

KOMPETENSI LITERASI DIGITAL GURU PAUD DALAM MENYELEKSI KONTEN EDUKATIF YANG LAYAK ANAK

Sri Mulyani^{1*}, M Hery Yuli Setiawan², Yetty Isna Wahyuseptiana³

^{1, 2, 3} Universitas Slamet Riyadi Surakarta

^{1*} bundanyafawwa@gmail.com, ² isnayetty@gmail.com, ³ heary3030@gmail.com

Corresponding author*

ABSTRACT

The development of digital technology provides opportunities for Early Childhood Education (ECE) teachers to create learning experiences that are more engaging, concrete, and interactive. However, the diversity of digital content also requires teachers to have the ability to select content that is safe, educational, and appropriate for children's developmental stages. This study aims to analyze the digital literacy competence of ECE teachers in selecting appropriate educational content for children and to identify the challenges encountered during this process. This research employed a qualitative descriptive approach, with data collected through interviews with five ECE teachers. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that teachers are able to utilize digital media in learning and select content by considering children's age and developmental needs, learning objectives, language, visual elements, duration, safety, and moral values. However, teachers still face several challenges, including inappropriate advertisements and content, limited digital skills among some educators, unstable internet connectivity, and difficulties in finding digital content that is genuinely appropriate for young children. This study highlights the importance of practical and continuous digital literacy training for ECE teachers. Furthermore, the study produced a Digital Educational Content Suitability Assessment Instrument for Early Childhood as a systematic guideline for selecting digital content that is safe, developmentally appropriate, and supportive of learning objectives. The instrument is expected to assist teachers in making informed decisions when integrating digital resources into early childhood learning activities.

Keywords: Digital literacy, ECE teachers, Educational content, Early childhood

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan interaktif. Namun, keberagaman konten digital juga menuntut guru memiliki kemampuan untuk menyeleksi konten yang aman, edukatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kompetensi literasi digital guru PAUD dalam menyeleksi konten edukatif yang layak anak serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru dalam proses tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara terhadap lima guru PAUD. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah mampu memanfaatkan media digital dalam pembelajaran dan melakukan seleksi konten dengan mempertimbangkan kesesuaian usia dan perkembangan anak, tujuan pembelajaran, bahasa, visual, durasi, keamanan, serta nilai moral. Namun, guru masih menghadapi kendala berupa iklan dan konten yang tidak sesuai, keterbatasan kemampuan digital sebagian pendidik, jaringan internet, serta kesulitan menemukan konten yang benar-benar layak anak. Penelitian ini menegaskan pentingnya pelatihan literasi digital yang praktis dan berkelanjutan serta menghasilkan Instrumen Penilaian Kelayakan Konten Edukatif Digital untuk Anak Usia Dini sebagai pedoman

sistematis dalam memilih konten digital yang aman, sesuai perkembangan, dan mendukung tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: *Literasi digital, guru PAUD, konten edukatif, anak usia dini*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Guru PAUD saat ini memiliki akses yang semakin luas terhadap video pembelajaran, lagu, animasi, gambar, permainan digital, aplikasi pembelajaran, serta berbagai sumber belajar yang tersedia melalui internet. Penggunaan media digital dapat membantu guru menghadirkan pengalaman yang sulit diperoleh secara langsung di lingkungan kelas. Akan tetapi, kemudahan memperoleh konten digital juga menghadirkan tantangan karena tidak seluruh konten yang tersedia di internet sesuai untuk anak usia dini.

Anak usia dini memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda dengan anak usia sekolah. Anak belajar melalui pengalaman konkret, bermain, interaksi sosial, eksplorasi, dan pengalaman multisensori. Oleh karena itu, penggunaan media digital perlu ditempatkan sebagai alat pendukung pembelajaran, bukan sebagai pengganti interaksi langsung antara guru dan anak. NAEYC dan Fred Rogers Center menekankan bahwa teknologi dan media interaktif dapat digunakan secara tepat

dalam pendidikan anak usia dini apabila penggunaannya mendukung tujuan pembelajaran dan perkembangan anak.

