Journal of Science and Research
Vol. 2 No. 1, Juli 2026, pp. 56-68
E-ISSN: 3123-3236

Received: 23 March 2026
Revised: 28 April 2026
Accepted: 25 June 2026
Published: 13 July 2026

The Role of Digital Technology in Enhancing Early Literacy among Young Children

Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Literasi Awal Anak Usia Dini

Maiyida Safita[1] Eka Pentiernitasari[2]

[1]Sekolah Tinggi Agama Islam Nusantara Banda Aceh
maiyidasafita@stainusantara.ac.id
[2]Universitas Merangin
Ekapenti10@gmail.com

[*]Corresponding Author:
maiyidasafita@stainusantara.ac.id

Abstrak

Literasi awal merupakan fondasi penting bagi perkembangan kemampuan bahasa dan kesiapan belajar anak usia dini. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi digital semakin banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Artikel ini bertujuan untuk mengkaji peran teknologi digital dalam meningkatkan literasi awal anak usia dini melalui metode penelitian studi literatur. Sumber data diperoleh dari berbagai artikel ilmiah, jurnal nasional dan internasional, serta buku yang relevan dengan topik literasi awal dan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital, seperti aplikasi edukatif, buku digital interaktif, video pembelajaran, dan permainan berbasis literasi, dapat meningkatkan minat belajar anak, memperkaya pengalaman belajar, serta membantu perkembangan kemampuan mengenal huruf, kosakata, dan pemahaman bahasa. Namun demikian, penggunaan teknologi digital perlu disertai dengan pendampingan orang dewasa dan pengaturan waktu yang tepat agar memberikan dampak positif dan tidak mengganggu perkembangan sosial-emosional anak. Dengan demikian, teknologi digital memiliki peran strategis sebagai media pendukung dalam meningkatkan literasi awal anak usia dini apabila digunakan secara bijak dan terarah.

Kata Kunci: *anak usia dini, literasi awal, teknologi digital*

Abstract

Fr Early literacy is a crucial foundation for the development of language skills and learning readiness in early childhood. Digital technology is increasingly being utilized in education, including in Early Childhood Education (PAUD). This article aims to examine the role of digital technology in improving early literacy in early childhood through a literature review. Data sources were obtained from various scientific articles, national and international journals, and books relevant to the topic of early literacy and digital technology in early childhood education. The study results indicate that the use of digital technology, such as educational applications, interactive digital books, learning videos, and literacy-based games, can increase children's interest in learning, enrich their learning experiences, and foster the development of letter recognition, vocabulary, and language comprehension. However, the use of digital technology requires adult guidance and appropriate timing to have a positive impact and not disrupt children's social-emotional development. Therefore, digital technology plays a strategic role as a supporting medium in improving early literacy in early childhood when used wisely and in a targeted manner.

Keywords: *People's School; Islamic Education; Learning Technology; Ki Hajar Dewantara*

Journal of Science and Research, Vol. 01, No. 02

PENDAHULUAN

Literasi awal merupakan fondasi utama bagi perkembangan kemampuan bahasa dan kesiapan belajar anak usia dini. Literasi awal mencakup kemampuan mengenal huruf, bunyi bahasa, kosakata, serta keterampilan menyimak dan berbicara yang menjadi dasar bagi kemampuan membaca dan menulis pada jenjang pendidikan selanjutnya (Neuman & Dickinson, 2011: 467). Anak usia dini berada pada masa emas (*golden age*) perkembangan, yaitu periode kritis ketika otak berkembang dengan sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat, terencana, dan berkelanjutan agar potensi perkembangan anak dapat berkembang secara optimal (Berk, 2018: 140–150).

