

Penguatan Refleksi Guru PAUD dalam Merespons Pengalaman Digital Anak melalui Media Kartu Situasi

Sitti Nurhidayah Ilyas^{1*}, Azizah Amal², Hajerah³,
Hasmawaty⁴, Andi Nur Maharani Islami⁵

¹⁻⁵ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

* nurhidayah.ilyas@unm.ac.id

Abstrak

Anak usia dini semakin dekat dengan pengalaman digital melalui penggunaan telepon genggam, video, permainan digital, dan internet. Kondisi ini menuntut guru pendidikan anak usia dini memiliki kemampuan merespons situasi digital anak secara lebih tenang, dialogis, dan membimbing. Kegiatan pengabdian ini bertujuan menguatkan refleksi guru dalam merespons pengalaman digital anak melalui media kartu situasi. Kegiatan dilaksanakan di Gedung TK ABA Bontomaero, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, dengan melibatkan 20 guru taman kanak-kanak dan pendidikan anak usia dini. Metode pelaksanaan meliputi persiapan media, survei awal, diskusi kelompok terarah, penguatan materi, praktik penggunaan kartu situasi, refleksi bersama, dan dokumentasi kegiatan. Survei awal diisi oleh 19 guru dan menunjukkan bahwa 89,5% guru menyatakan anak cukup sering hingga sangat sering berinteraksi dengan gawai. Aktivitas digital anak yang paling banyak ditemukan adalah menonton video sebesar 57,9% dan bermain gim sebesar 52,6%. Situasi yang dianggap paling berisiko adalah anak melihat konten yang tidak sesuai usia sebesar 84,2%. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media kartu situasi membantu guru memetakan respons awal, mendiskusikan alasan pemilihan respons, dan menyadari pentingnya membimbing anak melalui dialog dan refleksi. Sebanyak 78,9% guru menyatakan membutuhkan media pembelajaran berupa kartu atau permainan untuk membantu anak memahami keamanan digital. Kegiatan ini menyimpulkan bahwa media kartu situasi dapat menjadi alat belajar sederhana bagi guru untuk memperkuat refleksi profesional dalam merespons pengalaman digital anak. Aspek penting dari kegiatan ini terletak pada penggunaan kartu situasi sebagai media refleksi guru, bukan hanya sebagai media pembelajaran langsung untuk anak.

Kata Kunci: anak usia dini, keamanan digital, kartu situasi, refleksi guru, pengabdian masyarakat

Pendahuluan

Anak usia dini saat ini tumbuh dalam lingkungan yang semakin dekat dengan perangkat digital. Telepon genggam, video, permainan digital, dan internet telah menjadi bagian dari pengalaman keseharian anak, terutama melalui perangkat milik orang tua atau anggota keluarga. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kondisi ini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi, tetapi juga menjadi persoalan pedagogis karena anak masih membutuhkan bimbingan orang dewasa untuk mengenali situasi, memahami risiko, dan memilih tindakan yang aman. Kompetensi digital anak usia dini tidak hanya

mencakup kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga kemampuan bertindak aman, bertanggung jawab, kritis, dan sesuai konteks dalam lingkungan digital Masoumi & Bourbour, (2024).

Kondisi tersebut ditemukan pada mitra kegiatan, yaitu guru-guru PAUD/TK di Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Berdasarkan survei awal terhadap 19 guru, sebanyak 42,1% responden menyatakan anak sangat sering berinteraksi dengan gawai, sedangkan 47,4% menyatakan anak cukup sering berinteraksi dengan gawai. Aktivitas digital yang paling banyak ditemukan adalah menonton video sebesar 57,9% dan bermain gim sebesar 52,6%. Data ini menunjukkan bahwa pengalaman digital anak bukan lagi fenomena yang jauh dari kehidupan PAUD, melainkan telah menjadi bagian dari realitas keseharian anak yang turut memengaruhi praktik pendampingan guru.

Persoalan utama yang dihadapi guru bukan hanya kedekatan anak dengan gawai, tetapi juga risiko yang muncul dari pengalaman digital tersebut. Hasil survei menunjukkan bahwa situasi yang pernah ditemui guru meliputi anak meminta melihat HP terus-menerus sebesar 52,6%, anak meniru sesuatu dari video sebesar 47,4%, anak sulit berhenti menggunakan gawai sebesar 36,8%, anak melihat konten yang tidak sesuai usia sebesar 15,8%, dan anak mengakses gawai tanpa izin sebesar 10,5%. Dari berbagai situasi tersebut, paparan konten yang tidak sesuai usia dipandang sebagai risiko paling serius oleh 84,2% responden. Hasil FGD juga menunjukkan bahwa guru cenderung merespons pengalaman digital anak dengan cara menasihati, melarang, menjelaskan akibat buruk penggunaan gawai, atau mengalihkan perhatian anak. Pola ini menunjukkan kepedulian guru terhadap keselamatan anak, tetapi sekaligus memperlihatkan bahwa guru masih membutuhkan strategi yang lebih reflektif, dialogis, dan sesuai perkembangan anak.

