



Submitted:
22 September 2025

Revised:
02 Oktober 2025

Accepted:
05 Desember 2025

Published:
12 Desember 2025

Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Era Digital

Agus Niada Lawolo
Institut Agama Kristen Negeri Tarutung
e-mail: agusniada2708@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada pendidikan anak usia dini (PAUD). Anak-anak generasi masa kini tumbuh di tengah kemajuan teknologi yang pesat, sehingga pembelajaran perlu beradaptasi melalui berbagai inovasi yang relevan dan menarik. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk inovasi pembelajaran anak usia dini di era digital, manfaatnya terhadap perkembangan anak, serta tantangan dan strategi penguatannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode kajian pustaka terhadap berbagai literatur nasional dan internasional. Hasil kajian menunjukkan bahwa inovasi seperti media pembelajaran interaktif, *digital storytelling*, *blended learning*, dan teknologi *Augmented Reality* (AR) serta *Virtual Reality* (VR) efektif meningkatkan motivasi, kreativitas, dan literasi digital anak. Namun, implementasinya menghadapi kendala berupa rendahnya literasi digital guru dan orang tua, kesenjangan akses teknologi, serta risiko kecanduan gawai. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan, pendampingan, dan penerapan prinsip keseimbangan digital agar inovasi pembelajaran dapat berjalan efektif dan tetap berlandaskan nilai karakter serta spiritual anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Inovasi Pembelajaran, Era Digital

Abstract

The development of digital technology has brought significant changes to education, including early childhood education (ECE). Today's generation of children grows up surrounded by rapid technological advances, requiring learning processes to adapt through relevant and engaging innovations. This article aims to describe various forms of early childhood learning innovations in the digital era, their benefits for children's development, as well as the challenges and strategies for their implementation. This study employs a descriptive qualitative approach using library research based on national and international literature. The findings show that



innovations such as interactive learning media, digital storytelling, blended learning, and Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR) technologies are effective in enhancing children's motivation, creativity, and digital literacy. However, implementation still faces challenges such as low digital literacy among teachers and parents, unequal access to technology, and the risk of gadget addiction. Therefore, training, guidance, and the application of digital balance principles are needed to ensure that learning innovations are implemented effectively while remaining grounded in children's character and spiritual values.

Keywords: Early Childhood, Learning Innovation, Digital Era

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar terhadap hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan (Hakim & Yulia, 2024). Transformasi digital yang terjadi dalam dua dekade terakhir telah mendorong pergeseran paradigma dalam proses belajar mengajar dari yang bersifat konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Anak-anak yang hidup di abad ke-21 dikenal sebagai digital natives, yaitu generasi yang sejak lahir sudah akrab dengan perangkat digital seperti ponsel, tablet, komputer, dan internet (Atmojo et al., 2023). Kondisi ini tidak bisa dihindari, sehingga lembaga pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD), dituntut untuk beradaptasi dan melakukan inovasi dalam sistem pembelajarannya agar relevan dengan perkembangan zaman.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar kepribadian, karakter, dan kemampuan berpikir anak. Pada usia 0–6 tahun, anak berada pada masa keemasan (golden age), di mana stimulasi yang diberikan akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan moral anak (Khadijah et al., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran pada usia dini harus dirancang secara kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Munculnya era digital menghadirkan tantangan baru. Teknologi digital memang membuka peluang besar bagi dunia pendidikan, tetapi juga membawa dampak yang perlu diantisipasi. Di satu sisi, penggunaan media digital dapat

memperkaya pengalaman belajar anak melalui visualisasi interaktif, permainan edukatif, dan akses terhadap sumber belajar global (Monika, 2023). Di sisi lain, terdapat kekhawatiran terhadap dampak negatif penggunaan teknologi yang berlebihan pada anak, seperti berkurangnya interaksi sosial langsung, munculnya perilaku pasif, menurunnya kemampuan konsentrasi, serta meningkatnya risiko kecanduan gawai (screen addiction) (Prasetyo & Sajawandi, 2024).

