

## **Membangun Generasi Digital Anak yang Cerdas dan Kreatif di Desa Teja Majalengka**

**Aghniya Ramdhani Fadilah<sup>1</sup>, Lina Nur'aeni<sup>2</sup>, Maulida Azhar Zakiyyah<sup>3</sup>, Nisfi Andini<sup>4</sup>,  
Salma Nur'aina Wafa<sup>5</sup>, Aziz Sholeh<sup>7</sup>**

<sup>1</sup> Hukum Tata Negara, Fakultas Syari'ah Dan Hukum, , Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [aaghniyaa1@gmail.com](mailto:aaghniyaa1@gmail.com)

<sup>2</sup> Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [lina07nura@gmail.com](mailto:lina07nura@gmail.com)

<sup>3</sup> Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [maulidaaz29@gmail.com](mailto:maulidaaz29@gmail.com)

<sup>4</sup> Tasawuf Dan Psikoterapi, Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [andininisfi2@gmail.com](mailto:andininisfi2@gmail.com)

<sup>5</sup> Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [salmanurainaw@gmail.com](mailto:salmanurainaw@gmail.com)

<sup>6</sup> Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [azizsholeh@uinsgd.ac.id](mailto:azizsholeh@uinsgd.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk membangun generasi digital yang cerdas dan kreatif di Desa Teja, Kabupaten Majalengka, melalui pengenalan teknologi informasi sejak dini. Di era digital saat ini, anak-anak perlu memiliki literasi digital yang baik agar mampu bersaing dan berkembang secara optimal. Kegiatan ini berfokus pada pemberdayaan anak-anak di desa melalui pelatihan teknologi yang kreatif dan mendidik, seperti pengenalan komputer, internet, serta aplikasi-aplikasi edukatif. Selain itu, program ini juga mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan inovatif melalui proyek-proyek kreatif berbasis teknologi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak di Desa Teja mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan digital dan kreativitas. Melalui pendekatan kolaboratif antara pemerintah desa, sekolah, dan masyarakat, program ini berhasil menciptakan ekosistem belajar yang mendukung perkembangan generasi digital yang siap menghadapi tantangan masa depan.

**Kata Kunci:** literasi digital, kreativitas, teknologi, generasi cerdas, Desa Teja.

### **Abstract**

*This research aims to build a smart and creative digital generation in Teja Village, Majalengka Regency, through the introduction of information technology from an early age. In today's digital era, children need to have good digital literacy to be able to compete and develop optimally. This activity focuses on empowering children in villages through creative and educational technology training, such as an introduction to computers, the internet, and educational applications. Apart from that, this program also encourages the development of critical and innovative thinking skills through technology-based creative projects. The results of this research show that children in Teja Village experienced significant improvements in digital skills*

*and creativity. Through a collaborative approach between village government, schools and communities, this program has succeeded in creating a learning ecosystem that supports the development of a digital generation that is ready to face future challenges.*

**Keywords** : *digital literacy, creativity, technology, smart generation, Teja Village.*

## A. PENDAHULUAN

Abad-21 tidak asing dengan kata digitalisasi karena hal ini menyangkut pada perkembangan sistem informasi dan berbagai hal industri di dunia. Digitalisasi termasuk hal yang penting dan berkaitan dengan tumbuh kembang teknologi yang bersifat digital dimana memberi pengaruh yang signifikan dan mengubah penilaian dari pasif menjadi lebih berkembang <sup>1</sup>. Implementasi yang nyata dapat dilihat dari beberapa negara yang mengedepankan pembuatan hingga penggunaan teknologi ini dinilai sebagai negara maju dan lebih modern. Hal ini menjadikan berbagai negara berlomba dalam memanfaatkan penggunaan teknologi untuk mengelola sistem pemerintahan negara agar lebih maju karena penggunaan teknologi ini dinilai mampu membantu dalam mengelola berbagai sumber daya yang dimiliki oleh negara.

Dampak dari penggunaan teknologi sangat beragam baik itu positif maupun negatif. Di era digital ini tentu perkembangan teknologi semakin pesat dan hampir semua kalangan berperan sebagai pengguna terutama anak-anak. Penggunaan teknologi yang bijak penting diterapkan pada anak-anak sehingga selain penanaman langsung mengenai sikap berperilaku baik dalam menggunakan teknologi, yang paling utama dan memberi pengaruh yang cukup efisien berupa peran orang tua dalam menuntun anak-anak dalam setiap aktivitas penggunaan teknologi digital yang baik <sup>2</sup>.

Manfaat teknologi ini tentu dapat dirasakan dimana kehidupan menjadi lebih modern. Meningkatnya penggunaan teknologi ini bukan tanpa sebab, dimana hal ini berawal dari kasus Covid-19 yang terjadi di Indonesia menyebabkan teknologi ini dijadikan salah satu alternatif yang baik digunakan agar aktivitas dapat berjalan normal meskipun dilakukan di rumah atau dalam ruangan. Dari sisi pendidikan penggunaan teknologi ini memberi keuntungan yang cukup besar salah satunya memberi kemudahan bagi pengajar, siswa, dan orang tua untuk berkomunikasi dan

---

<sup>1</sup> Ari Dermawan et al., "PERAN DIGITALISASI BAGI MASYARAKAT DALAM Mendukung PEREKONOMIAN DAERAH," *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 6 (December 27, 2023): 12866–71, <https://doi.org/10.31004/CDJ.V4I6.23466>.