Kebutuhan terhadap strategi reflektif semakin penting karena anak usia dini belum sepenuhnya mampu mengambil keputusan aman secara mandiri dalam situasi digital. Anak dapat meniru perilaku dari video, meminta gawai terus-menerus, membagikan sesuatu tanpa memahami risikonya, atau merasa bingung ketika melihat konten yang belum sesuai usia. Dalam konteks ini, guru perlu menjadi fasilitator yang membantu anak berpikir sebelum bertindak melalui pertanyaan, dialog, contoh, dan pendampingan. Alsaeed & Aladil, (2024) menegaskan bahwa refleksi guru terhadap penggunaan teknologi membantu guru memilih strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai perkembangan anak. Kemudian Chen, (2023) juga menegaskan bahwa refleksi guru PAUD berlangsung sebelum, selama, dan setelah tindakan pedagogis, sehingga guru dapat meninjau kembali keputusan yang dibuat dalam praktik pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media visual, naratif, dan berbasis permainan dapat mendukung praktik reflektif dan pembelajaran kontekstual. Ilyas et al., (2025) menunjukkan bahwa media naratif dan visual dapat mendukung pemahaman anak tentang keamanan tubuh ketika guru berperan aktif sebagai mediator pembelajaran. Ilyas & Lismayani, (2023) juga menegaskan pentingnya kemampuan guru membaca kebutuhan anak, menyesuaikan strategi, dan melakukan refleksi pembelajaran berdasarkan kondisi nyata anak. Selain itu, Ilyas et al., (2025) menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat memperkuat kreativitas guru, memantik diskusi, dan menghadirkan praktik pembelajaran yang dekat dengan realitas kelas. Dan Lähdesmäki et al. (2024) menegaskan bahwa pedagogi digital di PAUD perlu tetap berbasis bermain dan interaksi sosial anak

Temuan-temuan tersebut menguatkan bahwa media sederhana dapat menjadi alat bantu yang relevan untuk mendukung refleksi guru PAUD.

Kebutuhan terhadap media sederhana juga tampak kuat pada data mitra. Sebanyak 78,9% guru menyatakan membutuhkan media pembelajaran berupa kartu atau permainan untuk membantu anak memahami keamanan digital. Selain itu, 31,6% guru membutuhkan dukungan penggunaan kecerdasan buatan secara sederhana, 26,3% membutuhkan contoh pertanyaan untuk anak, dan 21,1% membutuhkan contoh situasi atau cerita. Data ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya membutuhkan pengetahuan konseptual tentang risiko digital, tetapi juga alat bantu praktis yang mudah digunakan dalam diskusi, pelatihan, maupun kegiatan Kelompok Kerja Guru. Hetharion et al., (2025) menegaskan bahwa penerimaan guru terhadap media atau teknologi dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan, dukungan lingkungan, motivasi, dan kondisi pendukung yang memadai dan Alotaibi, (2023) juga menjelaskan bahwa guru PAUD lebih mudah menerima media pembelajaran digital yang sederhana, relevan, dan mudah digunakan dalam praktik sehari-hari.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian ini menggunakan media kartu situasi sebagai alat belajar bagi guru PAUD. Media ini memuat delapan situasi yang dekat dengan pengalaman anak, seperti anak meminta HP saat belajar, meniru sesuatu dari video, sulit berhenti menggunakan HP, ingin menunjukkan isi HP kepada teman, bertanya tentang sesuatu yang dilihat di internet, serta melihat gambar atau video yang tidak sesuai usia. Melalui kartu ini, guru diminta membaca situasi, memilih respons, menjelaskan alasan pilihan, dan mendiskusikan kemungkinan respons lain. Kartu situasi tidak diposisikan sebagai alat tes untuk mencari jawaban benar atau salah, tetapi sebagai media refleksi yang membantu guru memetakan cara merespons pengalaman digital anak.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan menguatkan refleksi guru PAUD dalam merespons pengalaman digital anak melalui media kartu situasi. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan membantu guru mengenali situasi digital yang sering dialami anak, memetakan respons awal guru, mendiskusikan alasan di balik pilihan respons, serta membangun kesadaran bahwa anak perlu dibimbing untuk memilih tindakan yang aman di dunia digital. Manfaat kegiatan ini diharapkan tampak pada meningkatnya pemahaman guru dan tersedianya media sederhana yang dapat digunakan kembali dalam diskusi guru, pelatihan, maupun kegiatan Kelompok Kerja Guru.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Sabtu, 18 April 2026 di Gedung TK ABA Bontomaero, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Sasaran kegiatan adalah guru-guru TK/PAUD di Kecamatan Bajeng yang ditentukan berdasarkan kerja sama dengan mitra dan kebutuhan guru dalam menghadapi pengalaman digital anak usia dini. Kegiatan diikuti oleh 20 guru TK/PAUD berdasarkan daftar hadir, sedangkan survei awal diisi oleh 19 guru. Kegiatan ini dirancang sebagai pendampingan awal untuk membantu guru memahami pengalaman digital anak, mengenali situasi yang sering muncul, dan berlatih merespons secara reflektif melalui media kartu situasi.