Dalam konteks modern, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan anak usia dini. Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan perangkat digital seperti gawai, tablet, dan media audiovisual interaktif yang secara langsung memengaruhi cara mereka belajar dan berinteraksi (Syahran & Darmansyah, 2025: 1035-1040). Teknologi digital menawarkan berbagai media pembelajaran yang bersifat visual, audio, dan interaktif sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar serta keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Pada anak usia dini penggunaan teknologi digital merupakan hal yang tidak dapat dihindarkan, akan tetapi harus dimanfaatkan dengan cara yang bijak agar dapat mendukung perkembangan anak untuk lebih baik, dalam hal ini penggunaan teknologi digital perlu dilakukan tentunya harus dengan cara yang bijak melalui pengawasan, pedoman dan bimbingan yang sesuai dari lingkungan anak termasuk didalamnya guru dan orangtua. (Lindriany et al., 2022: 35–49). Dalam konteks anak usia dini literasi digital diartikan sebagai pemahaman, kemampuan dan pengetahuan yang terlihat dari cara seseorang dalam memanfaatkan media digital tersedia dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan anak, yang bertujuan untuk belajar, bermain, atau menghibur diri secara positif, dan mencari informasi hal ini selalu disertai dengan bimbingan dari orang dewasa yang ada di sekitar anak (Trimuliana, 2022). Di era sekarang ini penggunaan media digital sangat banyak digunakan oleh anak, maka oleh karena itu literasi digital hendaknya sudah diperkenalkan sejak dini agar anak dapat mengembangkan setiap keterampilannya yang ada untuk dapat mengelola kembali informasi yang mereka terima dengan bijak saat nanti mereka tumbuh dewasa (Miranda et al., 2022: 3844–3851).

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini menjadi sebuah keniscayaan seiring dengan tuntutan perkembangan zaman. Berbagai aplikasi edukatif, buku digital interaktif, video pembelajaran, dan permainan berbasis literasi telah banyak dikembangkan untuk mendukung stimulasi literasi awal anak. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan perlu diarahkan untuk memperluas akses belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini. Namun demikian, penggunaan teknologi digital pada anak usia dini perlu dilakukan secara bijak dan disertai pendampingan orang dewasa agar memberikan

dampak positif bagi perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak (UNESCO, 2020: 6-10).

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara ilmiah peran teknologi digital dalam meningkatkan literasi awal anak usia dini melalui pendekatan studi literatur. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pendidik, orang tua, serta pemangku kebijakan dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital sebagai media pendukung pembelajaran literasi awal di PAUD.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*literature study*). Metode ini bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai sumber ilmiah yang relevan guna memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai peran teknologi digital dalam meningkatkan literasi awal anak usia dini. Studi literatur dipilih karena mampu memberikan gambaran konseptual dan empiris berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah teruji secara akademik (Sugiyono, 2019: 291–300).

Sumber data dalam penelitian ini meliputi jurnal nasional dan internasional, buku akademik, serta laporan penelitian yang membahas literasi awal dan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran dan seleksi literatur secara sistematis, yang dimulai dengan mengidentifikasi topik dan kata kunci penelitian, menelusuri artikel dan buku yang relevan, menyeleksi literatur berdasarkan kriteria inklusi, dan terakhir mengorganisasi literatur terpilih untuk dianalisis lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian menunjukkan bahwa teknologi digital memberikan dampak positif terhadap perkembangan literasi awal anak. Aplikasi edukatif membantu anak mengenal huruf dan bunyi bahasa, sementara buku digital interaktif meningkatkan minat membaca. Video pembelajaran dan permainan berbasis literasi juga memperkaya pengalaman belajar anak.Hasil kajian menunjukkan bahwa teknologi digital memberikan dampak positif terhadap perkembangan literasi awal anak. Aplikasi edukatif membantu anak mengenal huruf dan bunyi bahasa, sementara buku digital interaktif meningkatkan minat membaca. Video pembelajaran dan permainan berbasis literasi juga memperkaya pengalaman belajar anak.

