

Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Era 5.0

INFO PENULIS	INFO ARTIKEL
Yuni Stevani Universitas Sulawesi Tenggara yunistevani01@gmail.com	ISSN: 2963-8933 Vol. 5, No. 2 Juni 2026 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Stevani, Y. (2026). Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Era 5.0. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan* 5(2),1501-1513.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media digital interaktif dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini di era Society 5.0. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan (literature review) terhadap 23 artikel ilmiah yang dipublikasikan antara tahun 2020 hingga 2026, bersumber dari berbagai database akademik seperti Google Scholar, SpringerLink, ERIC, dan JSTOR. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital interaktif, yang mencakup permainan edukatif berbasis digital, augmented reality (AR), buku cerita digital interaktif, dan aplikasi pembelajaran, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini secara multidimensi, meliputi keaksaraan awal, literasi bahasa, literasi numerasi, literasi digital, serta literasi keuangan. Media-media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam belajar, memotivasi minat belajar, dan menstimulus perkembangan kognitif serta bahasa anak. Namun demikian, efektivitas penggunaannya sangat bergantung pada kompetensi pendidik dalam mengintegrasikan media tersebut secara pedagogis. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif perlu diposisikan bukan sekadar alat teknologi, melainkan sebagai ekosistem pembelajaran yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dan guru sebagai pengendali pedagogis, sejalan dengan prinsip human-centered learning dalam era Society 5.0.

Kata Kunci: Media Digital Interaktif, Literasi Anak Usia Dini, Era Society 5.0, Pendidikan Anak Usia Dini, Literature Review

Abstract

This study aims to examine the utilization of interactive digital media in developing early childhood literacy skills in the Society 5.0 era. The method employed is a literature review of 23 scientific articles published between 2020 and 2026, sourced from various academic databases, including Google Scholar, SpringerLink, ERIC, and JSTOR. The findings indicate that interactive digital media, encompassing digital educational games, augmented reality (AR), interactive digital storybooks, and learning applications, are effective in enhancing multidimensional literacy skills among young children. These skills include early literacy, language literacy, numeracy literacy, digital literacy, and financial literacy. Such media increase children's active engagement in learning, foster learning motivation, and stimulate cognitive and language development. However, their effectiveness largely depends on educators' competence in integrating these media pedagogically. This study concludes that interactive digital media should not be viewed merely as technological tools but rather as a learning ecosystem that positions children as active learners and teachers as pedagogical facilitators, in line with the principles of human-centered learning in the Society 5.0 era.

Keywords: Interactive Digital Media, Early Childhood Literacy, Society 5.0 Era, Early Childhood Education, Literature Review.

A. Pendahuluan

Era 5.0 sering disebut sebagai era masyarakat cerdas, perkembangan teknologi yang pesat menandai era ini, kolaborasi antara Internet Of Things dengan kecerdasan buatan (AI) dan robotika merupakan bagian dalam kehidupan sehari-hari yang dapat memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual. Pada tahun 2019 Pemerintahan Jepang yang memperkenalkan era revolusi 5.0. Dengan adanya perubahan ini, membawa dampak besar pada berbagai sektor, tidak hanya pada sektor industri, tetapi juga pada sektor pendidikan. Dalam sektor pendidikan, era 5.0 menuntut adanya pembaruan dalam cara penyampaian ilmu, serta cara mengembangkan keterampilan siswa yang lebih berorientasi pada kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Teknologi yang sudah sangat berkembang bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sumber utama dalam pembelajaran yang lebih canggih serta relevan dengan perkembangan zaman. Begitu pula dengan konteks pendidikan anak usia dini.

Salah satu prasyarat dalam meningkatkan kualitas hidup di era ini adalah dengan mendapatkan pendidikan yang berkualitas. Dalam kehidupan manusia pendidikan merupakan unsur vital. Oleh karena itu semakin tinggi tingkat pendidikan manusia maka akan semakin tinggi pula kredibilitasnya, karena tolak ukur kredibilitas manusia adalah pendidikan. Hal ini sesuai dengan tujuan dari dilakukannya proses pendidikan yaitu untuk “menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Ki Hadjar Dewantara, 1961). Seorang pendidik memiliki tanggung jawab untuk menuntun perilaku anak sesuai dengan kodratnya. Dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki, hal itu memungkinkan anak belajar dari pengalamannya. Inilah yang menjadi kodrat anak sebagai manusia yang memiliki kebebasan dalam menentukan hidupnya.

Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mengakui pentingnya pendidikan yang dimulai sejak dini. Pendidikan Anak Usia Dini berfokus pada pembentukan karakter, kecerdasan sosial dan keterampilan dasar yang akan menjadi fondasi bagi pendidikan selanjutnya. Dalam pendidikan anak usia dini terdapat enam aspek pengembangan yang harus dikembangkan oleh seorang pendidik, keenam aspek tersebut meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, Bahasa, sosial-emosional, dan seni. Dalam mengembangkan aspek tersebut tentunya harus sesuai dengan tingkat usia anak. Berbagai pendekatan dilakukan seperti pendekatan berbasis permainan dan pembelajaran aktif yang bertujuan untuk mengoptimalkan pengalaman belajar anak secara menyeluruh. Sebagai pembelajaran mendasar, PAUD memiliki dampak yang besar terhadap keberhasilan pendidikan anak selanjutnya, sehingga perlu perhatian khusus dalam penyelenggaraannya (Suyadi, 2019).

Dalam mencapai keberhasilannya, Pendidikan anak usia dini sangat didukung dengan literasi yang merupakan pengetahuan dan keterampilan dasar. Literasi mencakup kemampuan membaca, menulis dan memahami informasi serta kemampuan untuk menggunakan informasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini akan sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan anak untuk belajar mandiri dimasa depan, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi era digital yang penuh tantangan.

Seiring dengan perkembangan yang sangat pesat, literasi menjadi aspek yang tidak dapat dipisahkan dari era digitalisasi. Literasi dapat berkolaborasi dengan media digital untuk menciptakan media interaktif dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini. Penggunaan media digital interaktif seperti aplikasi edukasi dan permainan berbasis teknologi menjadi alat yang sangat berpotensi besar dalam mengembangkan literasi anak usia dini. Selain itu, perkembangan teknologi era 5.0 membuka peluang baru dalam pendidikan yang memungkinkan anak belajar dengan cara yang lebih canggih. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi anak terutama dalam mengenalkan mereka pada konsep dasar membaca menulis dan berhitung dengan cara yang menyenangkan dan menarik (Plowman & Stephen, 2013). Selain itu, media digital interaktif juga memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dengan menggabungkan visual audio, dan interaksi yang dapat merangsang perkembangan kognitif dan motorik anak (Berk, 2013).

Guru sebagai bagian dari pendidikan memiliki peran penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak melalui media belajar yang interaktif. Aenullael & Meyyana, (2022) menyatakan dengan menggunakan media pembelajaran guru akan mudah dalam membuat strategi belajar untuk mencapai hasil yang maksimal dari tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Isnaini & Astuti, (2023) yang menjelaskan bahwa keterlibatan guru secara

langsung dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif sangat penting agar mereka benar-benar memahami konteks dan karakteristik media yang digunakan. Namun faktanya guru juga menghadapi beberapa tantangan dalam konteks pembelajaran berbasis media digital interaktif seperti waktu yang terbatas untuk menyiapkan bahan, kurangnya pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan lapangan dan minimnya bimbingan teknis serta ketimpangan akses perangkat dan jaringan. Penelitian Iyoni et al., (2024), menyatakan kompetensi guru terhadap literasi digital perlu ditingkatkan sehingga bisa mendukung kebutuhan belajar. Pendidik harus mendapat pelatihan akan pengembangan media digital interaktif dan literasi digital untuk bisa mengintegrasikan media pembelajaran digital interaktif ke dalam kelas. Hal ini akan efektif dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, khususnya mengembangkan literasi anak.

Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan, maka diperlukan peran Lembaga pendidikan untuk bisa mendukung guru dalam melakukan evaluasi dan meningkatkan kompetensi guru. Sehingga guru bisa menggunakan media digital interaktif dengan baik guna meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini.

