

Mendidik Anak Diera Digital: Tantangan dan Solusinya

Raising Children in the Digital Age: Challenges and Solutions

**Sulasty Ningish^{1*}, Nurul Aini MM Sodik², Maryam Adam³, Elsyia Usman⁴,
Siti Fadila Rajulali⁵**

¹⁻⁵PGPAUD, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email: sulas@ung.ac.id^{1*}, nurulainimmsodik@ung.ac.id², maryammadam1123@gmail.com³,

elsausman23@gmail.com⁴, padilarajulali@gmail.com⁵

*Penulis Korespondensi: sulas@ung.ac.id¹

Article History:

Naskah Masuk: 10 November

2025;

Revisi: 30 November 2025;

Diterima: 25 Desember 2025;

Terbit: 30 Desember 2025;

Keywords: Child Character;
Children Age; Digital Literacy;
Early Learning; Parental
Supervision

Abstract: The development of digital technology has brought about significant changes in parenting patterns and the learning process for early childhood. Children are now familiar with using devices for play, learning, and interaction, requiring parents and teachers to have the ability to guide their children's appropriate use of technology. Although technology facilitates access to information, unsupervised use can trigger various problems, such as screen addiction, reduced social interaction, exposure to age-inappropriate content, and decreased concentration. Therefore, supervision and guidance are crucial elements in educating children in the digital age. Various studies confirm that regulating device usage time, implementing firm rules, active guidance, and instilling character values are essential for children to use technology in a healthy and responsible manner. Synergy between parents and schools, along with improving digital literacy, are key factors in ensuring that technology provides safe and positive benefits for children's cognitive, social, emotional, moral, and physical-motor development. A comprehensive approach is necessary for children to develop optimally amidst the rapid development of the digital world.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam pola pengasuhan dan proses pembelajaran anak usia dini, anak-anak kini akrab dengan penggunaan gawai untuk bermain, belajar, dan berinteraksi, sehingga orang tua dan guru dituntut memiliki keampuan untuk mengarahkan pemanfaatan teknologi secara tepat. Walaupun teknologi mempermudah akses informasi, penggunaan tanpa bimbingan dapat memicu berbagai masalah, seperti kecanduan layar, kurangnya interaksi sosial, paparan konten yang tidak sesuai usia, dan menurunnya kemampuan konsentrasi. Oleh sebab itu, pengawasan dan pendampingan menjadi elemen penting dalam mendidik anak pada era digital. Berbagai penelitian menegaskan bahwa pengaturan waktu penggunaan gawai, penerapan aturan yang tegas, pendampingan aktif, serta pembiasaan nilai karakter sangat diperlukan agar anak dapat menggunakan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab. Sinergi antara orang tua dan sekolah serta peningkatan literasi digital menjadi faktor utama dalam memastikan teknologi memberikan manfaat yang aman dan positif bagi perkembangan kognitif, sosial, emosional, moral, dan fisik-motorik anak. Pendekatan yang menyeluruh diperlukan agar anak dapat berkembang secara optimal di tengah pesatnya perkembangan dunia digital.

Keywords: Anak Usia; Karakter Anak; Literasi Digital; Pembelajaran Dini; Pengawasan Orangtua

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada proses pendidikan anak. Kehadiran internet, gawai, serta berbagai platform digital membuat anak terbiasa berinteraksi dengan layar sejak usia dini, baik untuk bermain, belajar, maupun berkomunikasi. Kondisi ini memberikan peluang sekaligus tantangan

