



PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA DIGITAL PADA ANAK USIA DINI DI ERA SOCIETY 5.0

*Ngatmin Abbas¹, Mar'atus Sholihah², Muhammad Syafe'i³, Maharani⁴, Fatin Aida Dzakia⁵

¹Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

²³⁴⁵ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Klaten

* E-mail: ngatminabbas@gmail.com

<https://jurnal.staim-probolingo.ac.id/Al-Athfal/article/view/960>

Abstract:

The development of digital technology in the Society 5.0 era demands a transformation in educational approaches, including early childhood education. This study aims to explore the role of digital media in supporting more effective learning experiences for young children. The method used is library research, involving a review of relevant literature to gain a comprehensive understanding of the topic. Findings reveal that digital media can provide interactive, personalized, and collaborative learning experiences. Educational platforms like ABCmouse and Khan Academy Kids offer engaging content through games and stories, helping children understand foundational concepts in enjoyable ways. However, challenges such as concerns over screen time and the quality of digital content also emerge. Therefore, the active role of educators and parents is crucial in supervising and selecting appropriate media. With thoughtful and well-directed use, digital media can serve as an effective educational tool to support children's cognitive, social, and emotional development.

Keywords: Digital Media; Early Childhood; Learning; Society 5.0

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dalam era Society 5.0 menuntut adanya transformasi dalam pendekatan pendidikan, termasuk pada jenjang anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media digital dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini secara lebih efektif. Metode yang digunakan adalah library research, yaitu dengan menelaah berbagai literatur yang relevan untuk mendapatkan pemahaman komprehensif mengenai topik ini. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, personal, dan kolaboratif. Platform pembelajaran seperti ABCmouse dan Khan Academy Kids menawarkan konten edukatif melalui permainan dan cerita yang menarik, yang membantu anak memahami konsep-konsep dasar dengan cara yang menyenangkan. Namun, penggunaan media digital juga menimbulkan tantangan, seperti kekhawatiran terhadap durasi penggunaan layar dan kualitas konten yang dikonsumsi. Oleh karena itu,

ARTICLE HISTORY

Received 22 June 2025

Revised 04 July 2025

Accepted 07 July 2025

diperlukan peran aktif pendidik dan orang tua dalam mengawasi dan memilih media yang sesuai. Dengan pendekatan yang bijak dan terarah, media digital dapat menjadi sarana edukatif yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini.

Kata kunci: Media Digital; Anak Usia Dini; Pembelajaran; Society 5.0

INTRODUCTION

Pada era saat ini, anak-anak hidup dalam yang didominasi teknologi digital. Mereka terbiasa dengan perangkat-perangkat digital, tetapi juga menggunakan sebagai alat pembelajaran. Media digital telah membuka pintu bagi pengalaman pembelajaran yang inovatif bagi anak-anak. Hal ini tidak hanya mengubah cara belajar, juga memengaruhi hubungan antara mereka dan para pendidik (Putro et al., 2023). Dalam era ini, teknologi digital tak hanya menjadi alat tambahan, tetapi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendidikan anak usia dini.

Perkembangan teknologi di era Society 5.0 telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Society 5.0 adalah konsep masyarakat yang berfokus pada integrasi teknologi canggih seperti *Internet of Things* (IoT), kecerdasan buatan (AI), dan big data ke dalam kehidupan sehari-hari untuk menciptakan solusi cerdas dan meningkatkan kualitas hidup manusia (Farid, 2023). Anak usia dini adalah fase kritis dalam perkembangan manusia, di mana pembelajaran yang diberikan harus mampu merangsang kreativitas, kognisi, dan keterampilan sosial (Abbas & Astoko, 2024). Media digital, seperti aplikasi edukatif, permainan interaktif, dan konten video pembelajaran, menawarkan cara baru yang menarik dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran (Ariani et al., 2023).

Penggunaan media digital melalui pendidikan anak usia dini membawa sejumlah manfaat. Salah satu keuntungannya adalah pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak. Dengan berbagai konten multimedia seperti gambar, video, dan animasi, media digital memperkaya proses belajar, merangsang minat, serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran (Sitompul, 2022). Selain itu, media digital memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat setiap anak. Dengan aplikasi dan perangkat lunak, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan gaya belajar anak.