<sup>2</sup> Syafa'atun Nahriyah, "TUMBUH KEMBANG ANAK DI ERA DIGITAL: Abstrak," *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 4, no. 1, March (March 10, 2018): 65–74, [https://doi.org/10.31943/JURNAL\\_RISALAH.V4I1.51](https://doi.org/10.31943/JURNAL_RISALAH.V4I1.51).

menyampaikan perkembangan anak di sekolah<sup>3</sup>. Interaksi sosial diperlukan dalam pembelajaran terlebih ketika aktivitas belajar berhubungan dengan kolaborasi antar siswa. Maka teknologi ini memainkan peran penting untuk memenuhi capaian kolaborasi siswa dalam pembelajaran dimana digunakan aplikasi tertentu yang tertanam pada gawai dengan menyediakan sistem tatap muka yang memungkinkan kolaborasi secara daring<sup>4</sup>. Selain itu pengajar tidak kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan bahkan dengan adanya teknologi ini dapat menyajikan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga dapat menarik fokus anak dalam belajar. Maka, dengan penggunaan teknologi yang baik ini tentu dampak positifnya mampu meningkatkan kemauan anak dalam belajar sehingga sejalan dengan meningkatnya nilai akademik anak pula. Setelah berakhirnya pandemi pun penggunaan teknologi tidak terlupakan karena hal ini dianggap lebih efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar. Berbagai platform belajar bermunculan serta berbagai jenis gawai digunakan supaya tercapai target dalam proses belajar karena lingkungannya yang besar dimana dapat diakses kapan saja dan dimana saja tanpa ada hambatan yang besar<sup>5</sup>.

Beberapa permasalahan muncul imbas dari penggunaan teknologi digital yang tidak sesuai aturan. Selain gaya hidup, kemampuan berpikir mengalami kemerosotan karena terlalu nyaman dalam memakai teknologi yang memberi solusi instan. Menurut Septimia Puspa<sup>6</sup> maraknya penggunaan teknologi berupa gawai ini menurunkan tingkat fokus anak bahkan perlahan-lahan menahan kemampuan keterampilan anak dalam membaca. Adapun menurut Jason<sup>7</sup> dampak lain penggunaan teknologi yang berlebihan ini mempengaruhi kesehatan mental, perundungan siber, dan pelecehan online. Teknologi yang kerap kali digunakan akan menyebabkan ketergantungan dan membatasi diri dalam bersosial di dunia nyata. Diperkuat dari temuan Heidi<sup>8</sup> terdapat tantangan yang berarti akibat seringnya penggunaan teknologi gawai yang merujuk pada pemanfaatan media sosial dalam lingkup kesejahteraan anak salah satunya

---

<sup>3</sup> Rizky Wulandari, Santoso Santoso, and Sekar Dwi Ardianti, "Tantangan Digitalisasi Pendidikan Bagi Orang Tua Dan Anak Di Tengah Pandemi Covid-19 Di Desa Bendanpete," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 6 (August 30, 2021): 3839–51, <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I6.1312>.

<sup>4</sup> Eva Kalmar et al., "The COVID-19 Paradox of Online Collaborative Education: When You Cannot Physically Meet, You Need More Social Interactions," *Heliyon* 8, no. 1 (January 1, 2022): e08823, <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2022.E08823>.

<sup>5</sup> Rina Mahmudati and Rochyani Lestyanawati, "Penguatan Gaya Belajar Berbasis Teknologi Masa Transisi Pasca Pandemi Covid-19 Di SMP Negeri 1 Wonosobo," *SOROT : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (January 31, 2022): 1–5, <https://doi.org/10.32699/SOROT.V1I1.2483>.

<sup>6</sup> Septimia Puspa et al., "DIGITALIZATION CHALLENGES ON THE DEVELOPMENT OF EARLY CHILDREN'S READING AND ITS INFLUENCE ON THE EXISTENCE OF PHYSICAL BOOKS," *International Conference of Early Childhood Education in Multiperspectives*, July 20, 2023, 242–48, <https://proceedings.uinsaizu.ac.id/index.php/icecem/article/view/412>.

<sup>7</sup> Jason Hung, "Digitalisation, Parenting, and Children's Mental Health: What Are the Challenges and Policy Implications?," *International Journal of Environmental Research and Public Health* 19, no. 11 (June 1, 2022), <https://doi.org/10.3390/IJERPH19116452>.

<sup>8</sup> Heidi Aarum Hansen, Siv Britt Björktomta, and Anna Lydia Svalastog, "Digital Society Generates New Challenges on Child Welfare Services," *Croatian Medical Journal* 58, no. 1 (2017): 80, <https://doi.org/10.3325/CMJ.2017.58.80>.

eksploitasi seksual anak yang kini semakin meningkat kasusnya. Tersedianya konten-konten kurang mendidik yang mudah diakses menyebabkan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku anak dan bahkan mengganggu psikologisnya secara tidak langsung.

Berdasarkan berbagai manfaat dan tantangan digitalisasi ini serta diperkuat dengan observasi langsung ke sekolah SDN Teja 2 pada program kuliah kerja nyata (KKN) Tematik yang dilakukan di Desa Teja Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka. Sebagian besar siswa disana telah memiliki ponsel pribadi bahkan setiap orangnya telah membuat akun pribadi media sosial diberbagai platform berbeda. Untuk menanggulangi sekaligus mencegah permasalahan besar muncul maka diselenggarakan sosialisasi yang bertajuk "Mengawal Perjalanan Digitalisasi Anak" dengan harapan sosialisasi ini memberikan dampak yang positif dan menjadikan anak-anak lebih bijak dalam menggunakan gawai yang dimilikinya serta meningkatkan kemampuan akademik sekaligus kreatif.

Hal ini juga selaras dengan tujuan dari penelitian yang dilakukan dimana mengidentifikasi peran teknologi digital dalam mendukung pengembangan kecerdasan dan kreativitas anak-anak di Desa Teja Majalengka, mengetahui tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikan pendidikan digital untuk membangun generasi cerdas dan kreatif di desa Teja Majalengka, serta Mengetahui solusi untuk menghadapi perkembangan anak dalam dunia teknologi digitalisasi.

## **B. METODE PENGABDIAN**

Program kerja ini dirancang dan difokuskan pada anak-anak di SDN Teja 2 Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka. Aktivitas pengabdian ini terkait digitalisasi anak dimana terdapat beberapa tahap yang perlu dilakukan meliputi:

### **1. Observasi Lapangan**

Tahap ini dilakukan dengan langsung berkunjung ke SDN Teja 2 dan mengenali serta menganalisis kondisi nyata yang terjadi di sekolah tersebut. Observasi ini dilakukan sembari melakukan kegiatan belajar mengajar langsung pada siswa-siswi disana. Selain itu dilakukan wawancara mendalam kepada tenaga pendidik serta siswa-siswi mengenai program kerja yang akan diselenggarakan.

