

Kreativitas Digital dalam Media Pembelajaran Sosial-Emosional Anak

Revina Alivia Dewi Arum^{1*}, Revalina Putri Kasandra Dewi², Choiriyah Widyasari³

^{1),2),3)}Universitas Muhammadiyah Surakarta

¹⁾ a520230005@student.ums.ac.id

²⁾ a520230015@student.ums.ac.id

³⁾ cw272@ums.ac.id

Manuscript submitted 24 Februari 2025, published 22 April 2025

ABSTRACT

Perkembangan sosial emosional merupakan aspek penting dalam pembentukan kepribadian dan keterampilan berinteraksi anak usia dini. Di era digital, media berbasis teknologi seperti aplikasi edukasi, video animasi, dan permainan interaktif menawarkan peluang baru untuk mendukung perkembangan sosial emosional anak. **Penelitian ini bertujuan** untuk menganalisis peran kreativitas digital dalam media pembelajaran sosial emosional anak usia dini dan mengeksplorasi tantangan serta solusi yang dapat diterapkan untuk memaksimalkan manfaat media digital. **Metode penelitian** ini menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui telaah pustaka terkini. **Hasil penelitian** ini menemukan bahwa media digital yang dirancang dengan baik dapat membantu anak meningkatkan empati, pengelolaan emosi, dan keterampilan komunikasi. Namun, tantangan seperti risiko paparan konten yang tidak pantas dan kecanduan layar memerlukan pendekatan kolaboratif antara orang tua, pendidik, dan pengembang aplikasi. Pendekatan pembelajaran campuran merupakan solusi efektif dengan mengintegrasikan pengalaman belajar digital dan interaksi langsung. Dengan pengawasan yang bijaksana dan desain konten yang tepat, kreativitas digital dapat menjadi alat inovatif dalam menciptakan pembelajaran holistik yang mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini.

KEYWORDS

Social-emotional development, digital creativity, learning media.

CORRESPONDING AUTHOR:

email: a520230005@student.ums.ac.id

Copyright: ©2023 This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional merupakan aspek perkembangan yang mendasar bagi perkembangan kepribadian anak dalam tingkah laku, tingkah laku, dan interaksinya dengan orang lain dan lingkungan (Dhida, 2021). Pada tahap usia dini, anak mulai membangun pondasi kemampuan

ini, yang nantinya akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan mereka dalam kehidupan sosial dan akademik di masa depan. Kemajuan teknologi di era digital membawa dampak besar pada banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Anak-anak yang hidup saat ini tidak lepas dari pengaruh teknologi digital yang kini



sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka sehari-hari. Penggunaan perangkat digital seperti tablet, handphone, dan laptop pada masa anak usia dini seringkali menimbulkan kontroversi karena dianggap menyebabkan tingkat ketergantungan yang tinggi (Dheasari et al., 2022). Kondisi ini secara tidak langsung mempengaruhi cara anak belajar, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan anak usia dini. Kreativitas digital menjadi pendekatan inovatif yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Anak usia dini berada pada tahap krusial dalam membangun kemampuan mengenali, memahami, dan mengelola emosi, serta berinteraksi dengan orang lain. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi edukasi, video animasi, dan permainan interaktif, menawarkan peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, personal, dan efektif.

Transformasi teknologi digital membawa peluang sekaligus tantangan dalam pengasuhan dan pendidikan anak usia dini. Di satu sisi, perangkat digital memberikan akses ke berbagai sumber daya pembelajaran yang kaya, inovatif, dan menarik. Di sisi lain, penggunaan yang tidak terkontrol dapat mengganggu keseimbangan aktivitas fisik dan mental anak. Dalam konteks perkembangan sosial-emosional, media digital memiliki potensi besar untuk menjadi alat pembelajaran yang mendukung anak dalam mengenali, memahami, dan mengelola emosi, serta meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Hal ini sangat penting karena keterampilan sosial-emosional membantu anak dalam membangun hubungan yang sehat, menyelesaikan konflik secara konstruktif, dan memahami perspektif orang lain.

Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi edukasi, video animasi, dan permainan interaktif, menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Teknologi ini memungkinkan anak untuk belajar melalui simulasi situasi sosial, eksplorasi cerita, dan aktivitas yang mendorong empati serta kerja sama. Sebagai contoh, Susilowati (2024) menemukan bahwa penggunaan animasi fabel dalam aplikasi Riri dapat mengembangkan aspek sosial-emosional anak usia dini. Aplikasi semacam ini tidak hanya menyajikan cerita yang menarik, tetapi juga melibatkan anak secara aktif dalam memahami nilai-nilai moral dan sosial. Penggunaan media digital seperti ini juga relevan dengan kebutuhan anak di era digital yang semakin kompleks.

Kemajuan teknologi digital membuka peluang bagi penerapan kreativitas digital dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Anak usia dini berada pada tahap krusial dalam membangun kemampuan pengenalan dan pengelolaan emosi, memahami perasaan orang lain, dan berkolaborasi dalam aktivitas kelompok. Kreativitas digital memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang personal, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan individu anak. Contohnya adalah video animasi yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga edukasi, seperti memperkenalkan konsep regulasi emosi melalui cerita yang relevan dengan pengalaman anak sehari-hari.

Namun, perlu diakui bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran anak usia dini memiliki tantangan tersendiri. Salah satu tantangan utama adalah risiko paparan konten yang tidak sesuai untuk anak. Selain itu, penggunaan perangkat digital yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental anak, termasuk risiko kecanduan layar, gangguan tidur, serta kurangnya aktivitas fisik. American Academy of Pediatrics (AAP)

merekomendasikan agar anak usia dini tidak terpapar layar lebih dari satu jam per hari. Hal ini penting untuk memastikan keseimbangan antara pembelajaran digital dan aktivitas fisik, yang sama-sama berkontribusi terhadap perkembangan holistik anak.

Untuk mengatasi tantangan ini, kolaborasi antara pengembang aplikasi, pendidik, dan orang tua menjadi kunci utama. Konten digital yang dirancang dengan baik harus sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak dan mengandung nilai-nilai positif. Pendekatan ini melibatkan pembuatan aplikasi yang tidak hanya bersifat edukatif tetapi juga mendorong interaksi aktif dan kreatif. Selain itu, peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam mendampingi anak saat menggunakan media digital. Dengan bimbingan yang tepat, pengalaman belajar melalui media digital dapat menjadi lebih terarah dan bermakna, sekaligus meminimalkan risiko paparan konten negatif.

Sebagai alternatif, pendekatan dengan memanfaatkan permainan berbasis teknologi dapat menjadi solusi inovatif dalam mengoptimalkan penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini. Permainan ini dirancang untuk melibatkan anak dalam aktivitas yang mendukung perkembangan keterampilan sosial-emosional, seperti bekerja sama dalam tim, berbagi, dan memecahkan masalah. Misalnya, aplikasi permainan edukasi yang mengintegrasikan simulasi situasi sosial memungkinkan anak belajar menghadapi konflik dan mencari solusi secara kreatif. Hal ini tidak hanya mengasah kemampuan sosial, tetapi juga membangun kepercayaan diri anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Susilowati (2024) menyoroti bahwa animasi fabel yang disajikan melalui aplikasi digital memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar memahami emosi dan nilai-nilai moral melalui karakter yang mereka kenali. Hal ini

menunjukkan potensi media digital untuk mendukung pendidikan nilai, yang seringkali sulit disampaikan melalui metode konvensional. Dalam skala yang lebih besar, media digital juga dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna.

Selain itu, kreativitas digital juga dapat diterapkan dalam permainan interaktif yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan sosial-emosional. Permainan semacam ini mendorong anak untuk bekerja sama dengan teman, menyelesaikan tantangan bersama, dan memahami pentingnya berbagi serta menghormati perasaan orang lain. Sebagai contoh, permainan berbasis teknologi yang menggunakan karakter animasi dapat membantu anak belajar tentang konflik dan resolusinya melalui simulasi situasi sehari-hari.