Dengan visualisasi, simulasi, dan permainan edukatif, anak-anak dapat memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep abstrak seperti matematika dan sains (Setiawan et al., 2023). Penggunaan media digital juga membantu pengembangan keterampilan teknologi anak sejak dini, keterampilan yang sangat diperlukan di era digital saat ini. Dengan terbiasa menggunakan perangkat digital, anak dapat membangun literasi digital dan mempersiapkan mereka menghadapi kompleksitas teknologi yang semakin berkembang.

Meskipun penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini memberi manfaat yang cukup membantu. Namun, juga menimbulkan tantangan yang perlu diperhatikan. Isu-isu seperti durasi penggunaan layar yang berlebihan, kualitas serta keamanan konten yang tersedia, dan potensi dampak negatif terhadap interaksi sosial dan kesehatan fisik anak perlu diperhatikan.

Penelitian sebelumnya oleh (Isrofah, Sitisaharia, & Hamida, 2022) berjudul "*Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri*" berfokus pada penggunaan teknologi seperti komputer, internet, dan perangkat lunak pendidikan. Penelitian ini menekankan pengenalan perangkat digital dalam pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan keterampilan digital dasar, memperkenalkan konsep STEM (sains, teknologi, teknik, dan matematika), dan mengembangkan literasi digital. Tantangan yang dihadapi meliputi akses yang tidak merata ke teknologi, kebutuhan pelatihan pendidik, dan manajemen waktu layar yang sehat bagi anak-anak.

Novelty penelitian ini terletak pada eksplorasi penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini di era Society 5.0, yang mengintegrasikan teknologi canggih seperti *Internet of Things* (IoT), kecerdasan buatan (AI), dan big data. Era Society 5.0 berfokus pada penciptaan solusi cerdas yang berpusat pada manusia untuk meningkatkan kualitas hidup. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bagaimana media digital dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang personal, adaptif, dan interaktif.

Penelitian ini berakar pada teori pembelajaran sosial Vygotsky yang menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar, sebuah aspek yang amat relevan dalam era Society 5.0. Media digital saat ini menjadi sarana yang memungkinkan dan mendorong kolaborasi antara anak-anak, pendidik, dan rekan sebaya melalui platform pembelajaran interaktif (Vygotsky & Cole, 1978). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Vygotsky yang menekankan bahwa interaksi sosial memainkan peran kunci dalam perkembangan kognitif anak. Lebih lanjut, teknologi digital dapat bertindak sebagai alat bantu yang mendukung (*scaffolding*), membantu anak mencapai potensi maksimal dengan memberikan dukungan yang sesuai, termasuk petunjuk, umpan balik, dan tantangan yang sesuai dengan prinsip Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky (Nasution, Siregar, Siregar, & Manullang, 2024).

Vygotsky mengapresiasi peran alat (tools) dalam perkembangan kognitif, dan dalam konteks ini, media digital serta aplikasi edukatif berfungsi sebagai alat yang membimbing anak untuk mengeksplorasi dan memahami konsep-konsep baru. Selaras dengan pandangan Vygotsky, era Society 5.0 yang menghadirkan teknologi canggih seperti AI dan IoT menawarkan pengalaman belajar yang sangat personal dan adaptif (Thelma, Sain, Mpolomoka, Akpan, & Davy, 2024). Pendekatan Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi dan dukungan yang disesuaikan menjadi relevan dalam memanfaatkan potensi teknologi canggih ini untuk

menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan individual anak.

Dari uraian di atas, peneliti merumuskan tiga pertanyaan. *Pertama*, bagaimana penggunaan media digital dapat dioptimalkan untuk meningkatkan pengalaman belajar anak usia dini di era Society 5.0? *Kedua*, apa kontribusi media digital terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini dalam konteks era Society 5.0? *Dan ketiga*, bagaimana interaksi sosial yang terfasilitasi oleh media digital dapat memperkuat proses pembelajaran anak usia dini?

RESEARCH METHODS

Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur atau library research (Zed, 2008) yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menelaah data pustaka yang relevan dengan pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era Society 5.0. Tahapan dalam metode penelitian ini mencakup pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan.

Pertama, tahap pengumpulan data melibatkan pengumpulan berbagai sumber literatur seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, konferensi, dan publikasi lainnya yang membahas pembelajaran anak usia dini dengan media digital dalam konteks era Society 5.0. Sumber-sumber data ini diperoleh dari berbagai sumber seperti perpustakaan universitas, basis data daring, serta situs web akademis (Wahid, 2021).