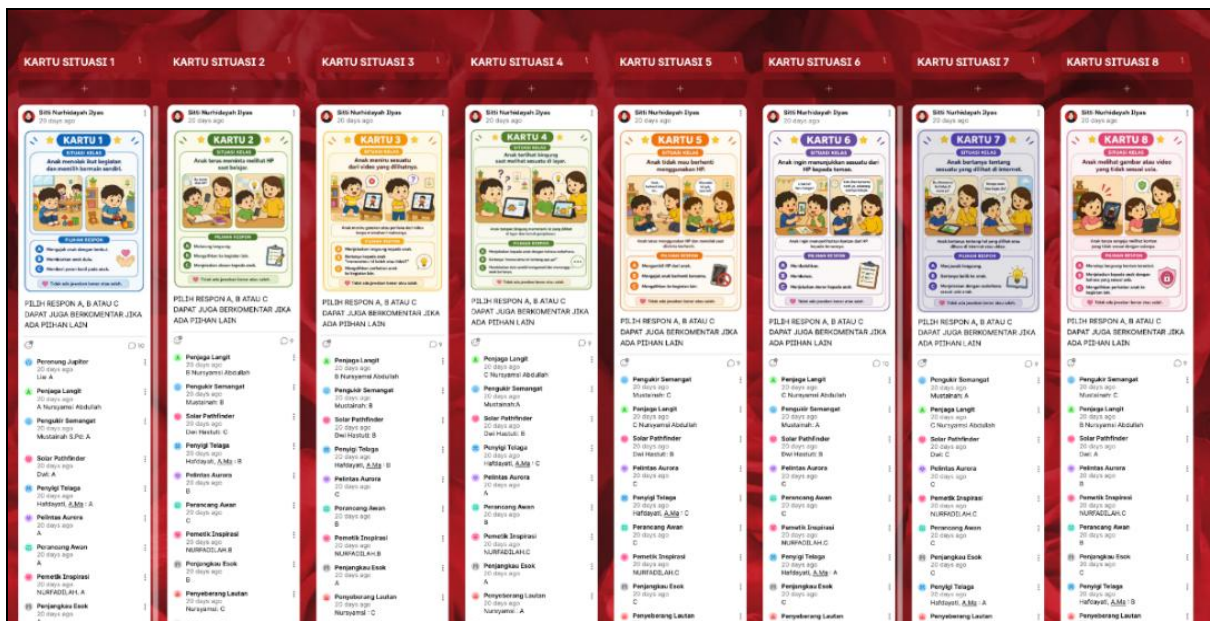


Gambar 1. Poster Program Kemitraan Masyarakat pada Guru di TK Kecamatan Bajeng

Metode pengabdian menggunakan pendekatan partisipatif, andragogis, dan reflektif. Pendekatan partisipatif digunakan karena mitra tidak ditempatkan hanya sebagai penerima materi, tetapi sebagai pihak yang aktif menyampaikan pengalaman, kebutuhan, dan respons terhadap masalah yang dihadapi di lapangan. Pendekatan ini sejalan dengan gagasan Freire, (1970) yang menekankan pentingnya dialog dan keterlibatan peserta dalam proses belajar. Pendekatan andragogis digunakan karena peserta kegiatan adalah orang dewasa, yaitu guru, sehingga pembelajaran diarahkan pada pengalaman nyata, kebutuhan praktis, dan pemecahan masalah yang relevan dengan pekerjaan mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip andragogi Knowles et al., 2014 bahwa orang dewasa belajar secara lebih efektif ketika materi terkait langsung dengan pengalaman dan kebutuhan kerjanya. Sementara itu, dimensi reflektif mengacu pada pandangan Schön, 2017 bahwa profesional perlu meninjau kembali tindakan dan pertimbangannya agar dapat mengambil keputusan yang lebih tepat dalam praktik.