B. Metodologi

Dalam penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan yang dikenal dengan *literature review*. Menurut Creswell (2014), menjelaskan bahwa literatur review adalah analisis literatur atas topik penelitian yang bertujuan untuk menginformasikan kepada pembaca tentang hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan saat ini, menghubungkan dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian sebelumnya.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yang relevan dengan topik pemanfaatan media digital interaktif dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini. Dengan menggunakan metode literatur review penelitian ini dapat memberikan gambaran menyeluruh berdasarkan studi yang telah dilakukan sebelumnya. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini mencakup beberapa tahap berikut:

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi topik yang dipilih, yaitu pemanfaatan media digital interaktif dalam mengembangkan literasi anak usia dini. Topik ini dipilih berdasarkan potensi media interaktif dalam memberikan dampak pada pembelajaran anak usia dini serta kebutuhan kajian terkait implementasi teknologi digital dalam pengembangan media interaktif.

Langkah berikutnya adalah melakukan pencarian literatur dari berbagai sumber akademik yang relevan. Peneliti menggunakan beberapa database, termasuk Google Scholar, Google Book, SpringerLink, ERIC (Education Resources Information Center), dan JSTOR, untuk mencari jurnal, buku dan artikel ilmiah yang relevan dengan topik ini.

Untuk pemilihan literatur memiliki kriteria yaitu artikel yang dipublikasi antara tahun 2020 hingga 2026 untuk memastikan data terbaru, studi yang berfokus pada media interaktif dalam mengembangkan literasi, khususnya literasi anak usia dini, dan penelitian yang membahas pengembangan media digital interaktif.

Kriteria selanjutnya adalah artikel yang tidak menyangkut dengan pendidikan anak usia dini, penelitian yang hanya berfokus pada pengembangan media digital tanpa menghubungkan dengan literasi anak usia dini. Dari hasil pencarian peneliti mendapatkan sekitar 40 artikel dan jurnal yang berpotensi untuk dikaji lebih lanjut. Selanjutnya setelah dilakukan seleksi berdasarkan abstrak dan kesesuaian dengan topik penelitian. Setelah proses lebih lanjut terpilih 23 artikel yang relevan untuk ditinjau lebih dalam.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Literasi Reviu

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan referensi dan mengolah bahan-bahan yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang diangkat. Hasil dari Literatur Review pada dua puluh tiga artikel, penulis menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media digital interaktif dalam perkembangan literasi anak usia dini. Berikut ini hasil review dari beberapa sumher artikel yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1.Reviu Artikel yang digunakan dalam studi literatur

No	Penulis	Judul	Jurnal	Jenis Pengembangan Media Interaktif	Fokus Literasi	Hasil
1	Rahmat,Y & Nurani, Y (2024)	<i>Enhancing Early Childhood Literacy through Game-Based Interactive Digital Media Development</i>	<i>Internasional Journal of Religion</i>	<i>Game Based Media</i>	Literasi	Temuan ini menunjukkan game sebagai media digital dapat meningkatkan literasi anak usia dini dan terbukti efektif dengan hasil pengujian sebesar 77%.
2	Iin Purnamasari (2023)	<i>Increasing Literacy Through Interactive Media in Early Childhood</i>	Journal Obsesi (Jurnal Pendidikan Anak)	-	Literasi Umum	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk pembelajaran yaitu multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi anak.
3	Kristin et al., (2025)	<i>Interactive Digital Media to Enhance Early Literacy in Hybrid Learning</i>	EDUKASIA : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran	-	Literasi	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaann media digital interaktif pada model pembelajaran hybrid dapat meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia 4-6 tahun.
4	Eka Astiawati (2025)	<i>Interactive Storybook Design for Developing Early Childhood Numeracy Literacy</i>	<i>Indonesian Journal of Innovation Studies</i>	<i>Storybook Digital</i>	Literasi Numerasi	Temuan ini mengkonfirmasi keberhasilan pengembangan buku cerita interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan literasi numerasi anak pada pembelajaran era digital.
5	Risky et al., (2024)	Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan	Didaktika Jurnal Kependidikan	<i>Augmented Reality (AR) berbasis Smartphone</i>	Literasi awal	Temuan ini menunjukkan media interaktif <i>augmented reality</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini.