Dalam konteks tersebut, kemampuan guru dalam menggunakan teknologi belum dapat dipandang sebagai satu-satunya indikator kompetensi digital. Guru juga perlu mampu memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara kritis. Gilster (1997) memandang literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Dengan demikian, literasi digital tidak berhenti pada kemampuan mengakses teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan mengevaluasi informasi dan menentukan pemanfaatannya secara tepat.

Kebutuhan untuk menyesuaikan penggunaan teknologi dengan karakteristik anak juga diperkuat oleh penelitian Setiawan dan Sufa (2017). Penelitian tersebut mengenai pembelajaran berbasis komputer pada anak usia 4–6 tahun menunjukkan bahwa teknologi komputer dapat digunakan untuk menunjang berbagai aspek perkembangan anak, termasuk moral, motorik, bahasa, kognitif, seni, dan sosial emosional. Materi yang diberikan juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan

anak, seperti keaksaraan, sosial, matematika, dan sains. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pada anak usia dini harus berorientasi pada kebutuhan dan tahap perkembangan anak, bukan semata-mata pada daya tarik teknologinya.

Persoalan lain yang perlu diperhatikan adalah nilai yang dibawa oleh suatu konten digital. Konten yang menarik secara visual belum tentu memberikan pengalaman belajar yang positif. Konten dapat mengandung bahasa kasar, kekerasan, perilaku negatif, stereotip, iklan yang tidak sesuai, bahkan materi yang tidak ditujukan untuk anak. Dalam pendidikan anak usia dini, nilai moral dan karakter menjadi bagian penting dari pengalaman belajar. Sufa dan Setiawan (2018) menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran seperti bercerita dapat digunakan untuk menanamkan nilai kedisiplinan, kemandirian, dan tanggung jawab. Hal tersebut memperkuat pentingnya mempertimbangkan nilai karakter dalam memilih konten edukatif digital.

Selain aspek perkembangan dan karakter, kualitas penyelenggaraan PAUD juga membutuhkan sistem yang dapat menjamin mutu pembelajaran. Sufa dan Setiawan (2020) menunjukkan bahwa peningkatan mutu lembaga PAUD berkaitan dengan pelaksanaan penjaminan mutu internal dan eksternal. Dalam konteks pemanfaatan media

digital, prinsip penjaminan mutu tersebut dapat diterapkan melalui proses seleksi dan evaluasi konten secara sistematis. Guru membutuhkan pedoman yang dapat membantu mereka menentukan apakah suatu konten benar-benar layak digunakan bersama anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memfokuskan perhatian pada kompetensi literasi digital guru PAUD dalam menyeleksi konten edukatif yang layak anak di Kecamatan Jebres. Penelitian tidak hanya melihat kemampuan guru dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga bagaimana guru memahami, mengevaluasi, dan mengambil keputusan terhadap konten yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kompetensi literasi digital guru PAUD di Kecamatan Jebres dalam menyeleksi konten edukatif yang layak bagi anak usia dini? dan (2) Apa saja kendala yang dihadapi guru PAUD dalam menyeleksi konten digital yang layak anak?

Penelitian ini memiliki kebaruan pada upaya merumuskan kebutuhan praktis berupa Instrumen Penilaian Kelayakan Konten Edukatif Digital untuk Anak Usia Dini. Instrumen tersebut diharapkan dapat membantu guru melakukan seleksi konten berdasarkan aspek usia dan perkembangan anak, tujuan pembelajaran, bahasa, visual,

durasi, keamanan, nilai karakter, serta potensi dampak positif dan negatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian berupaya memperoleh gambaran secara mendalam mengenai pengalaman guru dalam menggunakan, mengevaluasi, dan menyeleksi konten digital untuk pembelajaran anak usia dini. Subjek penelitian adalah guru PAUD di Kecamatan Jebres yang telah menggunakan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Data utama diperoleh melalui wawancara mengenai pengalaman guru dalam mencari konten, menentukan kelayakan, menggunakan konten, mengantisipasi risiko, serta mengatasi kendala dalam penggunaan media digital.

