menghasilkan gambaran yang seimbang mengenai pemanfaatan teknologi sekaligus rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini.

D. Kesimpulan

Penggunaan media digital dalam pembelajaran di PAUD Kemala Bhayangkari Bangko merupakan salah satu bentuk pemanfaatan perkembangan teknologi untuk mendukung proses pendidikan anak usia dini. Media digital memiliki potensi untuk memperkaya variasi pembelajaran, membantu guru menyampaikan materi melalui gambar dan suara, serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik. Namun, efektivitas penggunaannya tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat atau daya tarik media, tetapi juga oleh kesesuaian konten dengan tahap perkembangan anak, tujuan pembelajaran, keterlibatan aktif peserta didik, dan pendampingan guru selama proses pembelajaran.

Di sisi lain, penggunaan media digital yang tidak dikelola secara proporsional berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas fisik, bermain secara langsung, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Risiko tersebut perlu diperhatikan karena perkembangan anak usia dini membutuhkan keseimbangan antara pengalaman digital dan pengalaman konkret. Meskipun demikian, penggunaan media digital tidak dapat secara otomatis dikategorikan sebagai penyebab ketergantungan teknologi. Penilaian terhadap risiko tersebut harus didasarkan pada pola penggunaan, konteks pendampingan, respons anak, serta kemungkinan terganggunya aktivitas sehari-hari.

Guru dan pihak sekolah memiliki peran penting dalam mengoptimalkan manfaat media digital sekaligus mengantisipasi risiko penggunaannya. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui pemilihan media yang sesuai dengan usia anak, penentuan tujuan pembelajaran yang jelas, pengaturan penggunaan secara proporsional, pendampingan aktif, serta pengintegrasian kegiatan digital dengan permainan, eksplorasi lingkungan, dan interaksi sosial. Kerja sama

antara sekolah dan orang tua juga diperlukan agar pembiasaan penggunaan teknologi dapat berlangsung secara konsisten di lingkungan pendidikan maupun keluarga.

Dengan demikian, penggunaan media digital dalam pembelajaran di PAUD Kemala Bhyangkari Bangko perlu ditempatkan sebagai sarana pendukung pendidikan, bukan sebagai pengganti peran guru, interaksi sosial, dan pengalaman belajar langsung. Keberhasilan pemanfaatan teknologi seharusnya dinilai berdasarkan kontribusinya terhadap kualitas pengalaman belajar dan perkembangan anak, bukan semata-mata berdasarkan frekuensi penggunaan perangkat.

E. Referensi

- Anderson, D. R., & Pempek, T. A. (2005). Television and very young children. *American Behavioral Scientist*, 48(5), 505–522. <https://doi.org/10.1177/0002764204271506>
- Copple, C., & Bredekamp, S. (Eds.). (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8* (3rd ed.). National Association for the Education of Young Children.
- Donohue, C. (Ed.). (2015). *Technology and digital media in the early years: Tools for teaching and learning*. Routledge.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in “educational” apps: Lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3–34. <https://doi.org/10.1177/1529100615569721>
- Kirkorian, H. L., Wartella, E. A., & Anderson, D. R. (2008). Media and young children's learning. *The Future of Children*, 18(1), 39–61. <https://doi.org/10.1353/foc.0.0002>
- Linebarger, D. L., & Walker, D. (2005). Infants' and toddlers' television viewing and language outcomes. *American Behavioral Scientist*, 48(5), 624–645. <https://doi.org/10.1177/0002764204271505>
- Madigan, S., McArthur, B. A., Anhorn, C., Eirich, R., & Christakis, D. A. (2020). Associations between screen use and child language skills: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 174(7), 665–675. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2020.0327>
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA Pediatrics*, 173(3), 244–250. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.5056>
- Mallawaarachchi, S., Burley, J., Mavilidi, M., Howard, S. J., Straker, L., Kervin, L., Staton, S., Hayes, N., Machell, A., Torjinski, M., Brady, B., Thomas, G., Horwood, S., White, S. L. J., Zabatiero, J., Rivera, C., & Cliff, D. (2024). Early childhood screen use contexts and cognitive and psychosocial outcomes: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 178(10), 1017–1026. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2024.2620>
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2015). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*, 135(1), 1–3. <https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251>
- Vanderloo, L. M. (2014). Screen-viewing among preschoolers in childcare: A systematic review. *BMC Pediatrics*, 14, Article 205. <https://doi.org/10.1186/1471-2431-14-205>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zimmerman, F. J., Christakis, D. A., & Meltzoff, A. N. (2007). Associations between media viewing and language development in children under age 2 years. *The Journal of Pediatrics*, 151(4), 364–368. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2007.04.071>