Dampak Positif Teknologi Digital terhadap Literasi Awal pada Anak Usia Dini

Penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi belajar anak, memberikan variasi pembelajaran, serta membantu guru melakukan diferensiasi pembelajaran. Anak menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan literasi yang disajikan secara interaktif. Sejalan

dengan hasil salah satu penelitian yang menekankan bahwa terdapat dampak positif dari teknologi digital dalam pembelajaran, Dimana pemanfaatan teknologi berupa video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar peserta didik, hal ini terjadi karena adanya hubungan yang erat antara motivasi dan pencapain belajar (Marliani, 2021: 125–133). Integrasi teknologi digital seperti aplikasi edukatif, video pembelajaran interaktif, dan media digital lainnya dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan variatif sehingga anak lebih termotivasi untuk bereksplorasi dan belajar secara mandiri. Teknologi memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik dibanding metode tradisional, meningkatkan aksesibilitas pendidikan dan variasi pembelajaran bagi anak usia dini (Lutfi, 2023: 295-296)

Dampak peran teknologi digital dalam meningkatkan literasi awal anak dapat dilihat dalam berbagai aspek perkembangan sebagai berikut:

1. Literasi Awal melalui teknologi digital Pada Aspek Perkembangan Moral

Nilai moral melibatkan perilaku individu yang sejalan dengan norma-norma yang berlaku yang dapat menciptakan dasar yang kokoh bagi anak untuk mengembangkan kebiasaan menjalankan perilaku yang baik dan bermoral (Safitri et al., 2019: 1035-1040). Ada beberapa konten dari media digital yang mampu mengembangkan nilai agama dan moral pada anak melalui channel televisi, media pembelajaran digital dan platform Youtube seperti film animasi yang berjudul Omar dan Hana yang menyampaikan pesan berkaitan dengan nilai agama dan moral yaitu mengajarkan anak untuk untuk mengenal nabi sejak usia dini, pentingnya jujur dalam berbicara, saling membantu sesama, bersyukur kepada Allah SWT, bekerja sama dengan orang lain, menjaga kebersihan, menghindari pemborosan, dan berhemat dalam penggunaan air (Westri & Pransiska, 2021: 221-232). Beberapa channel youtubeyang dapat mengembangkan nilai agama dan moral adalah Diva the Series, Nusa Official, Riko the Series dan lagu Anak Indonesia Balita.

2. Literasi Awal melalui teknologi digital Pada Aspek Perkembangan Kognitif

Penggunaan media digital oleh anak-anak seringkali melibatkan aktivitas menonton dan bermain games. Ketika anak melakukan aktivitas tersebut otak akan mengolah informasi yang didapatkan, menyeleksi informasi yang masuk ke dalam otak dan melatih kemampuan berpikir anak secara analitis dan kreatifserta anak akan dilatih dalam mengatasi masalah (Anggita et al., 2022: 4697). Melihat tayangan video kartun dapat memiliki dampak pada perkembangan kognitif anak, terutama dalam hal kemampuan daya ingat, mengingat sekitar 94% informasi yang diterima oleh otak anak berasal dari pengalaman visual dan auditori (Aulia et al., 2022: 6983).

3. Literasi Awal melalui teknologi digital pada Aspek Perkembangan Fisik Motorik

Mengajarkan anak untuk memiliki kemampuan literasi digital tidak hanya meningkatkan pemahaman teknologi tetapi juga berdampak pada perkembangan fisik motorik. Hal ini dapat dicapai melalui tontonan video berisi gerak lagu anak, seperti lagu-lagu Bahasa Indonesia atau

lagu-lagu dalam Bahasa Inggris yang lirik lagunya sambil diperagakan (Mayar et al., 2022: 2619). Video gerak lagu ini tentunya memerlukan koordinasi gerakan antara otot dan sistem saraf. Partisipasi anak dalam senam dapat memiliki dampak positif pada perkembangan motorik dan dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik pada anak-anak (Lestariningrum, 2019: 1–6). Selain itu. media pembelajaran berupa video tutorial membuat kerajinan tangan dari kertas dapat merangsang perkembangan motorik halus anak, karena karena dengan proses menonton video mereka akan mencoba mengikutinya dengan melibatkan koordinasi gerakan tangan (Hendraningrat & Fauziah, 2021: 58–72).