bagi keluarga sebagai lingkungan pertama yang membentuk perkembangan anak. Pendidikan anak pada era digital tidak lagi sederhana karena penggunaan perangkat teknologi berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional sehingga diperlukan keseimbangan dalam penggunaannya (Prasetyo dkk., 2024). Dalam konteks ini, mengasuh dan mendidik anak pada masa sekarang bukanlah hal yang mudah karena banyaknya pengaruh eksternal yang muncul seiring perkembangan teknologi dan gaya hidup modern. Saat ini, banyak anak menunjukkan ketergantungan terhadap perangkat digital, dan kondisi tersebut berpotensi membawa dampak negatif apabila tidak dikendalikan dengan baik (Waruwu & Rumine, 2020). Dalam menyikapi perubahan tersebut, orang tua perlu menyesuaikan pola asuh agar relevan dengan perkembangan zaman. Menurut Kusumawati dan Widjayatri (2022), pendidikan anak di era digital tidak hanya menekankan pelarangan penggunaan teknologi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak untuk memanfaatkan perangkat digital secara bijak. Hal ini dilakukan melalui penerapan aturan, pengaturan waktu penggunaan gawai, serta pemberian konsekuensi yang tepat. Selain itu, pendidikan karakter tetap harus ditanamkan melalui pembiasaan dan keteladanan sehingga anak mampu memanfaatkan teknologi dengan benar (Anni Annisa et al., 2025). Pendidikan menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan karena melalui pendidikan manusia dapat berperan dalam keberhasilan pembangunan bangsa (Tabroni & Purnamasari 2022 dalam Khodija dkk., 2021).

Penggunaan teknologi pada anak juga menghadirkan tantangan, seperti kecanduan gawai, berkurangnya interaksi sosial, paparan konten yang tidak sesuai usia, serta menurunnya kemampuan fokus akibat konsumsi media digital yang cepat dan instan. Ketidaksiapan sebagian orang tua dalam memahami perkembangan teknologi memperbesar risiko tersebut. Oleh karena itu, nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, dan kejujuran perlu diperkuat sebagai dasar pembentukan karakter anak di lingkungan digital (Sagala dkk., 2024).

Untuk menghadapi tantangan tersebut, diperlukan kolaborasi antara orang tua dan sekolah. Menurut Asriani dkk. (2024) menyatakan bahwa guru dan lembaga pendidikan berperan penting dalam mengarahkan penggunaan perangkat digital agar tetap sesuai kebutuhan pembelajaran. Pendampingan selama anak menggunakan teknologi, pembatasan waktu penggunaan perangkat, serta keterlibatan orang tua dalam pengawasan menjadi strategi penting yang perlu diterapkan. Kolaborasi yang efektif antara keluarga dan sekolah dapat membantu anak memanfaatkan teknologi secara aman, sehat, dan produktif.

Secara keseluruhan, perkembangan era digital membuat pendidikan anak tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Perangkat digital menjadi media yang bersifat “dua sisi,” yakni dapat memberikan manfaat maupun dampak negatif, sehingga orang tua harus berperan aktif dalam

mengawasi dan membimbing penggunaannya (Fatmawati & Sholikin, 2019). Teknologi informasi kini telah menjadi bagian dari gaya hidup dan proses belajar anak, yang selain membuka akses informasi juga dapat menimbulkan risiko seperti kecanduan dan menurunnya kemampuan bersosialisasi apabila tidak dikelola secara tepat. Karena itu, orang tua perlu memahami tantangan dan strategi mendidik anak di era digital agar dapat mengontrol serta mengarahkan penggunaan teknologi dengan bijaksana (Dheasari dkk., 2022). Kerja sama antara sekolah dan keluarga, serta penguatan literasi digital, menjadi kunci agar teknologi dapat dimanfaatkan secara positif sekaligus melindungi anak dari risiko dunia digital

2. METODE PENELITIAN

Keterlaksanaan dan keberhasilan kegiatan ini dilaksanakan melalui pendekatan utama berupa sosialisasi, pemberian materi, dan pendampingan terkait pendidikan anak di era digital. Sasaran kegiatan adalah guru PAUD dan orang tua di Desa Bongoime sebagai pihak yang berperan langsung dalam mengarahkan dan membimbing dalam penggunaan teknologi digital/ Tahapan prosedur kerja untuk mendukung realisasi kegiatan adalah sebagai berikut:

- a. Observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi orang tua dan guru PAUD terkait penggunaan gawai, kebiasaan digital anak, serta kebutuhan literasi digital di Desa Bongoime.
- b. Meminta persetujuan Kepala Desa untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat terkait pendampingan orang tuan dan guru dalam mendidik anak di era digital.
- c. Menjalin kerja sama dengan Sekolah PAUD/TK setempat untuk mendukung pelaksanaan sosialisasi dan penyampaian materi bagi guru dan orang tua.
- d. Persiapan program, meliputi penyusunan jadwal, penyusunan materi tentang tantangan dan solusi mendidik anak di era digital, serta persiapan perlengkapan kegiatan.
- e. Rapat pemantapan materi dan pengecekan kebutuhan kegiatan bersama tim pengabdian, terutama terkait contoh kasus, media presentasi, serta panduan penggunaan teknologi yang aman bagi anak.
- f. Pelaksanaan kegiatan inti, yaitu sosialisasi dan edukasi mengenai pendampingan anak dalam penggunaan teknologi digital, tantangan yang dihadapi, serta strategi solusi yang dapat diterapkan oleh orang tu dan guru PAUD.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa bagian sebagai berikut:

- a. Pembukaan acara oleh dosen atau ketua tim pengabdian yang menjelaskan tujuan kegiatan terkait pendidikan anak di era digital.
- b. Penyampaian materi oleh tim dosen secara panel mengenai literasi digital, pola penggunaan

- gawai yang sehat untuk anak usia dini, serta strategi pendampingan orang tua dan guru.
- c. Sesi tanya jawab, di mana peserta dapat bertanya mengenai permasalahan yang mereka hadapi terkait penggunaan gawai dan teknologi digital pada anak.
 - d. Foto bersama dan penutup sebagai akhir dari rangkaian kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat mengubah lanskap pengasuhan dan pendidikan pada anak usia dini. Dalam pengabdian masyarakat di Desa Bongoime pada 21 november 2025, orang tua dan guru PAUD mendapat pencerahan penting: bahwa menghadirkan gawai dalam kehidupan anak tidak boleh tanpa pendampingan yang bijak, karena dampaknya sangat luas, tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi terutama pada perkembangan sosial emosional sejak dini menjadi fondasi utama agar anak dapat berkomunikasi secara sehat dengan lingkungan sekitarnya. Tanpa fondasi ini, anak bisa menghadap kesulitan berinteraksi, mengekspresikan perasaan, dan membangun empati.

Dalam sesi sosialisasi, materi pertama menyoroti bagaimana ketergantungan pada gawai bisa memicu emosi anak menjadi tidak stabil, seperti tantrum ketika perangkat diambil atau waktu layar dibatasi. Anak yang belum belajar mengatur emosinya rentan meledak-ledak, menangis, atau bahkan melakukuan hal-hal yang merugikan dirinya maupun orang lain, Melalui penjelasan fasilitator, peserta menyadari bahwa pengelolaan digital bukan hanya tentang membatasi waktu layar, tetapi juga diiringi pembelajaran bagaimana anak dapat mengelola perasaan agar tidak bereaksi berlebihan, melainkan mampu menenangkan diri dan mengutarakan perasaan dengan lebih kostruktif.

Sesi tanya jawab menampilkan berbagai tantangan nyata yang dihadapi guru dan orang tua di lapangan. Seorang guru menyampaikan kesulitan dalam menangani anak yang kurang fokus saat mengikuti kegiatan belajar di PAUD, sementara beberapa orang tua mengaku kewalahan membimbing anak agar tetap disiplin dalam menggunakan waktu layar/ salah satu orang tua bahkan bercerita, "Anak saya sudah kelas 2SD, kadang lupa mengejarkan tugas karena lebih memilih bermain game di tablet; saya bingung harus mulai dari mana." Kondisi ini memperlihatkan rendahnya literasi digital dalam keluarga dan kurangnya pemahaman mengenai dampak gawai terhadap minat belajar anak.