### **2. Persiapan**

Hasil observasi yang dilakukan kemudian dijadikan acuan dalam proses perancangan program sosialisasi digitalisasi anak. Hal-hal yang disiapkan berupa pemateri digitalisasi, bahan ajar, alat dan bahan simbolis *stamping banner*, sarana dan prasarana lainnya.

### **3. Kegiatan Sosialisasi**

Tahap ini berupa sosialisasi yang bertajuk "Mengawal Perjalanan Digitalisasi Anak" yang dimulai dengan pembukaan, penyampaian materi pertama kemudian diselingi dengan ice breaking, lalu dilanjutkan dengan penyampaian

materi kedua, mini kuis, pembagian hadiah dan penutupan, serta diakhiri dengan kegiatan stamp tangan pada banner yang dilakukan oleh siswa kelas 5 SDN Teja 2 serta panitia pelaksana sosialisasi dari Mahasiswa KKN Tematik Mitra Pemda Kelompok 1 UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

### C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan oleh mahasiswa kkn sisdamas UIN Sunan Gunung Djati Bandung kelompok 1 Yang bertempat di desa teja kecamatan Rajagaluh Pada penelitian ini kami melaksanakan proker penyuluhan mengenai literasi digitalisasi dengan judul kegiatan **Mengawal Perjalanan Digitalisasi Anak** dilaksanakan pada Hari jumat,tanggal 15 Agustus 2024 Di SDN Teja 2 yang diikuti oleh siswa-siswi kelas 4 dan 5 Dalam pelaksanaannya kegiatan ini berjalan lancar dan berkesan. Rangkaian kegiatan dimulai dengan memberikan materi mengenai pengertian, manfaat dan dampak digitalisasi yang erat kaitannya dengan hal-hal sederhana dan sering ditemukan dalam keseharian anak. Selanjutnya diselingi dengan sesi ice breaking, menonton video animasi dan sesi tanya jawab berhadiah. Kemudian dilakukan sesi cap tangan oleh siswa-siswi yang mengikuti penyuluhan pada banner yang telah disediakan. Tidak lupa diakhir kegiatan dilakukan sesi dokumentasi.

Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal yang baik dalam mengawal anak-anak menghadapi era digital dengan cara yang sehat dan produktif. Dengan kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan anak, kita bisa memastikan bahwa teknologi digunakan sebagai alat yang membawa kebaikan dan kemajuan, bukan sebagai penghambat perkembangan anak

1. Sosialisai tentang mengawal perjalanan digitalisasi anak





## 2. Sesi Tanya Jawab berhadiah





### 3. Melakukan cap tangan



## D. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Peran Teknologi Digital Dalam Mendukung Pengembangan Kecerdasan dan Kreatifitas Anak

Teknologi dapat dipahami sebagai proses yang kompleks dan terintegrasi, yang dimulai dengan analisis mendalam dan diatur melalui koordinasi sistematis untuk meningkatkan efisiensi. Teknologi bertindak sebagai media intervensi, bukan sebagai nilai atau substansi itu sendiri. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi mencakup berbagai kebutuhan serta berbagai jenis perangkat dan sistem yang dirancang untuk mempermudah kehidupan manusia. Menurut pendapat Miarso<sup>9</sup>, teknologi adalah proses yang meningkatkan nilai, dan dalam proses tersebut mungkin tercipta atau digunakan produk yang berbeda dari produk yang sudah ada.

Teknologi juga menjadi alat yang mempermudah kehidupan manusia, dan secara konseptual, teknologi adalah sesuatu yang memiliki kemampuan untuk memproses, mencari, dan memanipulasi data dengan berbagai cara. Teknologi digital memiliki karakteristik yang dapat dimanipulasi dan memiliki sifat jaringan atau Internet. Peran teknologi dalam pendidikan adalah membantu guru dan siswa meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menarik. Metode pengajaran yang digunakan oleh guru dengan memanfaatkan teknologi informasi adalah yang menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak komputer dalam sistem pembelajaran yang tersedia<sup>10</sup>.

<sup>9</sup> Heri Hidayat et al., "PERANAN TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 8, no. 2 (June 29, 2020): 57–65, <https://doi.org/10.23887/JPKU.V8I2.24759>.

<sup>10</sup> Ni Putu Eka Merliana et al., "Peranan Teknologi Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Pembelajaran Bahasa Di SMAN 1 Katingan Hulu Kabupaten Katingan," *Jurnal Penjaminan Mutu* 5, no. 02 (September 11, 2019): 214–25, <https://doi.org/10.25078/JPM.V5I2.895>.

Pendidikan, di sisi lain, adalah strategi atau rencana untuk menciptakan proses atau suasana belajar. Siswa yang aktif diharapkan mampu mengembangkan potensinya, termasuk dalam aspek spiritualitas, individualitas, etika, dan rasa percaya diri yang bermanfaat bagi keluarga, komunitas, bangsa, dan negara <sup>11</sup>

Secara sederhana, pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang membantu peserta didik dalam memahami, menginternalisasi, dan mengembangkan cara berpikir yang lebih kritis. Pengalaman apapun yang memiliki pengaruh formatif terhadap cara seseorang berpikir, merasakan, dan bertindak dianggap sebagai pendidikan. Dari definisi tersebut, jelas bahwa pendidikan membekali individu dengan kemampuan berpikir sistematis, yang penting untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi dalam kehidupannya kelak<sup>12</sup>

Teknologi pendidikan adalah proses analisis dan pemecahan masalah pembelajaran manusia yang terintegrasi dan kompleks. Oleh karena itu, teknologi pendidikan digunakan untuk merancang sumber belajar, yang dapat mencakup berbagai elemen seperti orang, berita, dan peralatan. Teknologi juga berfungsi sebagai alat interaksi dan hubungan antar manusia serta sebagai alat untuk pengetahuan dan interaksi pengetahuan. Dalam konteks masyarakat, teknologi sering kali diidentifikasi sebagai mesin atau perangkat elektronik.