Namun, kesuksesan implementasi media digital dalam pembelajaran anak usia dini memerlukan perhatian terhadap desain konten. Konten yang ideal harus memuat nilai-nilai positif, relevan dengan kebutuhan perkembangan anak, dan mendorong interaksi aktif. Dengan demikian, pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Konten semacam ini juga dapat disesuaikan dengan konteks budaya lokal untuk memperkuat identitas budaya anak, seperti menggunakan cerita rakyat atau lagu tradisional dalam format digital.

Dalam era di mana teknologi semakin integral dalam kehidupan sehari-hari, pendekatan berbasis kreativitas digital menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan. Dengan mengintegrasikan media digital yang kreatif, relevan, dan sesuai dengan nilai-nilai pendidikan, kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menarik tetapi juga memperkaya perkembangan holistik anak usia dini. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih jauh bagaimana kreativitas digital dapat

diterapkan secara efektif dalam media pembelajaran sosial-emosional anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis peran kreativitas digital dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menggali data secara mendalam mengenai fenomena yang diamati melalui pendekatan kajian pustaka. Penekanan pada makna yang mendalam dan interaksi manusia sesuai dengan konteksnya membuat metode ini relevan dalam memahami bagaimana media digital dapat memengaruhi perkembangan sosial-emosional anak.

Penelitian menunjukkan bahwa teknologi digital dapat memberikan dampak positif jika digunakan secara bijaksana. Data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tinjauan literatur terkini dari jurnal-jurnal yang relevan dan telah diterbitkan dalam lima tahun terakhir (2019–2024). Fokus literatur adalah pada penelitian yang mengevaluasi efektivitas media digital, seperti animasi, aplikasi interaktif, dan pendekatan blended learning, dalam mendukung pengembangan sosial-emosional anak usia dini. Kajian literatur melibatkan analisis mendalam terhadap artikel dari berbagai sumber terkemuka, termasuk jurnal ilmiah, publikasi institusi pendidikan, dan pedoman organisasi internasional.

Analisis ini mengacu pada literatur terkini untuk memastikan bahwa media digital yang dikembangkan tidak hanya relevan tetapi juga selaras dengan kebutuhan perkembangan anak. Dalam konteks ini, penelitian mengusulkan model integrasi media digital yang tidak hanya kreatif tetapi juga memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini, seperti pemilihan konten berbasis nilai positif, pengawasan penggunaan media oleh orang tua, serta kolaborasi antara

pendidik dan pengembang aplikasi. Pendekatan holistik ini diyakini dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis bagaimana kreativitas digital dalam media pembelajaran sosial-emosional dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi anak usia dini. Berdasarkan tinjauan literatur, ditemukan bahwa penggunaan media digital yang dirancang secara tepat dapat membantu anak mengembangkan berbagai kemampuan sosial-emosional, seperti pengelolaan emosi, empati, dan keterampilan komunikasi. Namun, pemanfaatan teknologi ini juga menghadirkan tantangan, seperti risiko paparan konten yang tidak sesuai dan potensi ketergantungan pada perangkat digital.

HASIL PENELITIAN

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media digital berbasis animasi dan aplikasi edukatif memiliki efektivitas yang tinggi dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Misalnya, penelitian oleh Susilowati (2024) mengungkapkan bahwa aplikasi animasi fabel *Riri* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan empati, keterampilan sosial, dan pengelolaan emosi pada anak. Cerita yang disajikan dalam aplikasi ini dirancang untuk memuat konflik sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti pentingnya kerja sama, memahami perasaan orang lain, dan belajar memaafkan. Anak-anak yang menggunakan aplikasi ini menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang hubungan sosial melalui pengamatan perilaku karakter dalam cerita.