4. Literasi Awal melalui teknologi digital Pada Perkembangan Bahasa

Perkembangan Bahasa merupakan kemampuan anak dalam memahami (reseptif) dan mengemukakan kembali (ekspresif) informasi yang didapatkan secara lisan maupun tulisan dengan empat keterampilan utama yang melibatkan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Harjono, 2019: 7-1). Media dan kegiatan menonton bersama dapat mendukung kemampuan berbicara dan menjadikan anak memiliki kemampuan bilingual sejak dini, hal ini dibuktikan dengan kemampuan balita memahami kata yang diucapkan oleh pendampingnya dalam dua Bahasa (Indonesia dan Inggris) dan anak mampu melafalkan kata-kata tersebut dengan baik dan benar (Linuwih & Trihastutie, 2020: 1). Pada praktiknya anak-anak dapat mengaitkan hal yang mereka lihat di media digital sebagai pengalamannya dan melakukan interaksi mereka dengan orang dewasa yang ada di sekitar mereka. Dengan demikian, peningkatan kemampuan kosa kata anak akan terjadi, memungkinkan mereka untuk lebih efektif menyerap informasi dan secara lebih lancar mengungkapkan pemikiran dan perasaan mereka.

5. Literasi Awal melalui teknologi digital Pada Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial anak melibatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sebaya dan orang dewasa yang ada disekitarnya.Sedangkan perkembangan emosional berkaitan dengan kemampuan mereka untuk mengenali, mengungkapkan, dan mengelola emosi dirinya sendiri (Indanah & Yulisetyaningrum, 2019: 221). Literasi digital yang mampu menunjang perkembangan sosial emosional pada anak adalah saat anak mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan mampu mengekspresikan emosinya dengan tepat melalui media digital.

Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Literasi Awal Anak Melalui Teknologi Digital

Kesadaran dan pemahaman orang tua terhadap pentingnya stimulasi literasi menjadi dasar dalam mengembangkan kemampuan literasi anak. Pemahaman orang tua berkaitan dengan cara atau teknik yang tepat digunakan dalam melakukan aktivitas literasi dengan anak (Widyaning et al., 2017: 183). Literasi memiliki peran fundamental dalam perkembangan anak usia dini, karena kemampuan literasi awal yang baik dapat mendukung keberhasilan mereka dalam jenjang pendidikan berikutnya. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran literasi terbukti

memberikan dampak positif, terutama dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan literasi awal anak (Syamsuardi et al., 2024: 1220)

Orang tua memiliki peran penting dalam mendampingi anak menggunakan teknologi digital. Kolaborasi antara sekolah dan keluarga diperlukan agar pemanfaatan teknologi benar-benar mendukung perkembangan literasi awal anak usia dini. Literasi awal memainkan peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Anak-anak yang terpapar media digital secara terarah dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis, kreatif, dan kemampuan bahasa sejak dini. Selain itu, penggunaan aplikasi edukasi berkualitas telah dikaitkan dengan peningkatan kemampuan literasi seperti kosakata dan pemahaman bahasa, terutama bila dikombinasikan dengan bimbingan orang dewasa (Yulia & Hani, 2024: 1202-1220). Kesadaran dan pemahaman orang tua terhadap pentingnya stimulasi literasi menjadi dasar dalam mengembangkan kemampuan literasi anak. Pemahaman orang tua berkaitan dengan cara atau teknik yang tepat digunakan dalam melakukan aktivitas literasi dengan anak (Widyaning et al., 2017: 183).