Kedua, tahap analisis data dilakukan setelah data pustaka terkumpul. Analisis dilakukan secara sistematis dengan memeriksa konten dari setiap sumber literatur yang relevan. Fokus analisis mencakup aspek-aspek penting seperti strategi pembelajaran, teknologi yang digunakan, dampak pembelajaran terhadap perkembangan anak, serta tantangan dan peluang dalam penerapan media digital pada pembelajaran anak usia dini di era Society 5.0 (Assingkily, 2021).

Peneliti akan menarik kesimpulan berdasarkan temuan dari literatur yang ditelaah. Kesimpulan ini mencakup pemahaman tentang tren terkini dalam pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era Society 5.0, faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran, serta implikasi dari temuan tersebut dalam konteks praktik pendidikan. Kesimpulan ini juga dapat mengidentifikasi kebutuhan untuk penelitian lanjutan atau pengembangan praktik pendidikan yang lebih baik dalam memanfaatkan media digital untuk pembelajaran anak usia dini.

RESULTS AND DISCUSSION

1. Pengertian Pembelajaran Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah serangkaian upaya pembinaan yang dimulai sejak anak lahir hingga berusia delapan tahun, bertujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, dan spiritual anak agar siap menghadapi tahap pendidikan selanjutnya (Suryana, 2021). Sesuai

dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar dan dapat ditempuh melalui jalur formal, nonformal, dan informal. Jalur formal meliputi taman kanak-kanak (TK) dan raudatul athfal (RA), sedangkan jalur nonformal mencakup kelompok bermain (KB) dan taman penitipan anak (TPA), serta bentuk-bentuk pendidikan sederajat lainnya (Masnuah, Khodijah, & Suryana, 2022).

Teori perkembangan kognitif anak menurut Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial memainkan peran utama dalam pertumbuhan anak. Lev Vygotsky, seorang psikolog Rusia, mengembangkan teori sosiokultural yang menyoroti konsep ini. Baginya, perkembangan kognitif seseorang tidak hanya hasil dari upaya individu, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Menurut Vygotsky, proses mental anak dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial dan budaya. Sebagai contoh, perbedaan budaya dalam metode pembelajaran seperti "mencatat" versus "mengingat atau hafalan" dapat mempengaruhi cara anak belajar (Roostin, 2016).

Teori Belajar Sosial menurut Vygotsky menyatakan bahwa perkembangan kognitif dan pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh aspek sosial, sejalan dengan konsep sosiogenesis. Lev Semenovich Vygotsky, seorang intelektual Rusia yang menguasai bidang psikologi, filsafat, dan sastra, menekankan pentingnya hubungan antara manusia dan lingkungan. Dia percaya bahwa manusia memiliki kemampuan untuk memodifikasi lingkungannya sesuai kebutuhan mereka, tidak seperti hewan yang hanya merespons terhadap lingkungan. Dalam pendidikan, Vygotsky berpendapat bahwa pengetahuan dan perkembangan kognitif seseorang berkembang dari interaksi dengan lingkungan sosialnya (Hanim & Rachmi, 2022). Meskipun demikian, individu tetap berperan aktif dalam pembentukan pengetahuannya. Dengan demikian, teori Vygotsky lebih dikenal sebagai pendekatan sosiokonstruktivisme, di mana perkembangan kognitif seseorang dipengaruhi baik oleh individu maupun lingkungan sosial secara aktif.

Pembelajaran pada anak usia dini sangat terkait dengan konsep pengembangan kognitif dan sosial anak pada tahap perkembangannya. Anak usia dini belajar melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya, termasuk interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa. Proses pembelajaran ini meliputi berbagai aktivitas seperti bermain, menyanyi, mendengarkan cerita, dan berbicara, yang semuanya berkontribusi pada pemahaman dan perkembangan anak (Fathurrohman, Abbas, & Rochmawan, 2024). Dalam konteks pendidikan formal, pendekatan pembelajaran pada anak usia dini sering kali berpusat pada anak, di mana kegiatan belajar dirancang untuk memenuhi kebutuhan, minat, dan tingkat perkembangan individu anak (Madyawati, 2016).