Untuk mengatasi masalah ini, pemateri memberikan beberapa solusi praktis. Salah satunya adalah mendorong kolaborasi antara guru, orang tua, dan tokoh masyarakat setempat agar diadakan workshop rutin tentang pengasuhan digital dan pentingnya pendidikan anak usia dini. Guru PAUD dianjurkan untuk merancang kegiatan belajar yang menarik dan interaktif,

dengan menyisipkan elemen permainan serta suasana kelas yang kondusif, agar anak lebih fokus dan termotivasi. Sementara itu, orang tua didorong untuk memberikan pengakuan dan dukungan atas usaha anak, misalnya dengan ucapan sederhana seperti, “Aku bangga kamu mencoba menyelesaikan tugasnya hari ini”. Apresiasi semacam ini membantu memperkuat rasa percaya diri anak, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar dan kemampuan mengelola emosinya secara positif.



Gambar 1. Pembukaan Acara.



Gambar.2 Foto Narasumber.

Masa usia 0-6 tahun merupakan masa emas (golden age) di mana anak mengalami perkembangan pesat, baik secara fisik maupun psikis. Pada periode ini, stimulasi yang tepat menjadi sangat penting, karena anak membutuhkan kasih sayang, rasa aman, nutrisi yang cukup, serta interaksi yang mendukung pertumbuhan sosial dan emosional. Dalam konteks era digital, pola asuh orang tua memiliki peran yang sangat besar terhadap perkembangan sosial emosional anak. Penggunaan gawai yang tidak terkendali pada anak usia dini dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam mengelola emosi. Anak yang terlalu sering menatap layar cenderung kesulitan mengekspresikan perasaan secara sehat dan mengendalikan reaksi ketika menghadapi frustrasi. Oleh karena itu, pendampingan digital bukan sekadar membatasi waktu layar, tetapi memerlukan strategi aktif dari orang tua dan guru agar anak tetap dapat tumbuh secara sosial dan emosional, sebagaimana ditemukan oleh Reswari & Syakuro (2023) dalam penelitiannya tentang pengaruh gawai terhadap perkembangan sosial-emosional anak PAUD.

Keterampilan sosial anak termasuk kemampuan berkomunikasi, bersikap sopan, dan peduli terhadap orang lain tidak akan berkembang secara otomatis jika anak lebih banyak