Isu-isu aktual dalam dunia pendidikan anak usia dini di era digital saat ini cukup kompleks. Pertama, ketimpangan akses teknologi antara daerah perkotaan dan pedesaan masih menjadi masalah utama (Fadillah et al., 2025). Banyak lembaga PAUD di wilayah pedesaan belum memiliki fasilitas digital yang memadai, sehingga sulit mengintegrasikan inovasi pembelajaran berbasis teknologi (Tobondo et al., 2022). Kedua, kurangnya kompetensi literasi digital pada guru PAUD juga menjadi hambatan (Hardiyanti & Alwi, 2022). Sebagian besar guru masih terbatas dalam pemanfaatan media pembelajaran digital karena kurangnya pelatihan dan dukungan fasilitas. Ketiga, keterlibatan orang tua dalam pembelajaran digital anak masih rendah, padahal peran orang tua sangat penting untuk mengawasi dan mendampingi penggunaan teknologi agar tetap edukatif dan aman (Ulfah & others, 2020). Selain itu, isu konten digital yang tidak ramah anak juga menjadi perhatian serius. Banyak aplikasi atau tayangan digital yang tidak sesuai dengan usia anak, bahkan mengandung kekerasan atau nilai moral yang bertentangan dengan prinsip pendidikan karakter. Jika tidak diseleksi dengan baik, paparan terhadap konten semacam ini dapat menghambat perkembangan moral dan sosial anak. Oleh sebab itu, inovasi pembelajaran di era digital harus dirancang dengan memperhatikan nilai-nilai pendidikan, budaya lokal, dan prinsip perlindungan anak.

UNESCO menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini seharusnya berfungsi sebagai alat bantu (supportive tool), bukan sebagai pengganti interaksi manusiawi antara guru dan anak (Yusuf & Darmasnyah, 2025). Dengan kata lain, teknologi harus digunakan secara terarah untuk memperkuat proses belajar, bukan mengambil alih peran pendidik. Di

sinilah pentingnya inovasi pembelajaran yang bersifat integratif, yaitu menggabungkan teknologi dengan metode pedagogis yang menekankan interaksi, komunikasi, dan pengembangan karakter anak.

Dalam konteks Indonesia, pemerintah melalui Kurikulum Merdeka telah mendorong guru untuk berinovasi dan menggunakan pendekatan berbasis proyek serta teknologi dalam pembelajaran PAUD (Marpaung, 2024). Namun, implementasi di lapangan masih menghadapi kendala, terutama dalam hal kesiapan sumber daya manusia dan fasilitas pendukung. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran anak usia dini di era digital perlu disesuaikan dengan konteks sosial, budaya, dan ketersediaan sumber daya di masing-masing daerah.

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk dilakukan kajian yang membahas bentuk-bentuk inovasi pembelajaran anak usia dini di era digital, manfaat yang ditimbulkannya bagi perkembangan anak, serta tantangan dan solusi dalam penerapannya. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pendidik, orang tua, dan lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi digital secara bijak, kreatif, dan edukatif untuk mendukung tumbuh kembang anak secara holistik di tengah arus transformasi digital yang terus berkembang.

METODE

Penulisan artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode kajian pustaka (library research). Pendekatan ini dipilih karena fokus pembahasan tidak didasarkan pada pengumpulan data lapangan secara langsung, melainkan pada penelusuran, analisis, dan sintesis berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik inovasi pembelajaran anak usia dini di era digital. Kajian pustaka digunakan untuk memperoleh pemahaman konseptual dan teoritis mengenai bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran anak usia dini serta tantangan yang muncul dalam penerapannya.

Sumber data utama dalam penelitian ini diperoleh dari buku-buku ilmiah, artikel jurnal nasional dan internasional. Analisis dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (1) pengumpulan data dari literatur yang relevan, (2) klasifikasi dan analisis isi untuk menemukan bentuk, manfaat, dan tantangan inovasi pembelajaran digital, serta (3) penarikan kesimpulan melalui interpretasi temuan secara deskriptif. Metode ini dipilih karena dapat memberikan pemahaman konseptual dan komprehensif mengenai penerapan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini serta arah pengembangannya di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara anak-anak belajar dan berinteraksi dengan lingkungan. Berdasarkan laporan UNESCO, lebih dari 90% anak di dunia telah terpapar perangkat digital sejak usia prasekolah, terutama melalui media hiburan dan aplikasi pembelajaran. Di Indonesia, data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika menunjukkan bahwa sekitar 67% anak usia 4–6 tahun sudah menggunakan gawai minimal satu jam per hari, baik untuk bermain maupun belajar (Tias Pangestu, 2023). Fakta ini menegaskan bahwa anak-anak masa kini tidak dapat dipisahkan dari dunia digital, sehingga inovasi pembelajaran yang menyesuaikan dengan realitas tersebut menjadi sangat penting dilakukan oleh para pendidik anak usia dini.