Temuan ini konsisten dengan studi Dhida (2021), yang menyoroti bahwa media visual seperti video animasi tidak hanya meningkatkan

kemampuan anak dalam mengenali emosi, tetapi juga membantu mereka mengelola situasi emosional yang rumit. Video animasi yang dirancang dengan baik memungkinkan anak melihat contoh konkret dari ekspresi emosi, seperti senyuman untuk kebahagiaan atau air mata untuk kesedihan. Hal ini membantu anak menghubungkan situasi nyata dengan perasaan yang mungkin mereka alami. Selain itu, animasi yang menyajikan solusi untuk masalah sosial, seperti bagaimana berbaikan setelah konflik, juga memberikan pembelajaran yang berharga.

Namun, literatur lain menyoroti pentingnya peran pendampingan dalam penggunaan media digital. Dheasari et al. (2022) mencatat bahwa tanpa pengawasan yang memadai, anak dapat terpapar konten yang tidak sesuai atau mengalami kecanduan layar. Hal ini dapat menghambat perkembangan fisik dan sosial mereka. Oleh karena itu, pendekatan blended learning menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk menciptakan keseimbangan antara pembelajaran berbasis teknologi dan interaksi sosial langsung. Pendekatan ini menggabungkan pembelajaran berbasis teknologi dengan aktivitas tatap muka yang memberikan pengalaman sosial langsung. Anak dapat belajar melalui aplikasi digital atau video animasi untuk memahami konsep sosial-emosional, yang kemudian diperkuat melalui aktivitas kelompok di sekolah atau di rumah, seperti permainan kolaboratif. Dengan cara ini, anak tidak hanya belajar teori melalui media digital, tetapi juga mempraktikkannya dalam situasi nyata. Blended learning juga membantu anak memahami nilai interaksi manusia secara langsung, yang sering kali tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh teknologi.

PEMBAHASAN

1. Kreativitas Digital dalam Perkembangan Sosial-Emosional

Dalam era teknologi saat ini, media digital menjadi salah satu sarana yang efektif untuk mendukung pengembangan keterampilan sosial-emosional anak. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti aplikasi edukasi, video interaktif, hingga permainan berbasis teknologi yang dirancang untuk merangsang kemampuan empati, regulasi emosi, dan keterampilan sosial. Kreativitas digital memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Di masa ini, anak-anak berada dalam fase eksplorasi, di mana mereka belajar memahami emosi, berinteraksi dengan orang lain, dan mengenal dunia di sekitar mereka.

Sari (2024) menyoroti bahwa eksplorasi cerita rakyat dalam format video 3D berbantuan artificial intelligence (AI) dapat meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak usia dini, khususnya pada rentang usia 5-6 tahun. Misalnya, melalui cerita digital dengan tema sosial, anak dapat mempelajari bagaimana karakter mengatasi konflik atau menunjukkan empati, yang dapat mereka aplikasikan dalam interaksi sehari-hari. Video semacam ini tidak hanya memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, format ini memungkinkan anak untuk berpartisipasi aktif melalui fitur interaktif yang memancing rasa ingin tahu dan kreativitas mereka. Hal ini selaras dengan pandangan bahwa pengalaman pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan stimulasi positif terhadap perkembangan sosial-emosional.

Aplikasi pendidikan dan permainan interaktif berbasis teknologi memberikan anak-anak peluang untuk mengekspresikan diri dan berlatih berpikir kreatif. Misalnya, aplikasi menggambar digital atau permainan edukasi berbasis cerita memungkinkan anak untuk mengembangkan imajinasi mereka sambil belajar memahami nilai-nilai seperti kerja sama, empati, dan pengendalian emosi. Selain itu,

keaktivitas digital dapat memfasilitasi anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya secara virtual. Contohnya, anak-anak dapat bekerja sama dalam proyek seni digital atau berbagi hasil karya mereka melalui platform yang aman. Aktivitas seperti ini tidak hanya memperkuat keterampilan sosial tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Selain itu pendekatan kolaboratif berbasis teks multimoda merupakan metode yang efektif untuk mendukung pengembangan keterampilan sosial-emosional anak usia dini. Pendekatan ini menggabungkan berbagai elemen media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi anak. Menurut Nurvitarini dan Karkono (2024), pendekatan berbasis teks multimoda membantu anak usia dini mengakses pembelajaran dengan cara yang lebih kontekstual dan melibatkan berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Ketika anak-anak bekerja dalam kelompok untuk membaca cerita digital yang dilengkapi ilustrasi menarik dan audio narasi, mereka terlibat dalam diskusi, berbagi pemikiran, dan saling mendukung dalam memahami cerita. Aktivitas ini memperkuat kemampuan mereka untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mengembangkan empati.