Tahapan kegiatan dilakukan melalui tujuh langkah, yaitu: (1) persiapan kegiatan; (2) survei awal dan identifikasi kebutuhan; (3) FGD bersama guru; (4) penguatan materi; (5) praktik penggunaan kartu situasi; (6) refleksi bersama; dan (7) evaluasi awal serta dokumentasi. Pada tahap persiapan, tim melakukan koordinasi dengan mitra, menyusun materi, mengembangkan delapan kartu situasi, menyiapkan instrumen survei, dan menyiapkan Padlet sebagai ruang dokumentasi. Pada tahap survei awal dan FGD, guru diminta memberikan informasi tentang pengalaman anak menggunakan gawai, situasi digital yang sering ditemui, respons awal guru, dan kebutuhan media pendampingan. Pada tahap penguatan materi, guru memperoleh penjelasan singkat mengenai pengalaman digital anak, risiko digital, dan pentingnya respons yang aman, dialogis, serta sesuai perkembangan anak.

Tahap inti kegiatan adalah praktik penggunaan media kartu situasi. Guru membaca situasi pada kartu, memperhatikan ilustrasi, memilih salah satu respons yang tersedia, kemudian menjelaskan alasan pilihannya. Kegiatan ini tidak diarahkan untuk mencari jawaban benar atau salah, tetapi untuk membuka ruang refleksi tentang cara guru memahami situasi dan merespons anak. Setelah praktik kartu, kegiatan dilanjutkan dengan refleksi bersama untuk mendiskusikan alasan pilihan guru, kemungkinan respons lain, serta cara membimbing anak agar mampu memilih tindakan yang aman.



Gambar 2. Delapan Kartu Situasi yang Digunakan Sebagai Media Refleksi Guru.

Skema Alur Kegiatan Pengabdian



Gambar 3. Alur Tahapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Indikator keberhasilan kegiatan meliputi kemampuan guru untuk: (1) memahami bahwa pengalaman digital anak merupakan bagian dari realitas pembelajaran masa kini; (2) mengidentifikasi situasi digital yang sering dialami anak; (3) menggunakan kartu situasi

sebagai alat berpikir dan berdiskusi; (4) menjelaskan alasan pemilihan respons terhadap situasi anak; dan (5) menunjukkan kebutuhan serta minat terhadap media sederhana untuk mendukung refleksi dan pendampingan anak.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui survei awal, FGD, pengamatan selama praktik, dan dokumentasi Padlet. Survei digunakan untuk memetakan kondisi awal dan kebutuhan guru secara kuantitatif. FGD digunakan untuk menggali pengalaman, kesulitan, dan harapan guru secara kualitatif. Pengamatan selama praktik digunakan untuk melihat keterlibatan guru dalam menggunakan kartu situasi, sedangkan Padlet digunakan untuk mendokumentasikan materi, foto kegiatan, respons guru, dan hasil kegiatan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini menghasilkan tiga temuan utama. Pertama, guru PAUD menghadapi realitas bahwa anak semakin dekat dengan gawai, terutama untuk menonton video dan bermain gim. Kedua, guru memandang paparan konten yang tidak sesuai usia sebagai risiko digital paling serius bagi anak. Ketiga, media kartu situasi membantu guru memetakan respons awal, mendiskusikan alasan pilihan respons, dan mulai merefleksikan cara membimbing anak dalam pengalaman digital. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberi penguatan materi, tetapi juga membuka ruang belajar bersama bagi guru untuk memahami bahwa respons terhadap pengalaman digital anak perlu dilakukan secara lebih tenang, dialogis, dan membimbing.