1. Bentuk-Bentuk Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital

Perkembangan teknologi digital telah membuka ruang luas bagi inovasi pembelajaran anak usia dini yang lebih kreatif, interaktif, dan menarik. Bentuk inovasi yang paling menonjol antara lain penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi, *digital storytelling*, pembelajaran berbasis proyek dengan dukungan teknologi, serta pemanfaatan platform komunikasi digital antara guru dan orang tua (Saputra & Fatkhurohman, 2023).

Media pembelajaran interaktif, seperti *Khan Academy Kids*, *EduGames*, dan *Marbel Belajar Huruf*, membantu anak belajar sambil bermain melalui tampilan visual yang menarik dan audio yang menyenangkan (Fatmawati, 2024). *Digital*

storytelling (dongeng digital) juga menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai moral, sosial, dan spiritual melalui video atau animasi yang sesuai usia anak (L. Maghfiroh, 2024). Selain itu, penerapan *blended learning* kombinasi pembelajaran tatap muka dan digital memberi fleksibilitas bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dengan kegiatan bermain di kelas (Ayuningsih et al., 2025).

Guru PAUD juga mulai memanfaatkan *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) sederhana untuk memperkaya pengalaman belajar anak (Rais et al., 2024). Melalui teknologi ini, anak dapat mengeksplorasi dunia hewan, luar angkasa, atau lingkungan alam secara virtual, yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan eksploratif mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan UNESCO yang menyebutkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini harus bersifat mendukung (*supportive*), bukan menggantikan interaksi guru dan anak.

2. Manfaat Inovasi Pembelajaran Digital terhadap Perkembangan Anak

Penerapan inovasi pembelajaran digital membawa berbagai manfaat nyata bagi perkembangan anak usia dini jika diterapkan dengan tepat. Pertama, meningkatkan motivasi belajar, karena anak lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis permainan (Ali et al., 2025). Kedua, mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, sebab anak dituntut untuk mengeksplorasi, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah melalui aktivitas digital (Cynthia & Sihotang, 2023). Ketiga, memperluas wawasan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan baru yang sebelumnya sulit dijangkau melalui metode konvensional (S. Maghfiroh et al., 2025).

Pembelajaran digital membantu anak membangun literasi digital dasar sejak dini, yakni kemampuan untuk mengenali, menggunakan, dan berinteraksi dengan teknologi secara bijak. Guru dan orang tua yang mendampingi anak dalam aktivitas digital dapat menanamkan nilai tanggung jawab, disiplin waktu, serta pemilihan konten yang positif. Dengan demikian, inovasi digital bukan hanya memperkuat

aspek kognitif anak, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan moral mereka.

3. Isu dan Tantangan dalam Implementasi Pembelajaran Digital Anak Usia Dini

Walaupun inovasi pembelajaran digital membawa banyak manfaat, penerapannya tidak lepas dari sejumlah tantangan serius. Pertama, munculnya risiko ketergantungan terhadap teknologi (*screen addiction*) ketika anak terlalu lama menggunakan gawai tanpa pendampingan (Nisa & Diana, 2022). Hal ini dapat menghambat perkembangan sosial, mengurangi interaksi langsung dengan teman sebaya, dan menurunkan kemampuan fokus anak. Kedua, masih terdapat kesenjangan digital antara wilayah perkotaan dan pedesaan. Lembaga PAUD di daerah terpencil sering kali tidak memiliki akses internet yang memadai atau fasilitas perangkat digital, sehingga sulit untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi (Setiawati et al., 2025). Ketiga, kurangnya kompetensi digital guru menjadi penghambat utama. Banyak guru PAUD yang belum terbiasa menggunakan media digital karena kurangnya pelatihan dan dukungan teknis (GUSMANA & others, 2025).