2. Media Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Media digital dalam pembelajaran anak usia dini merujuk pada penggunaan teknologi digital, seperti perangkat lunak, aplikasi, dan konten digital lainnya, untuk mendukung proses pembelajaran pada anak usia dini, yang biasanya berusia antara 0 hingga 8 tahun. Media digital ini dirancang khusus untuk menghadirkan

pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak pada usianya (Irmade, 2022).

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, media digital mencakup berbagai jenis konten, mulai dari aplikasi edukatif, game belajar, video interaktif, hingga e-book khusus anak-anak. Konten-konten ini biasanya dirancang dengan pendekatan yang menarik dan bersifat interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran (Hikmah, 2022).

Tujuan penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, merangsang, dan mendukung perkembangan holistik anak-anak. Melalui media digital, anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, bahasa, dan sosial dengan cara yang menyenangkan dan menarik (HK, Putri, Winda, & Zulkarnain, 2023).

Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidik dan orang tua semakin memanfaatkan berbagai jenis media digital untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Salah satu alasan utama penggunaan media digital adalah kemampuannya untuk memperkaya pengalaman belajar anak-anak melalui interaksi yang menarik dan pengalaman yang menyenangkan.

Media digital menyediakan beragam konten yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak-anak, mulai dari aplikasi edukatif, video interaktif, game belajar, hingga e-book khusus anak-anak. Konten-konten ini dirancang dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak usia dini, sehingga dapat meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran. Selain itu, media digital juga memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana anak dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri (Setiawan et al., 2023).

Tabel 1. Konten Media Digital untuk Pembelajaran Anak Usia Dini

Jenis Konten	Deskripsi	Manfaat
Aplikasi Edukatif	Aplikasi yang dirancang untuk mengenalkan konsep dasar seperti huruf, angka, warna, dan bentuk.	Meningkatkan kemampuan kognitif dasar dan melatih koordinasi motorik halus.
Video Interaktif	Video dengan elemen interaktif yang mendorong anak berpartisipasi secara aktif.	Meningkatkan daya ingat dan keterlibatan anak dalam proses belajar.
Game Belajar	Permainan edukatif yang menggabungkan hiburan dengan pembelajaran.	Membuat proses belajar menyenangkan dan merangsang logika serta kreativitas.
E-Book Anak	Buku digital dengan ilustrasi menarik dan teks sederhana.	Meningkatkan minat baca dan memperkaya kosakata anak.
Personalisasi Pembelajaran	Fitur yang memungkinkan anak belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.	Membantu anak memahami materi dengan lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan individunya.

Penggunaan media digital dapat membantu anak-anak mengembangkan

berbagai keterampilan, termasuk keterampilan kognitif, motorik, bahasa, dan sosial. Melalui permainan interaktif dan aktivitas belajar yang dirancang khusus, anak-anak dapat mengasah kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan berkomunikasi dengan lebih baik. Media digital dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan konsep-konsep abstrak seperti matematika dan sains secara menyenangkan dan mudah dipahami anak.

3. Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia

Penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini di era Society 5.0 secara signifikan meningkatkan pengalaman belajar anak-anak. Era Society 5.0, yang ditandai oleh integrasi teknologi canggih seperti kecerdasan buatan (AI), *Internet of Things* (IoT), dan big data, terciptanya pengalaman belajar yang lebih personal, adaptif, dan interaktif bagi anak-anak usia dini (Khairi et al., 2022).

Dengan adanya teknologi canggih seperti AI dan big data, media digital dapat memberikan pengalaman belajar yang adaptif. Sistem pembelajaran cerdas dapat menyesuaikan konten, tingkat kesulitan, dan jenis interaksi berdasarkan kemampuan dan kebutuhan individu anak-anak (Ruskandi, Pratama, & Asri, 2021). Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran, juga membantu mengidentifikasi area di mana anak-anak memerlukan bantuan, memastikan bahwa pembelajaran berlangsung efektif dan efisien.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini di era Society 5.0 telah menghasilkan beragam contoh yang menggambarkan peningkatan pengalaman belajar anak-anak. Misalnya, aplikasi pembelajaran seperti ABC Mouse atau Khan Academy Kids menyediakan konten interaktif berbasis permainan yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Melalui aplikasi ini, anak-anak dapat belajar huruf, angka, bentuk, dan konsep-konsep dasar lainnya dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Mereka dapat berinteraksi dengan karakter-karakter animasi, menyelesaikan tantangan, dan mendapatkan penghargaan atas prestasi, merangsang minat dan motivasi mereka dalam belajar (Zebua et al., 2023).