Kegiatan dilaksanakan di Gedung TK ABA Bontomaero, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, dengan melibatkan 20 guru TK/PAUD. Peserta mengikuti rangkaian kegiatan berupa penyampaian materi, FGD, praktik penggunaan kartu situasi, pengisian survei, dan refleksi bersama. Dalam kegiatan ini, guru tidak hanya menerima materi, tetapi juga menceritakan pengalaman, memilih respons pada kartu situasi, menjelaskan alasan pilihan, dan mendiskusikan alternatif respons bersama peserta lain. Pola kegiatan ini menunjukkan bahwa media kartu situasi dapat digunakan sebagai alat belajar orang dewasa karena berangkat dari pengalaman nyata guru dan persoalan yang dekat dengan praktik keseharian di sekolah.

Hasil survei awal yang diisi oleh 19 guru menunjukkan bahwa anak usia dini dalam pengamatan guru sudah cukup dekat dengan gawai. Sebanyak 42,1% guru menyatakan anak sangat sering berinteraksi dengan gawai, sedangkan 47,4% menyatakan cukup sering. Aktivitas digital yang paling banyak dilakukan anak adalah menonton video sebesar 57,9% dan bermain gim sebesar 52,6%. Data ini memperlihatkan bahwa pengalaman digital anak bukan lagi persoalan yang jauh dari PAUD, tetapi telah menjadi bagian dari kehidupan anak yang turut memengaruhi proses pendampingan guru di sekolah.

Tabel 1. Konteks Interaksi Anak dengan Gawai

Aspek yang Diamati	Hasil Survei	Makna Temuan
Anak sangat sering berinteraksi dengan gawai	42,1%	Kedekatan anak dengan gawai sudah tinggi
Anak cukup sering berinteraksi dengan gawai	47,4%	Hampir semua guru melihat anak dekat dengan gawai

Aspek yang Diamati	Hasil Survei	Makna Temuan
Anak menggunakan gawai untuk menonton video	57,9%	Video menjadi aktivitas digital dominan
Anak menggunakan gawai untuk bermain gim	52,6%	Gim menjadi aktivitas digital yang banyak ditemui
Anak menggunakan gawai untuk belajar	26,3%	Fungsi edukatif masih lebih rendah dibanding hiburan

Situasi digital yang paling sering ditemui guru adalah anak meminta melihat HP terus-menerus sebesar 52,6%, anak meniru sesuatu dari video sebesar 47,4%, dan anak sulit berhenti menggunakan gawai sebesar 36,8%. Sementara itu, anak melihat konten yang tidak sesuai usia muncul sebesar 15,8% dan anak mengakses gawai tanpa izin sebesar 10,5%. Meskipun paparan konten tidak sesuai usia tidak menjadi situasi yang paling sering muncul, guru memandangnya sebagai risiko paling serius, yaitu sebesar 84,2%.

Tabel 2. Situasi Digital yang Pernah Ditemui Guru

Situasi Digital Anak	Jumlah/Persentase	Makna bagi Pengabdian
Anak meminta melihat HP terus-menerus	10 guru / 52,6%	Guru membutuhkan strategi menghadapi permintaan berulang
Anak meniru sesuatu dari video	9 guru / 47,4%	Guru perlu membantu anak memahami bahwa tidak semua isi video boleh ditiru
Anak sulit berhenti menggunakan gawai	7 guru / 36,8%	Guru membutuhkan strategi transisi dari gawai ke aktivitas lain
Anak melihat konten tidak sesuai usia	3 guru / 15,8%	Guru membutuhkan respons yang melindungi tanpa menakuti anak
Anak mengakses gawai tanpa izin	2 guru / 10,5%	Guru perlu membantu anak memahami aturan penggunaan perangkat

Hasil FGD memperkuat temuan survei. Guru menyampaikan bahwa anak umumnya menggunakan HP milik orang tua atau anggota keluarga untuk menonton video dan bermain gim. Guru juga menyampaikan bahwa orang tua sering bertanya kepada sekolah mengenai cara menghentikan kebiasaan anak bermain HP. Schriever, (2021) menunjukkan bahwa kekhawatiran orang tua terhadap penggunaan gawai anak menjadi tantangan yang sering dihadapi guru PAUD. Dalam menghadapi situasi tersebut, respons yang paling sering dilakukan guru adalah menasihati, melarang, menjelaskan akibat buruk penggunaan gawai, atau mengalihkan perhatian anak. Pola ini menunjukkan bahwa guru memiliki kepedulian terhadap keselamatan anak, tetapi strategi respons masih cenderung langsung dan belum sepenuhnya reflektif.