Peran guru dan orang tua sangat penting dalam membentukkemampuan literasi digital anak usia dini. Dalam hal ini, orang tua berperan sebagai fasilitator bukan sekedar menyediakan perangkat digital, tetapi juga berperan aktif dalam menciptakan lingkungan yang mendorong anak untuk eksplorasi dan belajar melalui teknologi (Mutiara et al., 2025: 1807). Dengan fasilitas dan bimbingan yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan digital dasar yang akan berguna di masa depan. Namun tidak semua orang tua dapat memfasilitasi dengan lengkap (Syafika & Bahtiar, 2024: 49–55). Peran orang tua sebagai pembimbing menjadi faktor utama dalam membentuk fondasi literasi digital anak usia dini, dalam menggunakan teknologi sebagai sarana eksplorasi dan pemecahan masalah, bukan sekadar konsumsi hiburan (Hendriawan et al., 2019). Orang tua yang membimbing dan mengarahkan tidak hanya membentuk kecakapan digital anak, tetapi juga membentuk karakter, etika, dan kecerdasan berpikir yang dibutuhkan anak untukmenunjukkan sikap cerdas, selektif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Orang tua berupaya untuk memberikan pengajaran yang baik bagi anak-anaknya (Fatimah et al., 2021: 592).

Pemanfaatan media digital dalam konteks menonton oleh anak-anak sebaiknya difokuskan pada konten yang bersifat positif, seperti penyajian informasi yang menambah pengetahuan, narasi yang mencakup nilai moral dan pedoman mengenai perilaku yang dapat dan tidak dapat diterapkan (Putro et al., 2023). Selain itu lakukan komunikasi yang dua arah seperti adanya keterlibatan orang dewasa atau orangtua untuk menanyakan hal yang telah dipahaminya, memancing anak agar mampu menceritakan hal yang telah diketahuinya yang dapat merangsang pemikiran dan keterampilan komunikasi anak saat mereka menggunakan media digital seperti platform YouTube (Rakiyah, 2021: 56).

Tontonan video edukasi melalui media digital, yang menyajikan kisah-kisah para nabi, kisah kepahlawanan, dan kisah-kisah inspiratif, telah terbukti memberikan dampak positif terhadap

pertumbuhan sosial-emosional anak-anak, terlihat anak mengalami peningkatan antusiasme dan sikap empati (Budiarti & Adar, 2023: 95). Melalui interaksi dalam permainan, game online mengajarkan anak-anak pentingnya kerjasama, karena mereka harus bekerja sama untuk mengalahkan lawan (Thaharah & Mayar, 2022: 401). Aplikasi TikTok membantu perkembangan sosial emosional anak dengan memberi mereka kesempatan untuk mengekspresikan wajah sesuai dengan perasaan, menunjukkan rasa percaya diri, serta mengasah bakat yang belum tereksplorasi (Munasti et al., 2022: 12)

Bentuk keterlibatan orang tua dalam penggunaan literasi digital pada anak usia dini: (1) pendampingan anak saat main game edukatif, (2) penelusuran materi pembelajaran sesuai tema berdasarkan link yang diinformasikan oleh sekolah, (3) pendampingan anak dalam membaca buku digital, (4) mengedukasi apa yang sedang dilihat oleh anak melalui digital, (5) mengenalkan lagu anak-anak (Muniroh, 2019: 195-196).

Keterlibatan orangtua dalam pendidikan literasi digital pada anak belum sampai pada kesepakatan, seperti: (1) adanya kesepatakan antara sekolah dan orangtua untuk controlling program berinternet sehat bagi anak, (2) adanya informasi dari sekolah terkait konten-konten yang aman untuk anak, (3) adanya kesepakatan waktu dalam berinternet dan aktivitas alternatif yang dapat dipilih anak ketika tidak bermain gadget, (4) orangtua belum menggunakan aplikasi parental control. Oleh Karena itu, saran ke depan untuk penelitian selanjutnya adalah perlu adanya model controlling melalui digital parenting antara sekolah dan orangtua agar mendukung program berinternet sehat bagi anak usia dini (Nur et al, 2025: 5).