menghabiskan waktu di depan gawai. Perkembangan sosial memerlukan stimulasi, teladan, dan dukungan dari orang tua serta lingkungan sekitarnya agar anak dapat belajar bersosialisasi, memahami nilai-nilai sopan santun, dan membangun karakter yang baik. Pola asuh yang komunikatif dan demokratis, serta bimbingan aktif dari guru, terbukti membantu anak mengontrol diri dan menyalurkan emosi dengan lebih baik, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian Krisnaningsih dkk., (2024). Di lingkungan PAUD, guru memiliki peran penting dalam menyeimbangkan penggunaan teknologi dan interaksi langsung, sehingga anak tetap memperoleh kesempatan untuk bermain, berinteraksi, dan belajar secara tatap muka, sementara teknologi berfungsi sebagai sarana pendukung, bukan pengganti. Penggunaan teknologi yang terarah dan diawasi oleh pendidik dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, serta memperkuat pembelajaran karakter, keterampilan sosial, dan regulasi emosi secara optimal, seperti yang ditemukan oleh Nasution dkk., (2025). Dengan pendekatan ini, anak juga belajar menghadapi tantangan di sekolah maupun lingkungan sosialnya dengan lebih percaya diri, membangun ketangguhan psikologis, dan mampu mengekspresikan emosi secara positif, sehingga teknologi dapat menjadi alat yang mendukung pembelajaran dan perkembangan sosial-emosional anak secara menyeluruh.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa teknologi digital sudah menjadi bagian dari kehidupan anak usia dini, sehingga peran orang dan guru sangat diperlukan untuk mengarahkan secara tepat. Berbagai perilaku digital yang kurang sehat seperti penggunaan gawai yang berlebihan, tantrum saat dibatasi, dan akses konten yang tidak sesuai usia muncul karena rendahnya pemahaman literasi digital dirumah maupun di lingkungan PAUD. Hal ini menegaskan pentingnya kemampuan orang dewasa dalam memilih konten yg aman, memahami penggunaan teknologi, dan menerapkan aturan dengan konsisten. Walaupun teknologi memberikan manfaat bagi perkembangan anak, resiko tetap ada jika penggunaanya tidak di awasi. Oleh sebab itu, pendampingan aktif diperlukan untuk menjaga keseimbangan antar aktivitas digital dan kegiatan bermain langsung. Orang tua dan guru juga perlu menjadi teladan dalam penggunaan gawai serta membangun kebiasaan digital yang sehat, kegiatan menegaskan bahwa kolaborasi antara keluarga dan sekolah sangat penting agar anak memahami teknologi sebagai alat belajar, bukan hanya hiburan. Dengan meningkatnya pemahaman peserta nilai pendampingan digital, proses mendidik anak di era teknologi dapat berlangsung lebih terarah. Pada akhirnya, literasi digital menjadi kompotensi yang harus dimiliki orang dewasa yang

mendampingi anak usia dini. Dengan bimbingan yang tepat, anak dapat memanfaatkan teknologi secara positif dan bisa terlindungi dari berbagai resiko digital.

DAFTAR REFERENSI

- Annisa, A., Puniman, A., Yudiaty, R., & Rizqi, H. (2025). PENDIDIKAN KARAKTER ANAK DI ERA DIGITAL. *Rampa'Naong Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 25-32.
- Asriani, A., Nurdin, N., & Askar, A. (2024). Tantangan Pendidikan Islam di Era Digital. Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society (KIIIES) 5.0, 3(1), 198-202.
- Dheasari, AE, Fajriyah, L., & Riska, R. (2022). Tantangan orang tua dalam mendidik anak di era digital. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak* , 3 (1), 25-35.
- Fatmawati, NI, & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, mendidik anak di era digital bagi orang tua milenial. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan* , 11 (2), 119-138.
- Khodijah, I. S., Khodijah, A., Adawiyah, N., & Tabroni, I. (2021). Tantangan pendidikan karakter di era digital. *Lebah*, 15(1), 23-32.
- Krisnaningsih, Y. K., Agustina, R., & Zahro, S. F. (2024). Peran Pendidikan Anak Usia Dini dalam Pengembangan Keterampilan Sosial-Emosional Anak di Era Digital. *Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 1-6.
- Kusumawati, S. A. R. (2022). Mendidik anak usia dini di era digitalisasi. *Lentera Anak*, 3(1).
- Nasution, C. A., Ramadani, E., Zahra, K. L., Ardila, S., & Anggraini, E. S. (2025). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Paud: Dampaknya Terhadap Perkembangan Kognitif, Sosial, Dan Emosional Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 44-47.
- Prasetyo, RH, Asbari, M., & Putri, SA (2024). Mendidik generasi z: Tantangan dan strategi di era digital. *Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen (JISMA)* , 3 (1), 10-13.
- Reswari, A., & Syakuro, M. A. (2023). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini dalam Penggunaan Gawai di Era Digitalisasi. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 7(2), 69-87.
- Sagala, K., Naibaho, L., & Rantung, DA (2024). Tantangan Pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi* , 6 (01), 1-8.
- Waruwu, P. R. (2020). Permasalahan Pola Asuh Dalam Mendidik Anak Di Era Digital. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 70-80.