Suhartinah dan Budiarti (2024) menegaskan bahwa aplikasi seperti Wordwall dapat memberikan stimulasi positif terhadap perkembangan bahasa dan sosial-emosional anak dengan cara yang menarik dan interaktif. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung pembelajaran melalui permainan edukatif yang melibatkan berbagai elemen visual, auditori, dan kinestetik, sehingga anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan. Selain itu, Wordwall memungkinkan anak untuk berkolaborasi dan bersaing secara sehat dengan teman-temannya dalam menyelesaikan tantangan, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan komunikasi,

kerja sama, serta pengelolaan emosi mereka. Dampak positif ini sangat relevan dalam konteks pendidikan anak usia dini, di mana pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan aktivitas bermain memiliki peran penting dalam pengembangan sosial-emosional.

Interaksi anak usia dini dengan media digital tidak hanya membutuhkan perencanaan yang matang, tetapi juga pengawasan dan keterlibatan aktif orang tua untuk memaksimalkan manfaatnya terhadap perkembangan sosial-emosional. Sari, Novitawati, dan Sulaiman (2024) menegaskan bahwa screen time yang dilakukan secara terarah dan diawasi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan sosial-emosional anak. Ketika orang tua terlibat, mereka dapat membantu anak memahami konten yang mereka lihat, menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita, dan memberikan contoh nyata bagaimana menerapkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Keterlibatan ini tidak hanya mempererat hubungan antara anak dan orang tua tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penelitian Firanti et al. (2024) menunjukkan bahwa teknologi interaktif yang digunakan dalam aktivitas kolaboratif mampu mengasah keterampilan sosial anak, seperti kerja sama, kemampuan berkomunikasi, dan empati. Teknologi ini, jika dipadukan dengan peran orang tua, dapat mengajarkan anak untuk bekerja dalam tim, menyelesaikan konflik, dan memahami perspektif orang lain. Misalnya, aplikasi permainan edukatif berbasis kelompok mendorong anak untuk saling membantu dan berdiskusi, sementara orang tua bertindak sebagai fasilitator untuk menjaga suasana tetap positif dan mendidik. Pendekatan ini juga memungkinkan anak untuk belajar mengelola emosi mereka sendiri.

Ketika anak menghadapi tantangan dalam permainan digital atau situasi simulasi sosial yang

kompleks, orang tua dapat memberikan bimbingan bagaimana merespon dengan cara yang tepat. Hal ini penting karena, menurut Maharani, Ali, dan Miranda (2024), media audio-visual seperti buku cerita interaktif memberikan peluang bagi anak untuk belajar dari contoh emosi dan perilaku karakter, yang bisa diperkuat dengan diskusi bersama orang tua. Selain peran orang tua, pengembangan sosial-emosional anak usia dini juga dapat diperkuat melalui integrasi media digital dalam lingkungan pendidikan formal. Guru dapat menggunakan teknologi interaktif, seperti aplikasi pembelajaran atau permainan berbasis cerita, untuk menciptakan ruang belajar yang kolaboratif dan menarik.

Teknologi digital, bila digunakan dengan bijak, dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan sosial-emosional melalui kegiatan kreatif dan interaktif.. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah terbukti meningkatkan kreativitas anak usia dini, yang pada gilirannya berkontribusi pada perkembangan sosial-emosional mereka. Studi Asmara (2023) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran menciptakan lingkungan yang dinamis dan interaktif, memotivasi anak untuk mengembangkan kemampuan kreatif mereka.