Literasi digital melalui pemanfaatan media digital untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk menonton konten yang diminatinya. Setelah itu, stimulasi tanya jawab untuk mendiskusikan materi yang telahditonton dan memberikan kesempatan bagi anak untuk berbagi cerita mengenai pengalaman menonton. Sementara untuk perkembangan aspek emosional anak dapat diperkaya mengenai ekspresi emosi seperti kebahagiaan, kesedihan, dan kekecewaan pada karakter animasi. Hal ini penting karena anak-anak cenderung meniru perilaku dan tindakan yang ditampilkan oleh tokoh-tokoh dalam video animasi.

Implementasi Teknologi Digital dalam Meningkatkan Literasi Awal bagi Pendidik PAUD

Media digital memungkinkan anak untuk menyaksikan berbagai fenomena tau peristiwa yang sulit ditemui secara langsung di lingkungan sekitar mereka. Misalnya, melalui video, anak dapat mempelajari proses kehidupan hewan, fenomena alam, atau kegiatan tertentu yang divisualisasikan secara realistis. Dengan cara ini, penggunaan video pembelajaran tidak hanya menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk memperhatikan materi secara lebih serius. Pendekatan ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini, yang memerlukan pengalaman belajar nyata, visual, serta kontekstual (Dewi et al., 2025: 1425-1426).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan hanya tentang pengenalan perangkat keras atau perangkat lunak, tetapi juga tentang perubahan paradigma pembelajaran menuju pendekatan yang lebih inklusif, responsif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital. Berikut adalah beberapa peran utama teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat PAUD dan pendidikan dasar (Nasser, 2021: 100-109):

1. Personalisasi Pembelajaran: Teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar individu. Dengan aplikasi pembelajaran adaptif dan platform daring yang menyediakan konten yang disesuaikan, setiap siswa dapat mengikuti kurikulum yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kemampuannya.
2. Akses dan Fleksibilitas: Teknologi memungkinkan akses lebih luas terhadap sumber daya pendidikan. Dengan adanya perangkat digital dan koneksi internet, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, mengatasi hambatan geografis dan temporal.
3. Interaktivitas dan Keterlibatan: Alat-alat interaktif seperti perangkat lunak edukasi, simulasi, dan permainan pendidikan meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan teknologi yang interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, mendorong partisipasi aktif dan pemahaman yang lebih baik.
4. Pengembangan Keterampilan Teknologi: Pendidikan yang mengintegrasikan teknologi membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang penting untuk sukses di era digital. Mereka belajar tidak hanya sebagai konsumen teknologi, tetapi juga sebagai pembuat dan inovator.
5. Kemajuan Evaluasi: Teknologi mempermudah proses evaluasi dan pemantauan kemajuan siswa. Sistem manajemen pembelajaran daring dapat memberikan informasi real-time tentang perkembangan siswa, memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih cepat dan tepat.
6. Peningkatan Kualitas Pengajaran: Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka. Dengan akses ke sumber daya pendidikan digital, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih inovatif dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.
7. Kolaborasi Daring: Teknologi memfasilitasi kolaborasi antar siswa dan guru tanpa terbatas oleh batasan fisik. Melalui platform daring, siswa dapat berpartisipasi dalam proyek bersama, diskusi, dan kegiatan kolaboratif lainnya yang memperkaya pengalaman pembelajaran.

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran digital yang umumnya digunakan di tingkat PAUD (Rahman et al., 2022: 29–36):

1. Aplikasi Edukasi: Aplikasi pendidikan dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Aplikasi ini dapat mencakup berbagai mata pelajaran

dan keterampilan, serta sering kali dirancang untuk memotivasi siswa melalui elemen permainan atau tantangan.