Ada tiga prinsip dasar yang dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran, yaitu:

1. Pendekatan sistem (system approach), yaitu cara yang berurutan dan terarah dalam usaha memecahkan permasalahan, artinya memandang segala sesuatu sebagai sesuatu yang menyeluruh dengan segala komponen yang saling melekat.
2. Berorientasi pada peserta didik (learner centered), bahwa usaha-usaha pendidikan, pembelajaran dan pelatihan harusnya memusatkan perhatiannya pada peserta didik.
3. Pemanfaatan sumber belajar semaksimal dan sebervariasi mungkin (utilizing learning resources), peserta didik belajar karena berinteraksi dengan berbagai sumber belajar secara maksimal dan bervariasi.

Oleh karena itu, dalam pendekatan teknologi pendidikan, solusi atas masalah dilakukan melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar. Ini sejalan dengan perubahan istilah dari teknologi pendidikan menjadi teknologi pembelajaran. Dalam definisi teknologi pembelajaran, dinyatakan bahwa "Teknologi pendidikan mencakup teori dan praktik dalam merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, serta mengevaluasi sumber dan proses belajar." Dengan demikian, teknologi

---

<sup>11</sup> Dewi Surani, "STUDI LITERATUR : PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PENDIDIKAN 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (May 31, 2019): 456–69, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5797>.

<sup>12</sup> Dhia Fitriah, Dan Meggie, and Ulyah Mirianda, "KESIAPAN GURU DALAM MENGHADAPI TANTANGAN PENDIDIKAN BERBASIS TEKNOLOGI," *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, July 15, 2019, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2982>.



pendidikan dapat disimpulkan sebagai penerapan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien<sup>13</sup>

Menurut<sup>14</sup>, seiring dengan kemajuan zaman, teknologi menjadi semakin canggih, dengan berbagai media yang tersedia untuk membantu para pekerja dan pelajar menyelesaikan tugas-tugas mereka. Di dunia saat ini, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi hal yang tidak dapat dihindari. Hampir semua orang telah mengenal dan menggunakan TIK dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi sangat memudahkan pekerjaan dan kebutuhan sehari-hari serta menyediakan berbagai bentuk hiburan bagi yang membutuhkannya.

Kemajuan TIK juga berdampak pada dunia pendidikan. Sebagai contoh, pengelolaan data siswa yang dulunya dilakukan secara manual kini bisa dilakukan melalui laporan elektronik di website. Para guru sebagai pendidik harus peka terhadap perkembangan TIK, karena penggunaannya dapat membantu mereka dalam mengelola dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran sangat penting untuk menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menarik bagi siswa Generasi Z saat ini<sup>15</sup>. TIK berfungsi sebagai alat yang mempermudah siswa berpartisipasi dalam pembelajaran, seperti dalam penggunaan pengolah kata, pembuatan grafik, pembuatan portofolio, dan lain sebagainya. Guru kini dapat memanfaatkan alat-alat ini untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah, termasuk dalam penyajian materi dalam bentuk audio, video, dan bahkan audiovisual.

Teknologi informasi dan komunikasi mempunyai tiga fungsi utama yang dipakai pada aktivitas pembelajaran, di antaranya yaitu:

1. Teknologi informasi sebagai alat, TIK dipakai sebagai alat bantu bagi pengajar atau siswa untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengelola kata, mengelola angka, membuat unsur grafis, membuat database, membuat program administratif untuk siswa, guru dan staf, data kepegawaian, keuangan dan sebagainya.
2. Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan (science). Teknologi menjadi bagian dari disiplin ilmu yang wajib dikuasai oleh siswa. Contohnya TIK menjadi muatan lokal di sekolah-sekolah baik negeri maupun swasta.
3. Teknologi informasi menjadi bahan dan alat bantu untuk proses pembelajaran. Teknologi dimaknai sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbantuan komputer. Dalam hal ini komputer telah diprogram sedemikian rupa sehingga siswa dibimbing secara bertahap dengan menggunakan prinsip pembelajaran tuntas untuk menguasai

---

<sup>13</sup> Syafriadi, N. (2020). Menjadi Guru hebat di Era Revolusi Industri. Yogyakarta: Depublish Publisher

<sup>14</sup> Ana Maritsa et al., "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (December 26, 2021): 91–100, <https://doi.org/10.46781/AL-MUTHARAHAH.V18I2.303>.

<sup>15</sup> Ikram Abdaul Huda, "PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) TERHADAP KUALITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (April 18, 2020): 121–25, <https://doi.org/10.31004/JPDK.V2I1.622>.

kompetensi. Dalam hal ini posisi teknologi tidak ubahnya sebagai guru yang berfungsi sebagai : fasilitator, transmitter, motivator, dan evaluator.

4. TIK juga berfungsi memperkecil kesenjangan penguasaan teknologi mutakhir, khususnya pada dunia pendidikan. Pelaksanaan pendidikan berbasis TIK paling tidak menaruh dua keuntungan. Pertama, sebagai motivasi bagi pelaksana pendidikan (termasuk guru) untuk lebih apresiatif dan berinovatif. Kedua, memberikan kesempatan luas pada pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan setiap potensi yang ada untuk memperoleh sumber informasi yang tidak terbatas<sup>16</sup>

Menurut Khairuzzaman, 2016 dalam<sup>17</sup> Teknologi pendidikan dalam pembelajaran bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, komprehensif, cepat, dan bermakna bagi kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, seiring kemajuan teknologi, diharapkan para guru dapat menerapkan berbagai teknologi dalam lingkungan pendidikannya. Terdapat tiga manfaat dalam teknologi digital dalam dunia Pendidikan sebagai berikut:

1. Tingkatkan kemampuan belajar Anda. Karena informasi yang tersedia di Internet lebih terkini dan Anda dapat dengan mudah mengakses informasi baru yang Anda butuhkan.
2. Membuat akses belajar menjadi lebih mudah, Proses pembelajaran difasilitasi oleh teknologi informasi dalam pendidikan. Misalnya, pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran dan tugas melalui email atau WA agar cepat selesai dan diserahkan.
3. Meningkatkan minat belajar, Meningkatnya ketersediaan dan kemudahan akses informasi dan pengetahuan meningkatkan minat siswa dalam berpartisipasi dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis teknologi digital dapat berkontribusi pada peningkatan motivasi dan prestasi siswa. Ketika siswa diberi pelatihan yang memadai untuk memanfaatkan teknologi ini, mereka cenderung lebih terdorong untuk mencoba strategi-strategi baru<sup>18</sup>

Dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pendidikan, siswa dapat lebih mendalami informasi dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana dan di mana mereka bisa menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dan pengajaran menawarkan berbagai manfaat, seperti mendorong keterlibatan aktif siswa di kelas, mempercepat proses pembelajaran, serta menjadikannya lebih menyenangkan. Selain itu, teknologi berperan dalam mendorong kreativitas siswa dengan memberikan mereka kesempatan untuk melakukan aktivitas yang mungkin sulit dilakukan di dunia nyata. Selain itu, pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja melalui

---

<sup>16</sup> Ahmadi, F. (2017). *Guru SD Di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. Semarang : Pilar Nusantara

<sup>17</sup> Meryem Konu Kadirhanogullari and Esra Ozay Kose, "Bibliometric Analysis: Technology Studies in Science Education," *International Journal of Technology in Education and Science* 7, no. 2 (May 23, 2023): 167–91, <https://doi.org/10.46328/IJTES.469>.

<sup>18</sup> Kholoud Binhomran and Sultan Altalhab, "The Impact of Implementing Augmented Reality to Enhance the Vocabulary of Young EFL Learners.," *JALT CALL Journal* 17, no. 1 (2021): 23–44.

pendidikan jarak jauh, yang pada akhirnya menciptakan kesetaraan peluang bagi semua siswa

## 2. Tantangan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Digital

Literasi digital berdasarkan pendapat Hague & Payton menunjukkan suatu kemampuan tiap individu dalam mengimplementasikan keterampilan dalam perangkat digital agar mampu memilih informasi, berkreaitivitas, berpikir kritis, berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain, serta peduli pada keamanan elektronik dengan konteks budaya-sosial yang berkembang. Dalam konteks pendidikan, peran literasi digital harus dikembangkan dalam pengetahuan yang berkaitan dengan materi pelajaran dengan mendorong kreativitas dan rasa ingin tahu yang dimiliki tiap siswa<sup>19</sup>. Dalam hal ini literasi digital tidak hanya berfokus pada keterampilan dalam mengakses teknologi, namun perlu adanya keterampilan berpikir kritis serta kemampuan mengekspresikan dan berkontribusi dalam media digital. Terlebih kematangan dan implikasi moralitas juga dipengaruhi oleh digital. Perkembangan moral anak, termasuk kematangan moral mereka dan implikasi moralitas secara signifikan dipengaruhi oleh literasi digital<sup>20</sup>. Tantangan yang ditemukan dalam mengimplementasikan pendidikan digital pada anak di desa Teja ini diantaranya masalah pada fokus dan konsentrasi dan kurangnya dukungan orang tua.

Di zaman digital saat ini yang semakin maju, salah satu tantangan utama dalam pendidikan anak-anak di SDN Desa Teja 2 ialah masalah fokus dan konsentrasi. Kebiasaan anak-anak dalam menggunakan teknologi seperti pada smartphone ataupun tablet yang tidak terkontrol mampu mengganggu perhatiannya dari tugas yang sudah menjadi kewajiban seperti belajar. Sejalan dengan pendapat Freud Pervical dan Henry Ellington (1998) yakni inovasi pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi di era revolusi industri 4.0 memiliki tujuan dalam meningkatkan mutu pembelajaran<sup>21</sup>.

Penyebab dari masalah tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal diantaranya pertama, kebiasaan multitasking yang dimana sering kali anak melakukan beberapa aktivitas secara bersamaan seperti belajar yang dibarengi dengan menonton video atau bermain game. Hal itu menyebabkan perhatian anak akan terbagi sehingga menjadi tidak bisa fokus pada perhatian yang seharusnya penuh. Kedua, konten penuh hiburan yang menarik. Anak akan cenderung lebih tertarik dengan konten yang memberikan kesenangan secara instan dibandingkan dengan konten yang mengharuskan anak berpikir lebih dalam. Hal ini menyebabkan kebiasaan buruk yang mana anak menjadi sulit berkonsentrasi pada tugas-tugas dalam pembelajaran di sekolah.

---

<sup>19</sup> Nani Pratiwi and Nola Pritanova, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja," *Semantik* 6, no. 1 (2017): 11, <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>.

<sup>20</sup> Muhammad Fikri Ramdhani et al., "Peningkatan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini Dalam Merekonstruksi Moral Menuju Pendidikan Berkualitas Perspektif SDGS 2030" 2, no. 2 (2024): 304–15.

<sup>21</sup> Syamsuar and Reflianto, "PENDIDIKAN DAN TANTANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 7, no. 3 (2023): 658, <https://doi.org/10.33578/pjr.v7i3.9437>.

Pemahaman mengenai teknologi dan informasi oleh setiap individu baik itu orang tua, guru, ataupun anak dalam menerima kehadiran teknologi<sup>22</sup>. Orang tua perlu terlibat dalam pola perkembangan teknologi anak, baik itu dalam menetapkan strategi, pedoman maupun hal-hal lainnya yang berkaitan dengan tindak laku seorang anak. Dukungan dari orang tua bukan hanya berupa materil yang diberikan untuk kemajuan seorang anak. Hal yang menjadi kewajiban dukungan lainnya diantaranya pertama, manajemen waktu seorang anak dalam menghabiskan waktu bermain gadget. Sebanyak 8 dari 10 anak-anak di SDN Teja 2, belum memiliki batasan waktu secara pasti dan teratur dari orang tua untuk menggunakan gadgetnya. Aktivitas yang biasa mereka lakukan biasanya adalah bermain game, menonton video dan menggunakan media sosial lainnya. Tentunya aktivitas tersebut berpengaruh terhadap penggunaan waktu yang seharusnya mereka lakukan untuk belajar.