Tabel 2. Contoh Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Society 5.0

Aplikasi/Media Digital	Fitur Utama	Manfaat bagi Anak Usia Dini
ABC Mouse	Pembelajaran interaktif berbasis permainan dengan karakter animasi.	Membantu anak belajar huruf, angka, bentuk, dan keterampilan dasar secara menyenangkan.
Khan Academy Kids	Konten edukatif lengkap dengan video, kuis, dan aktivitas interaktif.	Meningkatkan keterlibatan anak melalui tantangan dan penghargaan yang memotivasi belajar.
Game Edukatif Interaktif	Permainan digital yang mengajarkan konsep dasar seperti logika, warna, dll.	Meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik serta memicu kreativitas anak.

Animasi dan Video Edukasi	Tayangan dengan karakter menarik yang menyampaikan pesan pendidikan.	Memudahkan pemahaman konsep melalui visual dan cerita yang mudah dipahami.
Sistem Penghargaan Digital	Fitur pemberian penghargaan virtual untuk setiap pencapaian anak.	Meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri anak dalam proses pembelajaran.

Selain itu, perangkat lunak pembelajaran seperti Scratch Junior atau Tynker memungkinkan anak-anak untuk mempelajari dasar-dasar pemrograman melalui permainan dan proyek kreatif. Mereka dapat merancang cerita interaktif, membuat animasi sederhana, atau memprogram karakter-karakter virtual untuk berinteraksi satu sama lain (Mumtaziah & Majid, 2023). Dengan bermain dan bereksperimen dengan teknologi digital ini, anak-anak tidak hanya memperoleh pemahaman tentang konsep-konsep teknis, tetapi juga mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, dan kritis berpikir.

Contoh lainnya adalah penggunaan teknologi *augmented reality* (AR) atau *virtual reality* (VR) dalam pembelajaran anak usia dini. Melalui aplikasi atau perangkat khusus, anak-anak dapat "mengunjungi" tempat-tempat yang jauh, menjelajahi ruang angkasa, atau berinteraksi dengan hewan-hewan yang langka, semua dalam lingkungan belajar virtual yang aman dan terkendali (Wahyudin, Santosa, & Febryansyah, 2023). Hal ini tidak hanya meningkatkan daya imajinasi dan pemahaman anak-anak tentang dunia di sekitar mereka, juga memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan memikat.

Dengan demikian, melalui berbagai contoh penggunaan media digital seperti aplikasi pembelajaran, perangkat lunak pemrograman, dan teknologi VR/AR, anak-anak usia dini dapat mengalami pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan menyenangkan di era Society 5.0.

4. Interaksi Sosial Yang Terfasilitasi oleh Media Digital

Interaksi sosial yang terfasilitasi oleh media digital dalam pembelajaran anak usia dini telah membawa dampak yang signifikan dalam pengalaman belajar mereka. Salah satu contohnya adalah platform pembelajaran daring yang memungkinkan anak-anak untuk berkolaborasi dengan teman sebaya mereka, baik secara lokal maupun global. Menurut (Asmara, Judijanto, Hita, & Saddhono, 2023) menekankan bahwa pembelajaran berbasis digital memiliki dampak positif terhadap perkembangan sosial anak usia dini, khususnya dalam aspek kerjasama dan interaksi melalui platform daring. Misalnya, dalam permainan edukatif daring, anak-anak dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan, berbagi ide, dan belajar bersama dengan teman-teman mereka dari berbagai belahan dunia. Hal ini tidak hanya memperluas jaringan sosial mereka, juga mengajarkan nilai-nilai kerjasama dan kerja tim sejak usia dini.

Disamping itu, media digital juga memungkinkan interaksi yang lebih intens antara anak-anak dan pendidik mereka. Melalui platform pembelajaran daring,

anak-anak dapat berkomunikasi dengan guru secara langsung, bertanya pertanyaan, dan mendapatkan umpan balik. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung, di mana setiap anak merasa didengar dan dihargai. Interaksi yang positif dengan pendidik juga membantu meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri anak-anak dalam proses pembelajaran mereka (Iskandar et al., 2023).