Data dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil wawancara dikelompokkan berdasarkan beberapa tema, yaitu kemampuan mengakses dan mencari informasi digital, pemahaman terhadap konten, evaluasi kelayakan konten, seleksi dan penggunaan konten edukatif, dampak penggunaan media digital, kendala yang dihadapi guru, serta kebutuhan pelatihan dan pedoman seleksi konten. Keabsahan data dilakukan melalui perbandingan informasi

antarinforman dan kesesuaian antara hasil wawancara dengan fokus penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kemampuan Guru dalam Mengakses dan Memanfaatkan Media Digital

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru PAUD di Kecamatan Jebres telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti telepon pintar, laptop, proyektor, dan Interactive Flat Panel (IFP). Perangkat tersebut digunakan untuk mencari informasi, menampilkan video, membuat media pembelajaran, menyimpan konten, serta mendukung komunikasi dan kegiatan pembelajaran. Guru memperoleh konten dari berbagai sumber, antara lain YouTube, YouTube Kids, Google, Canva, Pinterest, TikTok, Platform Merdeka Mengajar, situs pendidikan, komunitas guru, serta sumber resmi pemerintah. Konten yang telah dipilih biasanya diunduh atau disimpan terlebih dahulu melalui Google Drive, laptop, flashdisk, atau perangkat penyimpanan sekolah.

Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan akses teknologi guru relatif berkembang. Guru tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi sebagian telah melakukan proses produksi dan modifikasi konten. Beberapa guru membuat video sendiri, mengembangkan permainan menggunakan Canva atau Wordwall, serta melakukan penyuntingan terhadap video sebelum digunakan.

Namun, dalam perspektif literasi digital Gilster (1997), kemampuan mengakses informasi baru merupakan salah satu bagian dari kompetensi literasi digital. Kemampuan tersebut perlu diikuti dengan kemampuan memahami dan mengevaluasi informasi yang diperoleh. Dengan demikian, tingginya kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat belum secara otomatis menunjukkan bahwa guru telah memiliki kemampuan optimal dalam menyeleksi konten digital.

Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Pendukung Pembelajaran PAUD

Guru memanfaatkan konten digital terutama sebagai stimulus pembelajaran. Media digital digunakan untuk menghadirkan objek, peristiwa, atau pengalaman yang sulit dihadirkan secara langsung di kelas. Misalnya, guru menggunakan video untuk memperlihatkan proses menanam, kapal, kapal selam, konsep benda terapung, hewan, lagu, cerita, dan berbagai pengalaman lain yang sulit diperoleh anak secara langsung. Penggunaan tersebut memberikan manfaat karena anak memperoleh gambaran visual dan pengalaman yang lebih konkret. Guru menyatakan bahwa video dapat membantu menjelaskan konsep yang abstrak dan membuat anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan Setiawan dan Sufa (2017) yang

menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis komputer dapat digunakan sebagai sarana penunjang berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Pembelajaran berbasis komputer dapat digunakan untuk materi yang berkaitan dengan bahasa, sosial, matematika, dan sains serta mendukung perkembangan moral, motorik, kognitif, seni, dan sosial emosional. Dengan demikian, teknologi digital memiliki potensi positif apabila pemanfaatannya diarahkan pada kebutuhan perkembangan anak. Hal yang menjadi persoalan bukan semata-mata apakah guru menggunakan teknologi, tetapi bagaimana guru menentukan teknologi dan konten yang tepat untuk digunakan.