Pada aspek respons awal, hasil survei menunjukkan bahwa 42,1% guru memilih mengalihkan perhatian anak, 26,3% menjelaskan langsung kepada anak, dan 26,3% mengajak anak berbicara atau berdiskusi. Data ini menunjukkan bahwa sebagian guru mulai memiliki kecenderungan dialogis, tetapi respons pengalihan dan penjelasan langsung masih cukup dominan. Dalam konteks pengalaman digital anak, respons seperti ini dapat membantu menghentikan situasi secara cepat, tetapi belum selalu membantu anak memahami alasan mengapa suatu tindakan aman atau tidak aman. Karena itu, guru membutuhkan media yang dapat membantu mereka berhenti sejenak, membaca situasi,

dan mempertimbangkan pilihan respons secara lebih sadar. Ollonen & Kangas, (2025) menjelaskan bahwa dukungan dan scaffolding guru membantu anak memahami keterampilan digital secara lebih aman dan bermakna

Media kartu situasi digunakan sebagai alat pemantik refleksi dalam kegiatan ini. Guru membaca situasi pada kartu, memperhatikan gambar, memilih salah satu respons, lalu menjelaskan alasan pilihannya. Situasi pada kartu dirancang dekat dengan pengalaman anak, seperti anak meminta HP saat belajar, anak meniru video, anak sulit berhenti menggunakan HP, anak ingin menunjukkan isi HP kepada teman, anak bertanya tentang sesuatu yang dilihat di internet, dan anak melihat gambar atau video yang tidak sesuai usia. Kegiatan ini tidak diarahkan untuk mencari jawaban benar atau salah, tetapi untuk membantu guru mendiskusikan pertimbangan pedagogis di balik pilihan respons. Li et al., (2024) menjelaskan bahwa pedagogi digital anak usia dini membutuhkan keterlibatan aktif dan pendampingan reflektif dari guru.



Gambar 4. Guru mencoba media kartu situasi dan mendiskusikan pilihan respons

Tabel 3. Fungsi Media Kartu Situasi dalam Kegiatan

Fungsi Media	Bentuk Kegiatan	Makna
Pemantik diskusi	Guru membaca kartu dan memilih respons A/B/C	Kartu membuka percakapan tentang pengalaman digital anak
Alat refleksi awal	Guru menjelaskan alasan pilihan respons	Guru mulai berpikir sebelum menyimpulkan
Pemetaan respons guru	Pilihan guru menunjukkan kecenderungan langsung, pengalihan, atau dialogis	Kartu membantu membaca pola awal respons
Media pelatihan sederhana	Kartu digunakan dalam kelompok kecil	Cocok untuk KKG dan pelatihan guru
Dasar tindak lanjut	Diskusi menunjukkan kebutuhan panduan refleksi lanjutan	Media dapat dikembangkan lebih lanjut

Dalam praktiknya, guru tidak hanya memilih respons, tetapi juga diajak membicarakan mengapa respons tersebut dipilih. Proses ini penting karena refleksi profesional guru tidak berhenti pada tindakan, tetapi juga mencakup alasan, pertimbangan, dan kemungkinan perbaikan tindakan. Dengan demikian, kartu situasi berfungsi sebagai media belajar guru, bukan hanya sebagai media bermain.

Manfaat kegiatan juga tampak dari kebutuhan guru terhadap media sederhana. Hasil survei menunjukkan bahwa 78,9% guru membutuhkan media pembelajaran berupa kartu atau permainan. Selain itu, 31,6% guru membutuhkan dukungan penggunaan kecerdasan buatan secara sederhana, 26,3% membutuhkan contoh pertanyaan untuk anak, 21,1% membutuhkan contoh situasi atau cerita, 15,8% membutuhkan panduan praktis untuk guru, dan 10,5% membutuhkan pelatihan atau workshop. Data ini menunjukkan bahwa guru membutuhkan alat bantu yang mudah digunakan, tidak mahal, dan dapat dipakai dalam diskusi guru maupun praktik pembelajaran.

Temuan tersebut memperkuat relevansi kartu situasi sebagai media pengabdian. Dalam konteks PAUD, media sederhana seperti kartu dapat membantu guru membahas persoalan yang kompleks dengan cara yang lebih konkret. Hal ini sejalan dengan penelitian Ilyas et al., (2025), yang menunjukkan bahwa media naratif dan visual dapat mendukung pemahaman anak tentang keamanan ketika dimediasi oleh guru melalui pedagogi reflektif. Dengan demikian, kekuatan media tidak hanya terletak pada bentuk visualnya, tetapi pada cara guru menggunakannya untuk membuka dialog, memberi pertanyaan, dan membimbing anak memahami situasi. Undheim, (2022) menegaskan bahwa pengalaman digital anak menjadi lebih bermakna ketika guru hadir sebagai pendamping aktif dalam interaksi digital anak.