Terlebih lagi, media digital memungkinkan anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan sosial yang lebih luas, bahkan di luar ruang kelas. Melalui forum diskusi daring atau grup belajar online, mereka dapat berpartisipasi dalam diskusi, pertukaran ide, dan proyek kolaboratif yang memiliki minat atau keahlian yang sama. Hal ini membantu memperluas wawasan sosial anak, mengajarkan tentang keragaman budaya dan perspektif, serta membangun keterampilan komunikasi yang efektif dalam konteks digital yang semakin terhubung.

Tabel 3. Peran Media Digital dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Usia Dini

Bentuk Interaksi Digital	Deskripsi	Manfaat Sosial dan Edukatif
Forum Diskusi Daring	Anak-anak dapat bergabung dalam forum atau ruang obrolan yang dimoderasi secara aman.	Melatih kemampuan berbicara, mendengarkan, serta menghargai pendapat orang lain.
Grup Belajar Online	Kelompok belajar virtual berdasarkan minat atau tugas tertentu.	Mendorong kolaborasi dan kerja tim, serta memperluas jaringan sosial.
Proyek Kolaboratif Digital	Kegiatan bersama secara daring seperti membuat video, gambar, atau cerita interaktif.	Menumbuhkan kreativitas, rasa tanggung jawab, dan kemampuan menyelesaikan tugas bersama.
Pertukaran Ide dan Pengalaman	Anak berbagi pemikiran atau hasil karya melalui platform digital yang aman dan edukatif.	Memperluas wawasan, mengenalkan pada keragaman budaya dan perspektif.
Komunikasi Lintas Budaya	Interaksi dengan anak-anak dari latar belakang budaya berbeda melalui media digital.	Meningkatkan toleransi, pemahaman budaya, dan sikap inklusif sejak dini.

5. Media Digital Dapat Memperkuat Proses Pembelajaran Anak Usia Dini

Media digital memiliki potensi besar untuk memperkuat proses pembelajaran anak usia dini melalui berbagai contoh dan aplikasi yang dapat diterapkan dalam praktik pendidikan. Salah satu contoh konkretnya adalah penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Aplikasi edukatif berbasis digital mampu mengembangkan kemampuan

kognitif dan motorik anak secara optimal. (Asmara et al., 2023). Misalnya, aplikasi belajar huruf atau angka yang dilengkapi dengan gambar, suara, dan permainan interaktif dapat membantu anak-anak untuk belajar yang menyenangkan dan menarik. Dengan bermain game atau menyimak cerita interaktif dalam aplikasi tersebut, anak dapat mengembangkan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung secara alami dan efektif.

Selain itu, media digital juga memungkinkan adanya pengalaman pembelajaran yang personal dan adaptif. Contohnya adalah penggunaan platform pembelajaran daring yang dilengkapi dengan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan tingkat pemahaman dan minat masing-masing anak. Dengan analisis data yang dilakukan secara otomatis oleh sistem AI, platform pembelajaran dapat menyajikan konten yang sesuai dengan kebutuhan individu anak, memastikan bahwa setiap anak mendapatkan pengalaman belajar yang relevan dan bermanfaat (Zebua et al., 2023).

Penerapan media digital dalam pembelajaran anak usia dini melalui platform YouTube Kids. Platform ini dirancang khusus untuk menyajikan konten yang aman dan sesuai dengan usia anak, sehingga orang tua dapat merasa lebih nyaman membiarkan anak-anak mengeksplorasi berbagai video pembelajaran tanpa khawatir terhadap konten yang tidak pantas. YouTube Kids juga menyediakan berbagai video pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti video animasi pendidikan tentang huruf, angka, dan bentuk, serta cerita-cerita pendek yang mengajarkan nilai-nilai moral. Anak-anak dapat belajar sambil bersenang-senang melalui konten-konten yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan perkembangan mereka (Putro et al., 2023).