Guru juga menyadari bahwa media digital tidak seharusnya menggantikan permainan, interaksi langsung, aktivitas fisik, maupun hubungan guru-anak. Media digital ditempatkan sebagai alat bantu yang digunakan secara terbatas dan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Kompetensi Guru dalam Mengevaluasi Kelayakan Konten Digital

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru telah melakukan beberapa bentuk evaluasi sebelum menampilkan konten kepada anak. Guru tidak langsung menggunakan konten yang ditemukan di internet, tetapi terlebih dahulu menonton atau mempelajari keseluruhan isi.

Aspek yang diperhatikan guru antara lain kesesuaian dengan usia anak; kesesuaian dengan karakteristik perkembangan, kesesuaian dengan tema dan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa yang sederhana dan sopan, kualitas dan keamanan visual, durasi konten, pesan atau nilai yang disampaikan, keberadaan kekerasan, bahasa kasar, pornografi atau konten dewasa, iklan yang tidak sesuai, perilaku negatif yang berpotensi ditiru anak, dan kredibilitas sumber konten.

Temuan tersebut menunjukkan adanya proses evaluasi yang cukup kompleks. Guru telah menyadari bahwa konten yang berjudul atau tampilannya terlihat sebagai konten anak belum tentu benar-benar aman untuk anak. Salah satu guru bahkan menemukan konten yang secara tampilan menyerupai kartun anak, tetapi di dalamnya terdapat unsur dewasa. Pengalaman tersebut membuat guru menjadi lebih berhati-hati dalam memeriksa keseluruhan isi video sebelum ditampilkan.

Hal ini memperlihatkan bahwa kompetensi literasi digital guru berkembang dari sekadar kemampuan mencari konten menuju kemampuan melakukan critical evaluation. Dalam kerangka Gilster (1997), kemampuan mengevaluasi informasi merupakan bagian penting dari literasi digital karena pengguna perlu menentukan kredibilitas,

relevansi, dan manfaat informasi sebelum menggunakannya.

Aspek Pertimbangan dalam Keamanan Konten

Kesesuaian Konten dengan usia dan Tahap Perkembangan Anak

Kesesuaian dengan usia dan perkembangan anak menjadi salah satu pertimbangan yang paling banyak muncul dalam wawancara. Guru mempertimbangkan apakah bahasa dapat dipahami anak, apakah gambar cukup jelas, apakah warna dan animasi nyaman dilihat, apakah durasi sesuai dengan rentang perhatian anak, serta apakah materi sesuai dengan kemampuan perkembangan anak. Guru juga menyadari bahwa konten yang cocok untuk anak usia 5–6 tahun belum tentu cocok untuk anak yang lebih muda. Karena itu, guru melakukan penyesuaian berdasarkan usia dan karakteristik anak di kelas.

Temuan ini semakin diperkuat oleh Setiawan dan Sufa (2017) yang secara khusus mengkaji kebutuhan anak usia 4–6 tahun dalam pembelajaran berbasis komputer. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis komputer perlu memperhatikan kebutuhan dan standar kompetensi anak agar teknologi benar-benar menjadi sarana penunjang perkembangan. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kesesuaian

perkembangan harus menjadi kriteria utama dalam menentukan kelayakan konten digital, bukan hanya aspek menarik atau tidaknya konten.

Bahasa, Visual, dan Durasi sebagai Indikator Kelayakan

Guru memberikan perhatian terhadap penggunaan bahasa dalam konten. Bahasa yang terlalu sulit, menggunakan istilah ilmiah yang tidak diperlukan, mengandung kata kasar, atau tidak sesuai dengan kemampuan anak cenderung dihindari. Beberapa guru bahkan melakukan penyuntingan terhadap konten sebelum digunakan. Visual juga menjadi perhatian. Guru memilih gambar yang jelas, warna yang tidak berlebihan, animasi yang menarik namun tetap nyaman dilihat, serta menghindari visual yang mengandung kekerasan atau menampilkan perilaku yang tidak sesuai.