Kedua, konsumsi konten yang tepat untuk anak. Kebanyakan anak di desa Teja belum mendapatkan pengawasan yang baik dari orang tua, hal itu dapat dilihat ketika mereka menanyakan kepada mahasiswa KKN mengenai hal-hal yang seharusnya belum mereka ketahui. Masalah tersebut dapat disebabkan karena pengawasan yang kurang sehingga membuat anak-anak bebas mengakses berbagai konten tanpa adanya batasan dan tidak sesuai untuk usia mereka. Pengawasan dan pemantauan yang tepat sangat penting Dalam memastikan bahwa anak dapat menggunakan teknologi dengan bijak dan dalam batas waktu yang wajar.

### **3. Solusi Menghadapi Perkembangan Anak Dalam Dunia Teknologi Digital**

Solusi untuk menghadapi perkembangan anak dalam dunia teknologi digitalisasi adalah langkah pertama yang penting adalah menetapkan aturan waktu layar yang jelas dan konsisten. American Academy of Pediatrics (AAP) merekomendasikan bahwa anak-anak berusia 2 hingga 5 tahun dibatasi pada satu jam per hari untuk hiburan berbasis layar. Bagi anak yang lebih tua dan remaja, melibatkan mereka dalam proses pengaturan waktu layar membantu mereka belajar membuat keputusan bijak terkait penggunaan teknologi. Jadwal harian yang seimbang sangat penting, mencakup waktu untuk belajar, bermain di luar, beristirahat, serta interaksi sosial tanpa perangkat teknologi. Hal ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik, kemampuan sosial, dan kesejahteraan emosional yang baik. Salah satu contohnya melalui touch screen dikatakan dapat memberikan dampak positif pada perkembangan motorik dan kognitif balita karena touch screen memberikan sesuatu apa yang mereka inginkan, suara yang menarik, gambar yang bisa berubah-ubah dan memberikan feedback yang dapat memberikan rasa kepuasan<sup>23</sup>. Orang tua juga harus memberikan contoh yang baik dalam penggunaan layar, karena anak cenderung meniru perilaku orang dewasa. Menghindari penggunaan perangkat saat makan atau berbicara bersama keluarga adalah salah satu cara yang baik. Selain itu, penting untuk mendiskusikan manfaat dan risiko teknologi serta mengajarkan literasi digital. Dengan

---

<sup>22</sup> Hario Bismo Kuntarto and Amit Prakash, "Digital Literacy Among Children in Elementary Schools," *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi* 3, no. 2 (2020): 157–70, <https://doi.org/10.17933/diakom.v3i2.92>.

<sup>23</sup> Jessica Taylor Piotrowski and Patti M. Valkenburg, "Finding Orchids in a Field of Dandelions: Understanding Children's Differential Susceptibility to Media Effects," *American Behavioral Scientist* 59, no. 14 (December 1, 2015): 1776–89, <https://doi.org/10.1177/0002764215596552>.

pendekatan ini, anak-anak tidak hanya memahami batasan waktu layar, tetapi juga alasan di baliknya, sehingga mampu membuat keputusan yang lebih baik mengenai penggunaan teknologi.

Orang tua memiliki tugas mendampingi dan mengarahkan anak dalam memanfaatkan teknologi di era digital ini<sup>24</sup>. Mendidik anak perlu dilakukan secara berulang-ulang, bukan hanya sekali atau dua kali saja. Anak-anak cenderung mudah lupa karena mereka memiliki banyak kegiatan dan kemampuan berpikir yang masih terbatas. Perhatian mereka juga mudah beralih ke aktivitas lain yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, mendidik anak secara berulang-ulang penting agar mereka tetap mengingat nasihat dan arahan dari orang tua. Cara ini sangat cocok diterapkan di era digital saat ini. Anak-anak terpengaruh oleh banyak hal dari teknologi dan sering kali kurang mengikuti nasihat orang tua, bahkan aturan agama. Dengan mendidik secara berulang-ulang, pengaruh negatif dari teknologi digital bisa dihadapi dengan lebih baik dan kritis. Menurut<sup>25</sup>, orang tua harus memberikan kepercayaan pada anak sebagai pengguna yang kompeten agar kreativitas anak meningkat, karena dilengkapi dengan beberapa aplikasi yang dapat memudahkan anak-anak untuk bermain dan belajar. Kepercayaan ini sangat penting bagi anak untuk memberikan kenyamanan dan rasa kepercayaan diri sehingga anak dapat mengeksplorasi alat teknologi dengan menyenangkan, tentunya hal ini sebelumnya harus dibekali dengan pengetahuan tentang dampak dan manfaat teknologi bagi anak-anak<sup>26</sup>.

Konten edukatif di dunia digital adalah sumber penting untuk membantu belajar dan perkembangan anak. Di era teknologi ini, konten edukatif bisa berupa aplikasi, video, permainan interaktif, dan sumber digital lain yang dibuat untuk mengajarkan pelajaran sekolah dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Kelebihan utama konten digital edukatif adalah kemampuannya untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang visual dan interaktif, sehingga anak-anak bisa lebih mudah memahami dan lebih tertarik untuk belajar. Konten edukatif ini juga bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan minat masing-masing anak, sehingga setiap anak bisa belajar dengan cara yang paling cocok untuk mereka. Pembelajaran dengan konten digital juga membuat materi pendidikan lebih mudah diakses, terutama bagi anak-anak di daerah terpencil atau yang punya akses terbatas ke sumber belajar tradisional. Dengan platform pembelajaran online, anak-anak bisa belajar kapan saja dan di mana saja selama ada koneksi internet<sup>27</sup>.

Literasi digital sangat penting untuk membantu mengatur dan membatasi waktu penggunaan layar pada anak-anak. Mengajari mereka cara menggunakan teknologi

---

<sup>24</sup> Ahmad Muslih Atmojo, Rahma Lailatus Sakina, and Wantini, "Permasalahan Pola Asuh Dalam Mendidik Anak Di Era Digital," ed. G. Balint et al., *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (November 24, 2021): 1965–75, <https://doi.org/10.2/JQUERY.MIN.JS>.