Penggunaan media digital dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini harus dirancang secara strategis, mengingat dampak positif maupun negatif yang dapat ditimbulkannya. Imron (2018) mengingatkan bahwa penggunaan gadget tanpa pengawasan atau panduan yang tepat berpotensi memengaruhi interaksi sosial anak, misalnya dengan mengurangi waktu untuk berkomunikasi langsung atau bermain dengan teman sebaya. Namun, dengan pendekatan yang bijak, media digital dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran yang holistik.

Kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan pengembang media digital menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal. Pendidik dapat merancang pembelajaran berbasis media digital yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, seperti penggunaan aplikasi edukatif yang melatih anak untuk bekerja sama dalam kelompok, memahami emosi, dan menyelesaikan konflik melalui simulasi. Suryani et al. (2024) menekankan bahwa integrasi teknologi berbasis artificial intelligence mampu menyesuaikan tingkat kesulitan aktivitas sesuai dengan kemampuan individu anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif.

Dengan pendekatan yang tepat, kreativitas digital dapat menjadi jembatan untuk memperkuat perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Teknologi ini tidak hanya mendorong mereka untuk berkreasi, tetapi juga membantu mereka mengenali dan memahami emosi, serta berinteraksi dengan lingkungan secara sehat dan konstruktif. Selain itu penggunaan media digital untuk mendukung pengembangan sosial-emosional anak usia dini memerlukan pendekatan kolaboratif yang melibatkan semua pihak terkait. Pengawasan yang bijak, desain konten yang mendidik, serta integrasi dengan aktivitas sosial langsung menjadi faktor penting untuk memastikan anak mendapatkan manfaat maksimal dari media digital tanpa mengorbankan kebutuhan interaksi sosialnya.

2. Contoh Game Digital yang Mendukung Perkembangan Sosial-Emosional

Game digital yang dirancang dengan baik tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dapat mendukung pengembangan keterampilan sosial-emosional anak usia dini. Berikut adalah gambaran beberapa game digital yang bermanfaat serta bagaimana mereka berperan dalam perkembangan sosial-emosional anak:

a. Toca Life: World

Dalam Toca Life: World, anak-anak dapat menjelajahi berbagai lingkungan virtual seperti rumah, sekolah, dan taman bermain. Mereka memiliki kebebasan untuk membuat cerita mereka sendiri dan mengendalikan karakter dalam berbagai situasi sosial. Game ini mengajarkan anak tentang peran sosial yang berbeda, seperti menjadi teman yang baik atau berbagi barang dengan teman. Dengan berinteraksi dengan karakter dalam berbagai situasi, anak-anak belajar empati, kerja sama, dan pengambilan keputusan yang tepat. Mereka juga bisa belajar bagaimana menghadapi konflik dalam permainan, seperti berbagi mainan atau membantu teman yang membutuhkan.

b. Daniel Tiger's Neighborhood: Play at Home

Game ini mengambil karakter dari serial TV Daniel Tiger's Neighborhood. Anak-anak diajak untuk melakukan aktivitas interaktif, seperti bernyanyi dan bermain, sambil belajar tentang emosi dan cara mengelolanya. Game ini mengajarkan teknik-teknik sederhana untuk mengenali dan mengelola emosi, seperti bernapas dalam-dalam untuk menenangkan diri saat marah. Lagu-lagu yang ceria membantu anak memahami bahwa perasaan seperti marah, takut, atau senang adalah hal yang normal, dan memberikan alat untuk merespons perasaan tersebut dengan cara yang sehat. Ini membantu anak mengembangkan keterampilan pengendalian diri yang penting dalam interaksi sosial.

c. Sesame Street: Breathe, Think, Do

Dalam game ini, anak-anak diajarkan melalui petualangan dengan karakter Sesame Street untuk mengatasi masalah sehari-hari, seperti menenangkan diri setelah frustrasi atau menyelesaikan konflik dengan teman. Game ini memberikan teknik pengelolaan emosi yang dapat diterapkan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak diajak untuk bernapas

dalam-dalam, berpikir tentang solusi, dan bertindak dengan cara yang lebih tenang ketika menghadapi masalah. Ini memperkenalkan konsep regulasi emosi dan membantu anak belajar memecahkan masalah secara positif. Game ini juga memberikan kesempatan bagi anak untuk memahami perasaan orang lain dan belajar bersikap lebih empatik.