Tabel 4. Pemanfaatan Platform YouTube Kids dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Fitur YouTube Kids	Deskripsi	Manfaat bagi Anak Usia Dini
Konten Aman dan Sesuai Usia	Dirancang dengan filter khusus agar hanya menampilkan video yang cocok untuk anak-anak.	Memberikan rasa aman bagi orang tua dan mendorong eksplorasi mandiri oleh anak.
Video Edukasi Interaktif	Menyediakan animasi pembelajaran tentang huruf, angka, bentuk, warna, dan konsep dasar lainnya.	Membantu anak memahami materi dengan cara visual yang menyenangkan dan mudah dicerna.
Cerita Anak Bermuatan Nilai Moral	Video pendek yang menyampaikan pesan moral, seperti kejujuran, kerja sama, dan empati.	Menanamkan karakter positif sejak usia dini melalui media yang disukai anak.
Navigasi yang Ramah Anak	Antarmuka sederhana yang memungkinkan anak menavigasi sendiri dengan sedikit bantuan orang tua.	Meningkatkan kemandirian dan keterampilan penggunaan teknologi secara aman.

Pengawasan dan Kontrol Orang Tua	Fitur kontrol orang tua untuk mengatur waktu menonton dan jenis konten yang dapat diakses.	Membantu orang tua membimbing anak dalam menggunakan media digital secara bijak dan terarah.
----------------------------------	--	--

Anak-anak dapat bekerja sama dengan teman sebaya atau bahkan dengan orang tua mereka untuk membuat video pembelajaran, cerita pendek, atau lagu-lagu pendidikan yang mereka bagikan di platform tersebut. Misalnya, sekelompok anak dapat bekerja sama untuk membuat video mengenai menggambar dan mewarnai, di mana mereka saling bertukar ide dan menunjukkan teknik yang mereka kuasai kepada satu sama lain. Melalui proses kolaboratif ini, anak tidak hanya belajar tentang seni dan kreativitas, tetapi juga membangun keterampilan komunikasi dan kerjasama yang penting.

Konten kreatif yang dibuat oleh anak melalui YouTube Kids juga dapat menjadi sumber inspirasi dan pembelajaran bagi anak-anak lain di seluruh dunia. Mereka dapat belajar satu sama lain melalui video-videonya, memberikan umpan balik, dan bahkan berkolaborasi dalam proyek-proyek yang lebih besar. Dengan demikian, YouTube Kids tidak hanya menjadi tempat untuk mengonsumsi konten pembelajaran, tetapi juga menjadi platform bagi anak-anak untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan berbagi pengetahuan mereka dengan orang lain.

Selain YouTube Kids, pembelajaran daring (online learning) juga menjadi contoh yang relevan dalam konteks kolaborasi dan interaksi sosial dalam pembelajaran anak usia dini. Platform pembelajaran daring seperti Khan Academy Kids atau ABC Mouse menyediakan berbagai aktivitas interaktif dan permainan yang memungkinkan anak-anak untuk belajar secara mandiri atau bekerja sama dengan teman sebaya (Wenthe, Pranatawijaya, & Putra, 2021).

Misalnya, anak-anak dapat menggunakan platform tersebut untuk mengikuti kelas virtual bersama, di mana mereka dapat berinteraksi dengan teman sebaya melalui obrolan atau forum diskusi. Mereka dapat saling membantu memecahkan masalah, berbagi ide, atau bahkan bekerja sama dalam proyek-proyek kelompok.

Pada platform pembelajaran daring, anak-anak juga dapat berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif seperti membaca bersama, menyanyi lagu-lagu pendidikan, atau menyelesaikan teka-teki bersama. Melalui interaksi sosial ini, mereka tidak hanya belajar dari guru atau konten yang disajikan, tetapi juga dari pengalaman dan pengetahuan teman-teman sebaya mereka.

CONCLUSION

Penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini memberikan dampak yang signifikan. Melalui aplikasi interaktif seperti ABCmouse dan Khan Academy Kids, anak-anak dapat mengalami pembelajaran yang menarik, membantu mereka memahami konsep-konsep penting melalui permainan edukatif

dan cerita yang menarik. Namun, seiring dengan manfaatnya, ada tantangan yang perlu diatasi, seperti kekhawatiran akan durasi penggunaan layar yang berlebihan. Untuk mengatasi hal ini, fitur pengelolaan waktu telah dikembangkan dalam aplikasi, memungkinkan pengawasan dan pengendalian terhadap waktu layar anak-anak. Selain itu, memastikan kualitas dan keamanan konten media digital juga menjadi prioritas. Misalnya, YouTube Kids menawarkan platform yang disaring secara khusus untuk konten anak-anak, memastikan bahwa hanya konten yang sesuai dan aman yang tersedia bagi mereka. Dengan mengintegrasikan media digital secara bijaksana dalam pendidikan anak usia dini, kita dapat memperkuat proses pembelajaran sambil tetap memperhatikan kebutuhan dan kesejahteraan anak-anak di era digital.