Durasi juga disesuaikan dengan kemampuan anak untuk mempertahankan perhatian. Guru cenderung memilih video yang singkat dan langsung pada tujuan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru sebenarnya telah memiliki kriteria kelayakan konten secara praktis, meskipun kriterianya belum terdokumentasi dalam suatu instrumen yang sistematis.

Kondisi ini menjadi salah satu dasar penting bagi pengembangan

instrumen penilaian dalam penelitian ini. Instrumen tidak perlu menciptakan kriteria yang sepenuhnya baru, tetapi dapat mengorganisasi pengalaman dan pertimbangan guru menjadi indikator yang lebih terstruktur.

Keamanan Konten dan Perlindungan Anak

Aspek keamanan menjadi perhatian yang sangat kuat dalam hasil wawancara. Guru menyebutkan beberapa bentuk konten yang harus dihindari, yaitu kekerasan, pornografi, bahasa kasar, perilaku negatif, ujaran kebencian, SARA, serta iklan yang tidak sesuai dengan usia anak. Guru juga mengkhawatirkan adanya konten yang dapat mendorong anak meniru perilaku negatif. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya menilai isi konten dari aspek edukatif, tetapi juga mempertimbangkan kemungkinan dampaknya terhadap perilaku anak.

Permasalahan iklan menjadi salah satu kendala yang cukup menonjol. Konten yang sebenarnya sesuai dengan anak dapat memunculkan iklan yang tidak sesuai ketika ditayangkan secara langsung melalui platform tertentu. Karena itu, beberapa guru memilih mengunduh konten terlebih dahulu dan memeriksa keseluruhan isi sebelum digunakan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penilaian kelayakan konten digital perlu memasukkan aspek

keamanan digital, bukan hanya kualitas pembelajaran. Konten yang memiliki nilai edukatif belum tentu layak digunakan apabila memiliki risiko terhadap keselamatan atau pengalaman psikologis anak.

Nilai Moral dan Karakter dalam Konten Digital

Selain aspek keamanan, guru juga mempertimbangkan nilai moral dan karakter yang terkandung dalam konten. Nilai yang dianggap penting antara lain kejujuran, tanggung jawab, kemandirian, kerja sama, toleransi, saling membantu, disiplin, sopan santun, meminta maaf, mengucapkan terima kasih, serta tidak melakukan perundungan. Temuan ini memperlihatkan bahwa guru tidak memandang konten edukatif hanya dari sisi transfer pengetahuan. Konten juga diharapkan mendukung pembentukan sikap dan karakter anak.

Sufa dan Setiawan (2018) menunjukkan bahwa kegiatan bercerita dapat digunakan sebagai sarana internalisasi pendidikan karakter pada anak usia dini. Melalui kegiatan tersebut, nilai seperti kedisiplinan, kemandirian, dan tanggung jawab dapat ditanamkan. Meskipun penelitian tersebut tidak secara khusus membahas konten digital, prinsip yang dikemukakan relevan dalam konteks penelitian ini: media pembelajaran anak seharusnya

membawa pesan yang mendukung perkembangan karakter positif.

Oleh karena itu, aspek nilai moral dan karakter perlu menjadi salah satu indikator dalam instrumen penilaian kelayakan konten digital. Dalam konteks PAUD, pertimbangan tersebut menjadi penting karena pembelajaran tidak hanya diarahkan pada perkembangan kognitif, tetapi juga bahasa, sosial-emosional, moral, fisik-motorik, dan seni. Konten digital perlu ditempatkan sebagai bagian dari pengalaman belajar yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Dampak Penggunaan Konten Digital terhadap Pembelajaran Anak

Guru mengidentifikasi berbagai dampak positif penggunaan konten digital. Media digital dapat menambah pengetahuan anak, meningkatkan perhatian dan motivasi, memberikan pengalaman visual dan auditori, membantu menjelaskan konsep yang sulit dihadirkan secara langsung, serta memperkenalkan anak pada pengalaman yang lebih luas. Namun, guru juga menyadari adanya dampak negatif. Penggunaan media digital yang tidak terkontrol dapat menyebabkan ketergantungan terhadap gadget, berkurangnya interaksi sosial, gangguan terhadap aktivitas fisik, masalah kesehatan mata, serta kemungkinan anak meniru perilaku negatif dari konten yang

ditonton. Oleh karena itu, guru menekankan pentingnya pendampingan dan pengaturan durasi penggunaan media digital. Media digital sebaiknya menjadi bagian dari pengalaman belajar, bukan menjadi satu-satunya pengalaman belajar anak.