d. Feelings with Milo

Feelings with Milo adalah game yang fokus pada mengenali dan mengungkapkan perasaan. Anak-anak akan berinteraksi dengan Milo, karakter yang menunjukkan ekspresi emosi yang berbeda, dan anak-anak akan membantu Milo memahami dan mengatasi perasaannya. Game ini memperkenalkan konsep emosi dan mengajarkan anak-anak bagaimana mengenali perasaan mereka sendiri serta perasaan orang lain. Dengan membimbing Milo melalui situasi yang melibatkan emosi seperti kegembiraan, kecemasan, atau kesedihan, anak-anak belajar empati dan cara mengekspresikan perasaan dengan tepat. Pengalaman ini membantu anak membangun keterampilan sosial seperti berbicara tentang perasaan mereka, mengidentifikasi perasaan orang lain, dan menanggapi dengan cara yang mendukung.

3. Tantangan dalam Implementasi Media Digital

Implementasi media digital dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini menghadirkan peluang sekaligus tantangan yang signifikan. Salah satu tantangan utama adalah risiko berkurangnya interaksi sosial langsung. Lactoclub menjelaskan bahwa penggunaan media digital secara berlebihan dapat membatasi anak-anak dari kesempatan untuk berinteraksi secara langsung, yang dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka, termasuk kemampuan untuk memahami perasaan orang lain dan bekerja sama dalam

kelompok Penggunaan media digital yang berlebihan dapat mengurangi waktu anak untuk bermain bersama teman sebaya atau berinteraksi dengan keluarga, yang penting untuk mengembangkan empati dan kemampuan berkomunikasi. Menurut Penelitian Hamdani (2023) yang menunjukkan bahwa anak-anak yang terlalu sering menggunakan media digital memiliki kecenderungan mengalami keterlambatan dalam mengembangkan kemampuan sosial, seperti memahami perasaan orang lain dan berkolaborasi dalam kelompok. Selain itu, paparan terhadap konten yang tidak sesuai usia menjadi perhatian serius. Anak usia dini belum mampu menyaring informasi, sehingga tanpa pengawasan yang baik, mereka dapat terpapar materi yang mengganggu perkembangan emosional dan perilaku. Ketergantungan pada media digital juga menjadi masalah, di mana anak cenderung menghabiskan waktu di depan layar, mengorbankan aktivitas fisik dan pengalaman langsung yang esensial untuk perkembangan holistik.

Tantangan lain adalah potensi gangguan pada perkembangan emosional, seperti kesulitan dalam mengatur emosi dan risiko peningkatan perilaku agresif atau kecemasan. Selain itu, kesenjangan akses teknologi menjadi hambatan bagi anak-anak di daerah terpencil atau keluarga kurang mampu, yang membuat mereka tertinggal dalam memanfaatkan media digital sebagai alat belajar. Tidak kalah penting, beban besar juga dirasakan oleh orang tua dan pendidik dalam mengelola penggunaan media digital secara bijaksana. Mereka perlu memastikan bahwa media digunakan secara positif tanpa mengorbankan aspek lain dari perkembangan anak. Untuk mengatasi tantangan ini, kolaborasi antara orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan sangat penting. Pendekatan yang seimbang, pengawasan yang konsisten, dan pemilihan media yang tepat dapat membantu

memaksimalkan manfaat media digital sambil meminimalkan risikonya.