Hasil kegiatan ini juga sejalan dengan penelitian Ilyas et al., (2025) tentang permainan tradisional dan praktik kreatif guru, yang menegaskan bahwa media berbasis permainan dapat menjadi sarana pedagogis yang kontekstual dan mendukung kreativitas guru. Kartu situasi dalam kegiatan ini berfungsi sebagai media sederhana yang dapat memantik diskusi guru mengenai persoalan digital anak. Selain itu, Hetharion et al., (2025) menunjukkan bahwa penerimaan guru terhadap media atau teknologi dipengaruhi oleh faktor motivasional dan kondisi pendukung, termasuk kemudahan penggunaan dan ketersediaan dukungan. Oleh karena itu, kartu situasi tepat digunakan sebagai tahap awal karena sederhana, mudah dicetak, tidak membutuhkan infrastruktur digital yang rumit, dan dapat digunakan kembali dalam kegiatan KKG.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa guru sudah memiliki kepedulian dan kebiasaan merefleksikan responsnya. Sebanyak 21,1% guru menyatakan selalu memikirkan kembali apakah responsnya kepada anak sudah tepat setelah mengajar, 47,4% menyatakan sering, dan 31,6% menyatakan kadang-kadang. Hal yang paling banyak dipikirkan guru adalah apakah anak memahami maksud guru sebesar 47,4%, apakah respons guru sudah tepat sebesar 31,6%, dan apakah anak merasa nyaman sebesar 31,6%. Data ini memperlihatkan bahwa refleksi guru sudah mulai tumbuh, tetapi masih membutuhkan media yang dapat membuat proses refleksi lebih terarah dan dapat dilakukan bersama.

Secara keseluruhan, media kartu situasi memberi manfaat bagi mitra dalam tiga hal. Pertama, guru terbantu mengenali bahwa pengalaman digital anak perlu dipahami sebagai bagian dari realitas pembelajaran masa kini. Kedua, guru memperoleh alat sederhana

untuk mendiskusikan respons terhadap situasi digital anak. Ketiga, guru mulai menyadari bahwa membimbing anak di dunia digital tidak cukup dilakukan dengan melarang, tetapi perlu melalui dialog, pertanyaan, contoh, dan pendampingan. Kegiatan ini masih merupakan pendampingan awal, sehingga tindak lanjut diperlukan melalui uji coba kartu di kelas, penyusunan contoh kalimat respons guru, dan pengembangan media refleksi yang lebih terstruktur.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa media kartu situasi dapat digunakan sebagai alat belajar sederhana untuk memperkuat refleksi guru PAUD dalam merespons pengalaman digital anak. Melalui kegiatan survei awal, FGD, praktik kartu, dan refleksi bersama, guru mulai memetakan situasi digital yang sering dihadapi anak, memilih respons awal, serta mendiskusikan alasan pedagogis di balik pilihan respons tersebut. Kebaruan kegiatan ini terletak pada penggunaan kartu situasi bukan sebagai media langsung untuk anak, melainkan sebagai media refleksi profesional bagi guru PAUD dalam memahami pengalaman digital anak dan merancang respons yang lebih aman, dialogis, dan membimbing.

Manfaat kegiatan dirasakan pada meningkatnya kesadaran guru bahwa pengalaman digital anak tidak cukup direspons melalui larangan, nasihat langsung, atau pengalihan semata. Guru membutuhkan cara yang membantu anak mengenali situasi, memahami risiko sederhana, dan belajar memilih tindakan yang aman. Data survei menunjukkan bahwa 78,9% guru membutuhkan media pembelajaran berupa kartu atau permainan, sehingga media kartu situasi relevan dengan kebutuhan mitra. Kegiatan ini juga memberi kontribusi teoritik pada praktik pengabdian PAUD dengan menempatkan media sederhana sebagai alat pemantik refleksi guru, sejalan dengan prinsip pedagogi reflektif, *scaffolding*, dialog guru-anak, dan pembelajaran orang dewasa.