Temuan ini menunjukkan bahwa kompetensi digital guru juga mencakup kemampuan mempertimbangkan dampak penggunaan konten, baik dampak langsung terhadap pembelajaran maupun dampak terhadap perkembangan anak. Manfaat media digital sangat bergantung pada kualitas konten dan cara penggunaannya. Media digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif apabila dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik anak, tetapi dapat menjadi sumber risiko apabila digunakan tanpa seleksi dan pendampingan.

Kendala Guru dalam Menyeleksi Konten Digital

Meskipun guru telah memiliki kesadaran yang cukup baik mengenai kriteria konten layak anak, penelitian menemukan beberapa kendala. Pertama, guru mengalami kesulitan menemukan konten yang benar-benar sesuai dengan usia dan karakteristik anak. Banyak konten yang secara tampilan menarik tetapi belum tentu sesuai dengan tujuan pembelajaran atau perkembangan anak. Kedua, terdapat konten yang memiliki

unsur negatif tersembunyi, seperti iklan, bahasa kasar, kekerasan, atau materi dewasa.

Ketiga, keterbatasan waktu menjadi kendala. Guru perlu menonton dan memeriksa konten terlebih dahulu, sementara guru juga memiliki tugas administrasi dan persiapan pembelajaran lainnya. Keempat, kemampuan teknologi antarguru belum sepenuhnya sama. Beberapa guru lebih percaya diri menggunakan teknologi, sedangkan guru lainnya masih membutuhkan bantuan dan pembelajaran bersama.

Kelima, terdapat kendala jaringan internet dan keterbatasan perangkat tertentu. Keenam, guru merasa membutuhkan sumber konten yang lebih terpercaya dan telah dikurasi. Guru tidak ingin hanya mengandalkan konten yang sedang viral karena popularitas tidak selalu menunjukkan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran anak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa tantangan literasi digital guru PAUD telah bergeser. Persoalannya bukan hanya apakah guru mampu menggunakan perangkat digital, tetapi apakah guru mampu membuat keputusan yang tepat di tengah banyaknya pilihan konten yang tersedia.

Kebutuhan Pelatihan dan Pedoman Seleksi Konten

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru membutuhkan pelatihan yang lebih praktis. Pelatihan yang

dibutuhkan bukan hanya mengenai cara mengoperasikan laptop, IFP, aplikasi, atau platform digital, tetapi terutama mengenai bagaimana menilai dan memilih konten digital yang layak anak.

Guru menginginkan pelatihan yang memberikan contoh langsung, seperti cara menemukan sumber konten yang terpercaya, cara memeriksa profil dan sumber pembuat konten, cara mengevaluasi bahasa dan visual, cara mengidentifikasi kekerasan dan konten dewasa tersembunyi, cara memeriksa iklan dan tautan eksternal, cara menilai kesesuaian usia, cara menilai durasi, cara menghubungkan konten dengan tujuan pembelajaran, cara menilai nilai moral dan karakter, dan cara memodifikasi atau membuat konten yang lebih aman dan sesuai kebutuhan anak. Guru juga mengharapkan adanya pendampingan secara berkelanjutan, diskusi dalam kelompok kerja guru, serta penyediaan bank konten edukatif yang telah dikurasi.