Kurangnya keterlibatan orang tua juga menjadi tantangan penting. Banyak orang tua menyerahkan sepenuhnya penggunaan gawai kepada anak tanpa bimbingan, padahal pendampingan sangat dibutuhkan agar penggunaan teknologi tetap aman, edukatif, dan sesuai dengan nilai-nilai moral (Ulfah & others, 2020). Dalam konteks ini, kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi kunci keberhasilan penerapan inovasi digital.

4. Strategi Penguatan Inovasi Pembelajaran Digital

Untuk mengoptimalkan inovasi pembelajaran anak usia dini di era digital, diperlukan strategi yang terencana dan berkelanjutan. Pertama, penguatan literasi digital bagi guru melalui pelatihan dan pendampingan agar guru mampu merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif dan aman untuk anak (Nurhaliza & Yasya, 2023). Kedua, pengembangan kebijakan pendidikan yang inklusif, terutama dalam penyediaan sarana digital bagi lembaga PAUD di daerah

tertinggal (Prihatin et al., 2025). Ketiga, pemberdayaan peran orang tua dalam mendampingi anak belajar dengan teknologi. Orang tua harus memiliki pemahaman tentang durasi penggunaan gawai, pemilihan aplikasi edukatif, serta penerapan batasan digital yang sehat (Pitri et al., 2025). Keempat, penerapan prinsip "*digital balance*", yaitu keseimbangan antara pembelajaran berbasis teknologi dan aktivitas fisik atau sosial di dunia nyata (Kurniawan, 2025).

Inovasi pembelajaran yang sukses adalah inovasi yang tidak hanya berorientasi pada kecanggihan teknologi, tetapi juga pada nilai-nilai pendidikan karakter, moral, dan spiritual anak (Hasmiza, 2025). Dalam konteks pendidikan Kristen misalnya, penggunaan teknologi perlu diarahkan untuk menanamkan kasih, disiplin, dan tanggung jawab sesuai dengan nilai iman yang membangun karakter anak sejak dini.

5. Analisis dan Interpretasi

Hasil kajian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran digital mampu memperkaya pengalaman belajar anak usia dini apabila diterapkan secara seimbang. Teknologi seharusnya menjadi alat bantu untuk memperkuat interaksi, bukan menggantikan peran guru dan orang tua. Di sisi lain, inovasi digital menuntut adanya perubahan paradigma dari semua pihak guru, orang tua, dan lembaga pendidikan untuk bersama-sama beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, keberhasilan inovasi pembelajaran anak usia dini di era digital tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi lebih pada kesiapan sumber daya manusia dalam mengelola teknologi secara bijak, etis, dan berlandaskan nilai-nilai pendidikan yang holistik.

SIMPULAN

Inovasi pembelajaran anak usia dini di era digital merupakan langkah penting untuk menyesuaikan pendidikan dengan perkembangan teknologi dan karakter generasi masa kini. Melalui penerapan media interaktif, digital

storytelling, blended learning, serta teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR), proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif, dan mampu meningkatkan motivasi, literasi digital, serta kemampuan berpikir kritis anak. Namun, penerapan inovasi digital juga menghadapi tantangan seperti rendahnya literasi digital guru dan orang tua, risiko kecanduan gawai, serta kesenjangan akses teknologi antarwilayah. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi yang tepat berupa pelatihan literasi digital, kolaborasi antara guru dan orang tua, serta penerapan keseimbangan digital agar teknologi digunakan secara aman dan edukatif. Dengan pemanfaatan yang bijak dan berlandaskan nilai karakter serta spiritual, inovasi pembelajaran digital dapat menjadi sarana efektif untuk membentuk generasi anak yang cerdas, berakhlak, dan siap menghadapi tantangan global tanpa kehilangan nilai kemanusiaannya.

REFERENSI

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Atmojo, I. R. W., Chumdari, M. P., Matsuri, M. P., Adi, F. P., Ardiansyah, R., Saputri, D. Y., & others. (2023). *Assessment Kognitif pada Kelas Digital dalam Pembelajaran Abad 21*. CV Pajang Putra Wijaya.
- Ayuningsih, R. F., Andrianto, D., & Kurniawan, W. (2025). Integrasi Model Pembelajaran Blended Learning Dan Flipped Classroom: Strategi efektif dalam pembelajaran abad ke-21. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 5(1), 10–21.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712–31723.