KESIMPULAN

Pemanfaatan kreativitas digital dalam media pembelajaran sosial-emosional anak usia dini terbukti menjadi pendekatan inovatif yang mampu mendukung perkembangan keterampilan sosial, empati, dan pengelolaan emosi mereka. Dengan penggunaan teknologi seperti aplikasi edukasi, video animasi, dan permainan interaktif yang dirancang secara bijak, anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Namun, pemanfaatan media digital juga menghadirkan tantangan, seperti risiko paparan konten yang tidak sesuai dan potensi kecanduan layar. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan kolaborasi erat antara orang tua, pendidik, dan pengembang teknologi dalam memastikan media yang digunakan relevan dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Pendekatan blended learning yang menggabungkan pembelajaran digital dengan interaksi langsung dapat menjadi solusi untuk menciptakan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pengalaman sosial nyata. Dengan pendekatan yang tepat, kreativitas digital dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran holistik anak usia dini, memperkuat keterampilan sosial-emosional mereka, serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan. Kombinasi antara teknologi inovatif dan nilai-nilai edukatif yang mendalam akan memastikan bahwa media digital memberikan dampak positif yang optimal bagi perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Dheasari, A. E., Fajriyah, L., & Riska, R. (2022).
TANTANGAN ORANG TUA DALAM MENDIDIK
ANAK DI ERA DIGITAL. *AI-ATHFAL: Jurnal*

<https://journals2.ums.ac.id/index.php/ecrj/>

Volume 7, No.1 Juni 2024

DOI: 10.23917/ecrj.v7i1.8768

- Pendidikan Anak, 3(1), 25–35.
<https://doi.org/10.46773/al-athfal.v3i1.417>
- Dhida, T. T. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI: SEBUAH TINJAUAN LITERATUR. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(1), 47-58.<https://jurnal.uns.ac.id/ecedj/article/view/50182>
- Susilowati, I. (2024). *MENGEMBANGKAN ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI ANIMASI FABEL PADA APLIKASI RIRI UNTUK ANAK USIA DINI* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).<https://repository.upi.edu/>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253-7261.<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Jadidah, I. T., Aisyaturrodiyah, S., Utami, A. I., Dalimunthe, R. R., & Putra, N. S. (2024). ANALISIS PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK UMUR 5-12 TAHUN DI TK/TPA AL-HIKMAH PALEMBANG. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 3(01), 53-65.
<https://doi.org/10.62668/significant.v3i01.896>
- Hamdani, M. (2023). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(03), 85-91.
<https://doi.org/10.55047/jrpp.v2i1.362>
- Sari, D. L. (2024). Eksplorasi Cerita Rakyat Bengkulu Dalam Format Video 3d Berbantuan Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 3(2), 108-117.
<https://doi.org/10.56855/intel.v3i2.1081>
- Sari, T. A. P., Novitawati, N., & Sulaiman, S. (2024). Pengaruh Interaksi Orang Tua: Screen Time terhadap Kemampuan Sosial Emosional dan Berbicara Anak Taman Kanak-Kanak. *Journal of Education Research*, 5(3), 3525-3535.
<https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1420>
- Suryani, A., Loliyana, L., Rohman, F., Sowiyah, S., Sugianto, S., & Khomsiyati, S. (2024). Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(3), 391-415.
<http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v13i3.12176>
- Nurvitarini, D. M., & Karkono, K. (2024). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Teks Multimoda dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Peserta Didik. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(3), 165–271.
<https://doi.org/10.17977/um064v4i32024p165-271>
- Suhartinah, S., & Budiarti, E. (2024). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 825–834.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4414>
- Maharani, R., Ali, M., & Miranda, D. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak 5–6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 13(4), 783–790.
<https://doi.org/10.26418/jppk.v13i4.78641>
- Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), 148–154.
- Firanti, A., Harahap, L. H., Mawardani, M. A., & Perangin-angin, D. (2024). Peningkatan Teknologi Interaktif terhadap Pengembangan Sosial dan Emosional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 3(4), 281–289.
<https://doi.org/10.55123/abdikan.v3i4.4285>



<https://journals2.ums.ac.id/index.php/ecrj/>

Volume 7, No.1 Juni 2024

DOI: [10.23917/ecrj.v7i1.8768](https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i1.8768)

Nurfitriana, D. (2024). Pengembangan Kreativitas melalui Media Digital dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Pengembangan*

Kreativitas dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini, 80.