Kebutuhan tersebut sejalan dengan prinsip penjaminan mutu PAUD. Sufa dan Setiawan (2020) menunjukkan bahwa mutu lembaga PAUD perlu dibangun melalui mekanisme penjaminan mutu internal dan eksternal. Dalam konteks pemanfaatan teknologi, peningkatan kapasitas guru serta penyediaan pedoman seleksi konten dapat menjadi bagian dari upaya peningkatan mutu pembelajaran.

Dengan demikian, pelatihan literasi digital sebaiknya diarahkan dari “mampu menggunakan teknologi” menuju “mampu menggunakan teknologi secara kritis, aman, dan pedagogis.”

Instrumen Penilaian Kelayakan Konten

Salah satu implikasi penting dari penelitian ini adalah kebutuhan terhadap alat bantu yang dapat memudahkan guru dalam melakukan seleksi konten digital. Berdasarkan hasil wawancara, guru sebenarnya telah memiliki pengalaman dan pertimbangan yang beragam dalam menilai konten. Namun, pertimbangan tersebut belum seluruhnya dilakukan dengan menggunakan prosedur yang sistematis. Guru melakukan pengecekan berdasarkan pengalaman masing-masing, seperti melihat bahasa, visual, durasi, isi, keamanan, dan kesesuaian tema.

Oleh karena itu, penelitian ini menghasilkan gagasan pengembangan instrumen penilaian kelayakan konten edukatif digital untuk anak usia dini yang dapat digunakan sebagai pedoman guru dalam menyeleksi konten. Instrumen tersebut dapat memuat indikator kesesuaian usia dan perkembangan, tujuan pembelajaran, keamanan, bahasa, visual, durasi, nilai moral dan karakter, keakuratan informasi, serta manfaat bagi perkembangan anak.

Keberadaan instrumen tersebut diharapkan dapat mengubah proses

seleksi yang selama ini bersifat intuitif menjadi proses yang lebih sistematis. Guru dapat menggunakan instrumen sebagai daftar periksa sebelum suatu video, animasi, lagu, permainan, atau media digital lainnya ditampilkan kepada anak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kompetensi literasi digital guru PAUD di Kecamatan Jebres dalam menyeleksi konten edukatif yang layak anak berada pada kondisi yang cukup baik. Guru telah mampu mengakses berbagai sumber digital, menggunakan perangkat teknologi, mencari dan menyimpan konten, serta memanfaatkan media digital sebagai pendukung pembelajaran. Guru juga telah menunjukkan kemampuan evaluatif dengan mempertimbangkan kesesuaian usia, tahap perkembangan, tujuan pembelajaran, bahasa, visual, durasi, sumber, nilai moral, serta keamanan konten. Guru menyadari bahwa konten yang terlihat menarik dan ditujukan untuk anak belum tentu benar-benar layak digunakan.

Kendala utama yang dihadapi guru adalah kesulitan menemukan konten yang benar-benar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak, adanya iklan dan konten negatif tersembunyi, keterbatasan waktu untuk memeriksa konten, perbedaan kemampuan digital

antarguru, keterbatasan jaringan dan perangkat, serta belum tersedianya pedoman seleksi konten yang sistematis.

Penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital guru PAUD perlu diarahkan dari kemampuan teknis menuju kemampuan kritis dalam mengevaluasi dan memilih konten. Pelatihan yang dibutuhkan guru adalah pelatihan praktis dan berkelanjutan yang mencakup pemeriksaan sumber, kesesuaian usia, bahasa, visual, keamanan, nilai karakter, durasi, tujuan pembelajaran, serta cara memodifikasi atau membuat konten sendiri.