<sup>25</sup> Lathifatul Fajriyah and Puji Fauziyah, "The Role of ICT to Develop Early Literacy of Children in Era Digital," November 1, 2018, 112–16, <https://doi.org/10.2991/SECRET-18.2018.18>.

<sup>26</sup> Agustiarini Eka Dheasari et al., "TANTANGAN ORANG TUA DALAM MENDIDIK ANAK DI ERA DIGITAL," *AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 1 (July 31, 2022): 25–35, <https://doi.org/10.46773/AL-ATHFAL.V3I1.417>.

<sup>27</sup> Gloriati Ndraha, Dorkas Orienti Daeli, and Mujur Kasih Telaumbanua, "Strategi Mendidik Anak Di Era Digital," *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 1 (July 22, 2022): 48–60, <https://doi.org/10.36588/HJIM.V2I1.160>.



dengan bijak, menjaga keamanan di internet, dan memahami aturan berperilaku yang baik di dunia digital bisa membuat mereka sadar akan pentingnya membatasi waktu layar dan memilih konten yang bermanfaat. Anak-anak juga perlu mengerti risiko penggunaan teknologi yang berlebihan, seperti masalah kesehatan fisik, misalnya obesitas dan gangguan penglihatan, serta dampak sosial seperti rasa kesepian dan menurunnya kemampuan berkomunikasi secara langsung. Peran sekolah dalam mengembangkan literasi digital juga sangat penting. Sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga sebagai arena di mana anak-anak dapat mempelajari keterampilan hidup yang penting, termasuk literasi digital. Melalui kurikulum yang terstruktur, sekolah dapat mengajarkan cara mengelola waktu layar secara efektif, memahami dampak jangka panjang dari jejak digital mereka, dan mengenali tanda-tanda perilaku online yang berbahaya. Selain itu, pendidikan literasi digital di sekolah harus mencakup pembelajaran interdisipliner yang menghubungkan teknologi dengan mata pelajaran lain. Misalnya, siswa dapat mempelajari etika digital dalam konteks sejarah atau ilmu sosial. Pendekatan ini membantu siswa memahami bahwa literasi digital bukanlah pengetahuan yang terisolasi, tetapi relevan di semua bidang kehidupan<sup>28</sup>.

## **E. PENUTUP**

Kesimpulannya bahwa teknologi digital memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan kecerdasan dan kreativitas anak-anak di Desa Teja Majalengka. Meskipun demikian, penerapan pendidikan digital menghadapi sejumlah tantangan, termasuk keterbatasan infrastruktur teknologi, rendahnya literasi digital, dan hambatan sosial-ekonomi. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan solusi yang mencakup peningkatan literasi digital bagi masyarakat, penyediaan akses teknologi yang lebih merata, serta pengembangan program pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan lokal. Dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah dan komunitas, sangat penting untuk menciptakan generasi yang cerdas dan kreatif di era digital ini.

## **F. UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung selaku penyelenggara Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Mitra Pemerintah Majalengka tahun 2024 ini. Kami juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan KKN ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih khusus kami sampaikan kepada:

1. Bapak Drs. H. Aziz Sholeh, M. Ag. selaku dosen Pembimbing Lapangan yang dengan sabar membimbing dan memberikan arahan selama kegiatan KKN hingga penyusunan laporan ini.

---

<sup>28</sup> Aminah Fikriyah Nur Miyazaki et al., "Tantangan Dan Solusi Dalam Menghadapi Era Digital: Pendidikan Anak Di Zaman Teknologi," *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 3 (July 31, 2024): 127–35, <https://doi.org/10.57218/JUPEIS.VOL3.ISS3.1149>.

2. Ibu Wiwi Widiawati, S. Ap., M. Ap. selaku Kepala Desa Teja beserta seluruh perangkat desa yang telah memberikan izin dan dukungan penuh selama kegiatan KKN berlangsung.
3. Masyarakat Desa Teja, yang telah menerima kami dengan tangan terbuka, serta memberikan banyak pengalaman dan pelajaran berharga selama berada di desa.
4. Rekan-rekan kelompok 1 KKN, atas kerja sama, kekompakan, dan dedikasi yang luar biasa dalam melaksanakan seluruh program kerja.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, namun telah berperan penting dalam keberhasilan kegiatan KKN ini.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan kerja sama yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Kami berharap kegiatan KKN ini memberikan manfaat bagi Desa Teja serta pengalaman berharga bagi kami semua.

## G. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD Di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. Semarang : Pilar Nusantara
- Atmojo, Ahmad Muslih, Rahma Lailatus Sakina, and Wantini. "Permasalahan Pola Asuh Dalam Mendidik Anak Di Era Digital." Edited by G. Balint, B. Antala, C. Carty, J-M. A. Mabieme, I. B. Amar, and A. Kaplanova. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (November 24, 2021): 1965–75. <https://doi.org/10.2/JQUERY.MIN.JS>.
- Binhomran, Kholoud, and Sultan Altalhab. "The Impact of Implementing Augmented Reality to Enhance the Vocabulary of Young EFL Learners." *JALT CALL Journal* 17, no. 1 (2021): 23–44.
- Dermawan, Ari, Wan Mariatul Kifti, Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal, and Sistem Informasi. "PERAN DIGITALISASI BAGI MASYARAKAT DALAM Mendukung PEREKONOMIAN DAERAH." *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 6 (December 27, 2023): 12866–71. <https://doi.org/10.31004/CDJ.V4I6.23466>.
- Eka Dheasari, Agustiarini, Lathifatul Fajriyah, Stai Muhammadiyah Probolinggo, and Institut Tribakti Islam Kediri. "TANTANGAN ORANG TUA DALAM Mendidik ANAK DI ERA DIGITAL." *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 1 (July 31, 2022): 25–35. <https://doi.org/10.46773/AL-ATHFAL.V3I1.417>.
- Fajriyah, Lathifatul, and Puji Fauziyah. "The Role of ICT to Develop Early Literacy of Children in Era Digital," November 1, 2018, 112–16. <https://doi.org/10.2991/SECRET-18.2018.18>.
- Fitriah, Dhia, Dan Meggie, and Ulyah Mirianda. "KESIAPAN GURU DALAM Menghadapi TANTANGAN Pendidikan Berbasis Teknologi." *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, July 15, 2019. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2982>.
- Hansen, Heidi Aarum, Siv Britt Björktomt, and Anna Lydia Svalastog. "Digital Society Generates New Challenges on Child Welfare Services." *Croatian Medical Journal* 58, no. 1 (2017): 80. <https://doi.org/10.3325/CMJ.2017.58.80>.