- Fadillah, R., Desmaryani, R., & Lestari, A. (2025). Analisis ketimpangan sarana dan prasarana pendidikan di daerah pedesaan. *Jurnal Adijaya Multidisplin*, 3(02), 217–225.
- Fatmawati, R. F. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Hijaiyah Kelompok B melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman. IAIN Metro.
- GUSMANA, I. I. N., & others. (2025). Tantangan Dan Solusi Dalam Peningkatan Kualitas Guru Madrasah Ibtidaiyah Di Era Digital. *Al-Mujahadah: Islamic Education Journal*, 2(2), 1–12.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
- Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis kemampuan literasi digital guru PAUD pada masa pandemik COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759–3770.
- Hasmiza, H. (2025). Model kurikulum pendidikan Islam di era digital: Mengoptimalkan teknologi untuk pembelajaran yang inovatif. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 164–177.
- Khadijah, K., Mardiana, S., Syahputri, N., & Anita, N. (2022). Analisa deteksi dini dan stimulasi perkembangan anak usia prasekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 139–146.
- Kurniawan, S. (2025). *Literasi Digital Untuk Abad Ke-21. Pustaka Aksara.*
- Maghfiroh, L. (2024). Pembentukan Karakter Melalui Dongeng Pada Anak Usia Dini. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 24–41.
- Maghfiroh, S., Jumiyah, R., Nur'ainy, S. P., Yana, M., Pd, S., Indira, D., Jamin, N. S., Pd, M. S., Istiarsyah, S. P. I., Tine, N., & others. (2025). Pendekatan Inovatif Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Membangun Dasar Yang Kuat. *PT. Nawala Gama Education.*

- Marpaung, R. W. (2024). *Implementasi Merdeka Belajar dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa di era digital. Indonesian Research Journal on Education, 4(2), 550–558.*
- Monika, N. (2023). *Peran Strategis Media Pembelajaran PAI Digital. Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset, 1(2), 361–369.*
- Nisa, K., & Diana, R. R. (2022). *The Role of The Family in Prevention Efforts Addition of Early Childhood Devices. Jurnal Paradigma, 14(1), 99–112.*
- Nurhaliza, W. O. S., & Yasya, W. (2023). *Pendampingan Penguatan Literasi Digital di Lingkup Yayasan Rumah Komunitas Kreatif Kota Bekasi. Jurnal Karya Untuk Masyarakat (JKuM), 4(1), 1–11.*
- Pitri, L., Adrias, A., & Zulkarmaini, A. P. (2025). *Analisis Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, 4(3), 146–159.*
- Prasetyo, A. U., & Sajawandi, L. (2024). *Analisis Perubahan Perilaku pada Anak Usia Dini yang Kecanduan Gawai. Jurnal Cerlang PG PAUD, 1(2), 16–23.*
- Prihatin, E., Kadarsah, D., IZFS, R. D., & others. (2025). *Kebijakan Pendidikan Nasional: Transformasi Digital untuk Sistem yang Inklusif. Indonesia Emas Group.*
- Rais, R. D. A., Saman, A., & others. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 13(2), 1595–1608.*
- Saputra, W. A., & Fatkhurohman, I. (2023). *INOVASI DIGITAL UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN BAHASA PADA ANAK USIA DINI. Amerta Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora, 3(3), 14–20.*
- Setiawati, R., Ningsih, E. S., & Lukitoaji, B. D. (2025). *Inovasi Pembelajaran Digital: Solusi Mengatasi Keterbatasan Pendidikan di Daerah Terpencil. BASICA ACADEMICA: Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar, 1(1).*
- Tias Pangestu, A. (2023). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA (3-5 TAHUN) DI PAUD WILAYAH DESA PATALAN*

Agus Niada Lawolo

Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Era Digital

*KECAMATAN KENDAL KABUPATEN NGAWI. STIKES BHAKTI HUSADA MULIA
MADIUN.*

Tobondo, Y., Putra, S., & others. (2022). Peran Digitalisasi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di PAUD: Tinjauan Literatur dari Perspektif Indonesia. Pandelo'e, 2(2), 50–61.

Ulfah, M., & others. (2020). DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital? Edu Publisher.

Yusuf, S., & Darmasnyah, D. (2025). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Aulad: Journal on Early Childhood, 8(2), 1034–1040.