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis melalui gagasan Instrumen Penilaian Kelayakan Konten Edukatif Digital untuk Anak Usia Dini sebagai pedoman dalam proses seleksi media digital. Instrumen tersebut dapat dikembangkan dan diuji lebih lanjut agar dapat digunakan secara luas oleh guru PAUD dalam memastikan bahwa konten digital yang digunakan benar-benar aman, bermakna, sesuai perkembangan, dan mendukung tujuan pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

American Academy of Pediatrics, Council on Communications and Media. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>

- Ajie, D. P., Wahyuseptiana, Y. I., & Nupiyanti, D. (2024). Strategi menciptakan anak usia dini kreatif melalui bahan alam. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(4), 40–51. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i4.1183>
- Farisia, H., & Syafi'i, I. (2024). Professional development on digital literacy for teachers in early childhood education in the digital era. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 5(3), 360–375. <https://doi.org/10.31538/tijie.v5i3.820>
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi pendukung literasi digital. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Khotimah, N., & Reza, M. (2022). Digital literacy to improve pedagogical and professional competence of early childhood teacher. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 9(2), 117–125. <https://doi.org/10.17977/um031v9i22022p117>
- National Association for the Education of Young Children & Fred Rogers Center. (2012). Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8. *NAEYC*.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Pusparini, L. D., & Nento, M. N. (2017). Materi pendukung literasi digital. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purworini, D., Pamungkas, E. W., Naidoo, G. M., Rahmadiva, L. A., Maryam, Chasana, R. R. B., Setyawan, S., Astuti, W., & Haryanti, Y. (2024). Enhancing digital literacy in early childhood school teachers: Technology and analysis approaches based on social cognitive theory. *Transformasi*, 20(2). <https://doi.org/10.20414/transformasi.v20i2.10605>
- Setiawan, M. H. Y., & Sufa, F. F. (2017). Analisis kebutuhan anak usia dini usia 4–6 tahun pada pembelajaran berbasis komputer anak usia dini. *Research Fair Unisri*, 1(1). <https://doi.org/10.33061/rsfu.v1i1.1542>
- Shofa, M. F., Junanto, S., Syamsiyati, R. N., Rahmawati, P. R., & Fajrin, L. P. (2025). Early childhood digital literacy gaps for deep digital play-based learning. *Journal of Educational Studies*, 3(1). <https://doi.org/10.58218/jes.v3i1.4153>
- Sufa, F. F., & Setiawan, M. H. Y. (2018). Pendidikan karakter pada anak usia dini melalui kegiatan bercerita. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1).
- Sufa, F. F., & Setiawan, M. H. Y. (2020). Implementasi penjaminan mutu pada lembaga PAUD di Solo Raya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 559–566. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.408>

- Sufa, F. F., & Yuli Setiawan, M. H. (2024). Collaborative learning stimulation to address learning loss in early childhood. *Al-Khidmat: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.15575/jak.v7i1.18643>
- Ulfah, F., & Yusriyyah, F. S. (2025). Pemahaman literasi digital guru PAUD di sekolah bukan sekolah penggerak (Studi kasus di TK Plus An-Naafi Garut). *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini: Anaking*, 3(2), 14–19. <https://doi.org/10.37968/anaking.v3i2.895>
- Wahyuseptiana, Y. I. (2020). Pembentukan konsep penerimaan diri pada anak usia dini di masa pandemi Covid-19. *Buana Gender: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 5(2), 126–136. <https://doi.org/10.22515/bg.v5i2.2814>
- Wahyuseptiana, Y. I. (2021). Pendekatan model pembelajaran discovery dalam mewujudkan kemampuan literasi sains pada anak usia dini. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 6(2).
- Wahyuseptiana, Y. I., & Irmade, O. (2026). Pembelajaran proyek dalam mengembangkan literasi numerasi dan literasi sains pada anak. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1).
- Weni, P. W. P., Sufa, F. F., & Wahyuseptiana, Y. I. (2026). Pengembangan model pembelajaran literasi integratif berbasis loose parts (LILP) untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5–6 tahun di TK Harapan Umat. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44653>
- Wigati, I., Faisal, F., & Astuti, R. T. (2022). Determining digital literacy among teacher from gender perspective through the Rasch model. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(3), 330–335. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i3.20409>
- World Health Organization. (2019). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. World Health Organization.