- Hidayat, Heri, Heny Mulyani, Sri Devi Nurhasanah, Wilma Khairunnisa, and Zakitush Sholihah. "PERANAN TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 8, no. 2 (June 29, 2020): 57–65. <https://doi.org/10.23887/JPKU.V8I2.24759>.
- Huda, Ikram Abdaul. "PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) TERHADAP KUALITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (April 18, 2020): 121–25. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V2I1.622>.
- Hung, Jason. "Digitalisation, Parenting, and Children's Mental Health: What Are the Challenges and Policy Implications?" *International Journal of Environmental Research and Public Health* 19, no. 11 (June 1, 2022). <https://doi.org/10.3390/IJERPH19116452>.
- Kadirhanogullari, Meryem Konu, and Esra Ozay Kose. "Bibliometric Analysis: Technology Studies in Science Education." *International Journal of Technology in Education and Science* 7, no. 2 (May 23, 2023): 167–91. <https://doi.org/10.46328/IJTES.469>.
- Kalmar, Eva, Tom Aarts, Esther Bosman, Camera Ford, Lisa de Kluijver, Josine Beets, Lisette Veldkamp, et al. "The COVID-19 Paradox of Online Collaborative Education: When You Cannot Physically Meet, You Need More Social Interactions." *Heliyon* 8, no. 1 (January 1, 2022): e08823. <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2022.E08823>.
- Kuntarto, Hario Bismo, and Amit Prakash. "Digital Literacy Among Children in Elementary Schools." *Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi* 3, no. 2 (2020): 157–70. <https://doi.org/10.17933/diakom.v3i2.92>.
- Mahmudati, Rina, and Rochyani Lestiyawati. "Penguatan Gaya Belajar Berbasis Teknologi Masa Transisi Pasca Pandemi Covid-19 Di SMP Negeri 1 Wonosobo." *SOROT: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (January 31, 2022): 1–5. <https://doi.org/10.32699/SOROT.V1I1.2483>.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (December 26, 2021): 91–100. <https://doi.org/10.46781/AL-MUTHARAHAH.V18I2.303>.
- Merliana, Ni Putu Eka, Ni Nyoman Tantri, Evie, and Winawati. "Peranan Teknologi Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Pembelajaran Bahasa Di SMAN 1 Katingan Hulu Kabupaten Katingan." *Jurnal Penjaminan Mutu* 5, no. 02 (September 11, 2019): 214–25. <https://doi.org/10.25078/JPM.V5I2.895>.
- Miyazaki, Aminah Fikriyah Nur, Hanisa Buabara, Andi Nur Rahmi, Rusmayadi Rusmayadi, and Herman Herman. "Tantangan Dan Solusi Dalam Menghadapi Era Digital: Pendidikan Anak Di Zaman Teknologi." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 3 (July 31, 2024): 127–35. <https://doi.org/10.57218/JUPEIS.VOL3.ISS3.1149>.
- Nahriyah, Syafa'atun. "TUMBUH KEMBANG ANAK DI ERA DIGITAL: Abstrak." *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 4, no. 1, March (March 10, 2018): 65–74. [https://doi.org/10.31943/JURNAL\\_RISALAH.V4I1.51](https://doi.org/10.31943/JURNAL_RISALAH.V4I1.51).
- Ndraha, Gloriati, Dorkas Orienti Daeli, and Mujur Kasih Telaumbanua. "Strategi Mendidik Anak Di Era Digital." *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 1 (July 22, 2022): 48–60. <https://doi.org/10.36588/HJIM.V2I1.160>.
- Piotrowski, Jessica Taylor, and Patti M. Valkenburg. "Finding Orchids in a Field of

- Dandelions: Understanding Children's Differential Susceptibility to Media Effects." *American Behavioral Scientist* 59, no. 14 (December 1, 2015): 1776–89. <https://doi.org/10.1177/0002764215596552>.
- Pratiwi, Nani, and Nola Pritanova. "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja." *Semantik* 6, no. 1 (2017): 11. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>.
- Puspa, Septimia, Hastria Sayu Wiwit, Pascasarjana Pendidikan, Islam Anak, Usia Dini, Universitas Islam, Negeri K H Saifuddin, and Zuhri Purwokerto. "DIGITALIZATION CHALLENGES ON THE DEVELOPMENT OF EARLY CHILDREN'S READING AND ITS INFLUENCE ON THE EXISTENCE OF PHYSICAL BOOKS." *International Conference of Early Childhood Education in Multiperspectives*, July 20, 2023, 242–48. <https://proceedings.uinsaizu.ac.id/index.php/icecem/article/view/412>.
- Ramdhani, Muhammad Fikri, Muhammad Fikri, Ramdhani Jurusan, Akuntansi Fakultas Ekonomi, Dan Bisnis, Bagus Satria Pratama, Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Ichsan Fauzi, and Rachmat Jurusan. "Peningkatan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini Dalam Merekonstruksi Moral Menuju Pendidikan Berkualitas Perspektif SDGS 2030" 2, no. 2 (2024): 304–15.
- Surani, Dewi. "STUDI LITERATUR : PERAN TEKNOLOG PENDIDIKAN DALAM PENDIDIKAN 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (May 31, 2019): 456–69. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5797>.
- Syamsuar, and Reflianto. "PENDIDIKAN DAN TANTANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0." *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 7, no. 3 (2023): 658. <https://doi.org/10.33578/pjr.v7i3.9437>.
- Wulandari, Rizky, Santoso Santoso, and Sekar Dwi Ardianti. "Tantangan Digitalisasi Pendidikan Bagi Orang Tua Dan Anak Di Tengah Pandemi Covid-19 Di Desa Bendanpete." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 6 (August 30, 2021): 3839–51. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I6.1312>.