Sebagai tindak lanjut, kegiatan serupa perlu dikembangkan dalam bentuk pendampingan berkelanjutan, uji coba penggunaan kartu situasi di kelas, penyusunan contoh kalimat respons guru, serta pengembangan media refleksi yang lebih terstruktur. Penguatan lanjutan juga dapat diarahkan pada pemanfaatan teknologi atau kecerdasan buatan secara sederhana untuk membantu guru menyusun skenario, pertanyaan reflektif, dan ide pembelajaran yang mendukung keamanan digital anak.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada guru-guru TK/PAUD Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada pengelola dan guru TK ABA Bontomaero sebagai mitra tempat pelaksanaan kegiatan, serta pihak Kelompok Kerja Guru PAUD Kecamatan Bajeng yang telah mendukung pelaksanaan diskusi, praktik media kartu situasi, dan refleksi bersama. Apresiasi juga diberikan kepada Universitas Negeri Makassar atas dukungan akademik dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Referensi

- Alotaibi, M. S. (2023). Factors influencing early childhood educators' use of digital educational aids: A sequential explanatory study. *SAGE Open*, 13(4).
<https://doi.org/10.1177/21582440231217727>
- Alsaeed, M. S., & Aladil, M. K. (2024). Digital and physical interactive learning environments: Early childhood mathematics teachers' beliefs about technology through reflective writing. *Education Sciences*, 14(5), 517.
<https://doi.org/10.3390/educsci14050517>
- Chen, J. J. (2023). Reflecting on reflection among early childhood teachers: A study of reflection for, in, and on action intersecting with the technical, practical, and critical dimensions. *Reflective Practice*, 24(3), 324–346.
<https://doi.org/10.1080/14623943.2023.2194624>
- Hetharion, B. D. S., Yafie, E., Bakri, T. S. M., Ilyas, S. N., Nirmala, B., & Setyaningsih, D. (2025). Using emerging digital technologies adoption for history teaching: A teacher-centric unified theory of acceptance and use of technology analysis of motivational and environmental influences. *European Journal of Educational Research*, 14(3), 999–1014. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.14.3.999>
- Ilyas, S. N., & Lismayani, A. (2023). Implementation of differentiated learning at TK Islam Plus E-School. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(4), 586–591.
<https://doi.org/10.35877/454RI.eduline2174>
- Ilyas, S. N., Musi, M. A., Bachtar, A. M. Y., Hasmawaty, & M Bakri, T. S. (2025). Reflective pedagogy with narrative and visual media for enhancing body safety awareness in socioeconomically marginalized preschools. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(2), 568–586. <https://doi.org/10.21009/jtp.v27i2.58997>
- Ilyas, S. N., Rusmayadi, R., Kurnia, R., Amal, A., Hajerah, H., & Ruslana, F. (2025). Exploring traditional games to stimulate foundational phases in strengthening the transition from ECE to primary school: Teachers' creative practices. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 188–206.
- Khoo, E., Mitchell, L., & Sammons, M. (2024). Teacher use of digital stories to promote reflective practice supportive of migrant and refugee children's sense of belonging. *Early Childhood Education Journal*, 52, 1993–2007. <https://doi.org/10.1007/s10643-023-01538-z>
- Lähdesmäki, S., Maunumäki, M., & Nurmi, T. (2024). Play is the base! ECEC leaders' views on the development of digital pedagogy. *Early Childhood Education Journal*, 52, 1897–1910. <https://doi.org/10.1007/s10643-023-01530-7>
- Li, H., He, H., Luo, W., & Li, H. (2026). Early childhood digital pedagogy: A scoping review of its practices, profiles, and predictors. *Early Childhood Education Journal*, 54, 263–284. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01804-8>
- Lindeman, S., Svensson, M., & Enochsson, A.-B. (2021). Digitalisation in early childhood education: A domestication theoretical perspective on teachers' experiences. *Education and Information Technologies*, 26, 4879–4903.
<https://doi.org/10.1007/s10639-021-10501-7>
- Masoumi, D., & Bourbour, M. (2024). Framing adequate digital competence in early childhood education. *Education and Information Technologies*, 29, 20613–20631.
<https://doi.org/10.1007/s10639-024-12646-7>

- Ollonen, B., & Kangas, M. (2025). Teacher motivational scaffolding and preschoolers' motivational triggers in the context of playful learning of multiliteracy and digital skills. *Early Childhood Education Journal*, 53, 1079–1093.
<https://doi.org/10.1007/s10643-024-01664-2>
- Schriever, V. (2021). Early childhood teachers' perceptions and management of parental concerns about their child's digital technology use in kindergarten. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 19(4). <https://doi.org/10.1177/1476718X211030315>
- Undheim, M. (2021). Children and teachers engaging together with digital technology in early childhood education and care institutions: A literature review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 30(3), 472–489.
<https://doi.org/10.1080/1350293X.2021.1971730>