REFERENCES

- Abbas, N., & Astoko, D. B. (2024). PENDEKATAN ISLAMI DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BERDASARKAN AJARAN NABI MUHAMMAD SAW. *al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan*, 5(2), 139-151. doi:<https://doi.org/10.62285/alurwatulwutsqo.v5i2.98>
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., . . . Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- 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.
- Assingkiy, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir)*: Penerbit K-Media.
- Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580-597.
- Fathurrohman, M., Abbas, N., & Rochmawan, A. E. (2024). Moderasi Beragama Pada Anak Usia Dini Melalui Lagu Kebangsaan dan Nasional. *Asghar: Journal of Children Studies*, 4(2), 118-127. doi:<https://doi.org/10.28918/asghar.v4i2.8693>
- Hanim, I., & Rachmi, T. (2022). Psikologi Belajar. In: Wade Group.
- Hikmah, M. P. (2022). *Teknologi Informasi Komunikasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini*: Nas Media Pustaka.
- HK, H. N., Putri, J. A., Winda, E., & Zulkarnain, N. F. (2023). Sumber Belajar dan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 17-37.
- Irmade, O. (2022). *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*: Pradina Pustaka.
- Iskandar, A., Aimang, H. A., Hanafi, H., Maruf, N., Fitriani, R., & Haluti, A. (2023). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital*: Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Isrofah, I., Sitisaharia, S., & Hamida, H. (2022). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu*

- Pendidikan, 5(6), 1748-1756.
- Khairi, A., Kohar, S., Widodo, H. K., Ghufro, M. A., Kamalludin, I., Prasetya, D., . . . Anggraeni, D. (2022). *Teknologi pembelajaran: Konsep dan pengembangannya di era society 5.0*: Penerbit NEM.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*: Kencana.
- Masnua, S., Khodijah, N., & Suryana, E. (2022). Analisis kebijakan pendidikan islam dalam undang-undang no. 20 tahun 2003 (sisdiknas). *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 115-130.
- Mumtaziah, H. Q., & Majid, N. W. A. (2023). Menstimulasi Keterampilan Berpikir Kritis pada Anak-Anak dalam Menunjang Kebutuhan Abad Ke-21 melalui Pembelajaran Pemrograman Sederhana. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2963-2967.
- Nasution, F., Siregar, Z., Siregar, R. A., & Manullang, A. Z. (2024). Pembelajaran dan Konstruktivis Sosial. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12).
- Putro, A. N. S., Wajdi, M., Siyono, S., Perdana, A. N. C., Saptono, S., Fallo, D. Y. A., . . . Pationa, S. B. (2023). *Revolusi Belajar di Era Digital*. Penerbit PT Kodogu Trainer Indonesia.
- Roostin, E. (2016). Menuju Perspektif Baru Dalam Pembelajaran dengan Pendekatan Sosial-Budaya Pada Anak. *Visipena*, 7(2), 82-90.
- Ruskandi, K., Pratama, E. Y., & Asri, D. J. N. (2021). *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0*: CV. Caraka Khatulistiwa.
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., . . . Wibowo, S. E. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953-13960.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*: Prenada Media.
- Thelma, C. C., Sain, Z. H., Mpolomoka, D. L., Akpan, W. M., & Davy, M. (2024). Curriculum design for the digital age: Strategies for effective technology integration in higher education. *International Journal of Research*, 11(07), 185-201.
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*: Harvard university press.
- Wahid, S. H. (2021). *A Tool Kit for Penulisan Karya Ilmiah (Skripsi dan Jurnal) Plus Analisis Data*: Q Media.
- Wahyudin, A. Y., Santosa, A., & Febryansyah, R. (2023). Penerapan Teknologi Virtual Reality Metaverse pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 290-295.
- Wenthe, D. C. M., Pranatawijaya, V. H., & Putra, P. (2021). Aplikasi pengenalan objek untuk anak usia dini menggunakan teknologi augmented reality. *Universitas Palangka Raya*.
- Zebua, R. S. Y., Khairunnisa, K., Hartatik, H., Pariyadi, P., Wahyuningtyas, D. P., Thantawi, A. M., . . . Sepriano, S. (2023). *Fenomena Artificial Intelligence (Ai)*: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.