2. Video Pembelajaran: Video pembelajaran digital memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui media audiovisual. Ini dapat mencakup video animasi, presentasi slide, atau rekaman kuliah. Video dapat diakses oleh siswa secara fleksibel, memungkinkan mereka belajar sesuai dengan ritme masing-masing
3. E-Book dan Materi Digital: Buku elektronik (e-book) dan materi digital menyediakan alternatif digital untuk buku cetak tradisional. Materi ini sering kali dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar individu, dan beberapa e-book dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti quiz atau tautan ke sumber daya tambahan.
4. Simulasi dan Permainan Pendidikan: Simulasi dan permainan pendidikan dirancang untuk memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman interaktif. Mereka dapat mencakup simulasi ilmiah, permainan matematika, atau permainan keterampilan kritis lainnya yang mendukung pembelajaran konsep tertentu.
5. Platform Pembelajaran Daring: Platform daring menyediakan ruang pembelajaran virtual di mana guru dan siswa dapat berinteraksi, mengakses materi pembelajaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran kolaboratif. Beberapa platform bahkan menyediakan alat untuk mengukur kemajuan dan memfasilitasi diskusi daring.
6. Podcast Pendidikan: Podcast pendidikan menyediakan sumber belajar audio yang dapat diakses siswa di mana saja. Mereka dapat mencakup wawancara, ceramah, atau diskusi yang mendalam tentang topik tertentu. Pemilihan jenis media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menyenangkan bagi siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil studi literatur terhadap berbagai artikel dan penelitian relevan, dapat disimpulkan bahwa teknologi digital memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan literasi awal anak usia dini apabila dimanfaatkan secara tepat, terarah, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Beragam bentuk teknologi digital, seperti aplikasi edukatif, media interaktif, buku digital, dan video pembelajaran, terbukti mampu mendukung perkembangan kemampuan literasi awal, khususnya dalam aspek kemampuan berbahasa, serta minat baca anak.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif anak melalui penyajian materi yang menarik, visual, dan interaktif. Selain itu, teknologi digital berperan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang fleksibel dan adaptif, baik di lingkungan pendidikan formal maupun dalam konteks pembelajaran di rumah. Namun demikian, efektivitas pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan literasi awal anak usia dini sangat bergantung pada peran pendampingan orang dewasa, baik guru maupun orang tua. Pendampingan tersebut diperlukan untuk memastikan pemilihan konten yang sesuai,

pengaturan durasi penggunaan, serta integrasi teknologi dengan aktivitas belajar yang bersifat langsung dan kontekstual. Dengan demikian, teknologi digital tidak menggantikan peran pendidik, melainkan berfungsi sebagai alat pendukung (*supporting tools*) dalam proses stimulasi literasi awal anak.

RUJUKAN

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. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2752

Aulia, R., Bahari, K., Pujiastuti, N., Astuti, E. S., Pertami, S. B., & Budiono, B. (2022). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kebiasaan Menonton Video Kartun Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6983–6992. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3558

Berk, L. E. (2018). *Development through the lifespan* (7th ed.). Pearson Education.

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. https://doi.org/10.14421/jga.2023.82-04

Dewi., E., Y., Ahmad., A & Firman., A. (2025). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Anak dengan Integrasi Teknologi Digital di TK Anisa. *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*. 6(3). 1425-1426. https://journal.al-matani.com/index.php/jkip/article/view/1631/1050

Fatimah, S., Parwati, L., Jannah, M., & Mahmudah, U. (2021). Peran Keterlibatan Orang Tua dalam Pengembangan Literasi Digital pada Anak Sekolah Dasar. *SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 586–595. https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semai/article/view/443

Indanah, I., & Yulisetyaningrum, Y. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan*, 10(1), 221. https://doi.org/10.26751/jikk.v10i1.645

Lestariningrum, A. (2019). Pengaruh Senam Bebek Berenang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. Efektor, 6(1), 1–6.https://doi.org/10.29407/e.v6i1.12606https://doi.org/10.29407/e.v6i1.12606

Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2022). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35–49. https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201

Linuwih, E. R., & Trihastutie, N. (2020). Digital Entertainment To Support Toddlers' Language and Cognitive Development. TEKNOSASTIK, 18(1), 1. https://doi.org/10.33365/ts.v18i1.467

Lutfi. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di RA Hasanussholihat Tangerang. *Jurnal Tahsinia*. 4(2), 295-296. https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/tahsinia/article/view/201

Harjono, H. S. (2019). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1–7. https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706

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. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205

Hendriawan, D., Pendidikan Sejarah, D., & Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Setia Budhi Rangkasbitung, D. (2019). Penerapan Pembelajaran Higher Order Thinking Skills (Hots)Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 2(2), 2019. https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd

Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802

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. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2081

Miranda, D., R., M., Linarsih, A., & Amalia, A. (2022). Pengenalan Keterampilan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3844–3851. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2767

Miftahul Huda, & Elok Halimatus Sa'diyah. (2023). Parental Contribution to Early Childhood Development in the Digital Era. *Feelings: Journal of Counseling and Psychology* , *1*(1), 34–52. https://doi.org/10.61166/feelings.v1i1.5

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. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2981

Muniroh, dkk. (2019). Keterlibatan Orangtua dalam Pendidikan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, 2019.*

Mutiara., P. Nenden., S & Esya., A, A. (2025). Peran OrangTua dalam Mengembangkan Literasi Digital Anak Usia Dini: Studi pada TK di Jakarta Timur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 9(5). 1807. https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/7285/3346

Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.

Neuman, S. B., & Dickinson, D. K. (2011). *Handbook of early literacy research*. Guilford Press.

Nur, Nur, M., & Marlina. (2025). Peran Orang Tua dalam Mendukung Literasi Dini Anak pada Era Digital. *Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*. 2(1). 5-10. https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i1.88

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., R. dkk. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36. https://lonsuit.unismuhluwuk.ac.id/glasser/article/view/1481

Rakiyah, S. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Bicara Anak Usia 3 Tahun Melalui Youtube. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*, 5(1), 56. https://doi.org/10.30829/komunikologi.v5i1.9467

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. https://doi.org/10.15408/jece.v1i2.13312

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. 291–300

Syafika, N., & Bahtiar, I. (2024). Literasi Digital Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Smartphone Di Desa Bilajeng Kabupaten Pinrang Digital Literacy of Parents towards Early Childhood in the Use of Smartphones in Bilajeng Village, Pinrang Regency. 7(1), 49–55. https://doi.org/10.55638/jcos.v7i1.1531

Syahran., Y & Darmansyah. (2025). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*. 8(2). 1035-1040. https://www.aulad.org/index.php/aulad/article/view/1055/556

Syamsuardi., dkk. (2024). Strategi Pengenalan Literasi Awal Pada Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Multimedia. *Universitas Negeri Makassar: Seminar* Nasional Hasil Penelitian 2024. 1220.

Thaharah, A., & Mayar, F. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 6(2), 389–404. https://doi.org/10.30736/jce.v6i2.1110

Trimuliana, I. (2022). Pengenalan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini. *Paudpedia*. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/galeri-ceria/ruang-artikel/pengenalan-literasi-digital-pada-anak-usia-dini?ref=NzI5LTRlZDgzNGM4&ix=NDctNGJkMWM0YjQ=

UNESCO. (2020). *Global education monitoring report: Inclusion and education – All means all*. UNESCO Publishing.

Westri, Z., & Pransiska, R. (2021). Analisis Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini Pada Film Animasi Omar dan Hana. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 221–232. https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3497

Widyaning., dkk. (2017). Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah melalui Program Stimulasi. *Jurnal Psikologi*. 44(3). 183

Yulia., M, & Hani., Y. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 8(5). 1202-1220. https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/6166?utm_source=chatgpt.com