No	Penulis	Judul	Jurnal	Jenis Pengembangan Media Interaktif	Fokus Literasi	Hasil
6	Nurul & Erni (2025)	Kemampuan Literasi Anak Usia Dini Media Interaktif Bahasa Jawa untuk Meningkatkan Literasi Bahasa Daerah Anak Usia Dini	Journal Ashil: PPT Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini		Literasi Bahasa	Hasil penelitian dalam mengembangkan media interaktif berbasis PPT terbukti efektif dalam meningkatkan pemahamann anak terhadap kosakata Bahasa Jawa.
7	Nurhasanah et al., (2024)	Penerapan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini	INCREMENTA PEDIA (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini)	-	Bahasa	Hasil penelitian ini membuktikan dengan menggunakan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berbicara.
8	Ayu et al., (2025)	Pengemban gan Literasi Digital untuk Anak Usia Dini melalui Media Interaktif	CENDEKIA: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah	-	Literasi Digital	Hasil penelitian ini menemukan bahwa penggunaann media interaktif berbasis video cukup efektif untuk membuat anak lebih antusias dan meningkatkan fokus, rasa ingin tahu dan keinginan untuk belajar
9	Adelfa et al., (2025)	Pemanfaata n Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Awal Anak Usia Dini	Islam Universalia <i>Internatinal Journal of Islamic Studies and Social Sciences</i>	-	Literasi Awal	Hasil penelitian ini menjelaskan penggunaann media digital interaktif dapat meningkatkan literasi awal anak usia dini khususnya dalam aspek pengenalan haruf, suku kata, kosakata dan kemampuan menyimak.

No	Penulis	Judul	Jurnal	Jenis Pengembangan Media Interaktif	Fokus Literasi	Hasil
10	Sarah et al., (2025)	<i>Development of the "Game Huruf" Interactive Media to Enhance Literacy Skills in Group B Children at Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh Kindergarten</i>	EFEKTOR Jurnal Ilmiah	Game Huruf	Keaksaraan	Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan media "Game Huruf" dapat meningkatkan keterampilan literasi pada kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh seperti menyusun kata sederhana mengenal dan menyebutkan berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan serta menghubungkan bunyi dengan huruf.
11	Filda et al., (2025)	<i>Pengembangan Media Interaktif The Golden Rule an Alpha Book Berbasis AR untuk Meningkatkan Literasi AUD</i>	Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini	AR Storybook	Literasi	Hasil dari penelitian menunjukkan pengembangan media interaktif berbasis Augmented Reality (AR) dapat meningkatkan keterlibatan anak dan meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun.
12	Siti Nur Ali (2024)	<i>Efektivitas Media Interaktif Wordwall terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 05 Desa Panjunan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro</i>	Repository Unugiri	Wordwall	Literasi Baca	Hasil penelitian ini menunjukkan wordwall sebagai salah satu media interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi anak.
13	Noor Ikhwatun (2023)	<i>Pengembangan Media Interaktif</i>	PRIMEARLY Jurnal Kajian Pendidikan	Videoscribe	Literasi Keuangan	Hasil dari pengembangan media interaktif

No	Penulis	Judul	Jurnal	Jenis Pengembangan Media Interaktif	Fokus Literasi	Hasil
14	Rachmasari et al., (2025)	berbasis <i>Videoscribe</i> terhadap Pemahaman Literasi Keuangan untuk Anak TK Aisyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Melalui Media Interaktif <i>Wordwall</i> pada Kelompok B TK Plus Wahidiyah Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025	Dasar Dan Anak Usia Dini JURPARIA Jurnal PAUD CERIA (Cerdas Inovatif Aktif)	<i>Wordwall</i>	Literasi Awal	berbasis <i>videoscribe</i> efektif dalam membantu, mengenal dan memahami serta meningkatkan kemampuan literasi keuangan anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan <i>wordwall</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak secara bertahap.
15	Faaizah Aprilian (2025)	& Penggunaan Media Interaktif <i>Wordwall</i> dalam Menstimulus Kemampuan Literasi Keaksaraan Anak Kelompok B TK Aisyiyah Pembina Sidomukti Salatiga	ABNA Journal Of Islamic Early Childhood Education	<i>Wordwall</i>	Keaksaraan	Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaann media interaktif <i>wordwall</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi keaksaraan anak dalam mengenal symbol huruf, suara huruf, indentifikasi gambar, menghubungkan bunyi dan bentuk huruf serta memahami arti kata.
16	Mutiara et al., (2025)	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Pengenalan	<i>IJIGAEd Indonesia Journal of Islamic Golden Block Letter Age Education</i>	<i>Block Digital Letters</i>	Pengenalan Huruf	Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaann media balok terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan

No	Penulis	Judul	Jurnal	Jenis Pengembangan Media Interaktif		Fokus Literasi	Hasil
		Huruf pada Anak Usia 4-5 tahun					pengenalan huruf, mengenali bunyi, bentuk huruf dan menemukan dalam kata.
17	Irawati & Saep (2024)	Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Garut Melalui Pemanfaatan Media Interaktif Marbel di TK PAUD	INSTRUKTUR Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	Marbel		Membaca	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaann marbel sebagai media interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak secara signifikan
18	Ninuk Maria Ulfa (2025)	Pengembangan Aplikasi “Lingo Petualang” sebagai Media Interaktif untuk Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia 3-4 Tahun di KB AS SYAFI’IYAH NGASEM Bojonegoro	Repository Unugiri	Aplikasi Petualang	Lingo	Keaksaraan Awal	Penelitian ini mengembangkan aplikasi “Lingo Petualang” sebagai media interaktif dan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar anak dalam keaksaraan awal.
19	Septi Kuntari (2025)	Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran		Buku Cerita Digital		Literasi Baca-Tulis	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan keterlibatan guru dan siswanya.
20	Indah, Heni, Ririn (202	Buku Cerita Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Baca-Tulis Anak Usia Dini		-		Literasi Awal	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa buku cerita digital mampu meningkatkan literasi anak usia dini.

No	Penulis	Judul	Jurnal	Jenis Pengembangan Media Interaktif	Fokus Literasi	Hasil
21	Ajeng, dkk (2025)	Revitalisasi Taman Pintar Berbasis Media Interaktif untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Anak		-	Literasi Numerasi	Hasil dari pengabdian menunjukkan pemanfaatan media interaktif di taman pintar melalui kegiatan yang menyenangkan mampu meningkatkan minat baca anak, memperkuat kemampuan berpikir logis dan numerik.
22	Dita, Nelis, Fajar, Hizqiyah, Hilmi, Kiki, Rizka	Literasi Digital Anak Usia Dini: Media Interaktif “Si Kecil Pintar” sebagai alat Pengembangan Kecerdasaan	Jurnal Abdimas Dini: Indonesia	Aplikasi Edukatif	Literasi & Kecerdasan Holistik	Hasil dari pendampingan menyatakan anak bersemangat karena media interaktif dan pada perkembangan bahasa anak mulai mendapatkan kosakata baru.
23	Supriyadi, Siti & Fahria (2025)	The Influence of Teacher Competence and the Use of Interactive Wordwall Media on Early Literacy Abilities of Early Childhood	International Journal of Business, Law, and Education	Wordwall	Literasi awal	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kompetensi guru juga berpengaruh positif pada kemampuan literasi anak dan menggunakan media seperti wordwall memberikan dampak yang positif pada peningkatan kemampuan literasi anak usia dini

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa media digital interaktif menjadi alternatif bagi pendidik dalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan literasi pada anak usia dini. Pendidikan hendaknya menyelenggarakan pendidikan yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi bakat dan minat yang mereka miliki.

Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini pada Era Society 5.0

Era Society 5.0 menempatkan manusia sebagai pusat inovasi teknologi, sehingga pemanfaatan media digital dalam pendidikan tidak hanya berorientasi pada kecanggihan

teknologi, tetapi juga pada kebermaknaan proses belajar bagi perkembangan anak. Perkembangan teknologi digital yang semakin massif telah mendorong perubahan pendekatan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam pengembangan kemampuan literasi. Hasil literatur revidi terhadap 23 sumber jurnal menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki kontribusi signifikan dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini, dari aspek keaksaraan awal, bahasa, hingga literasi digital yang lebih luas.

Media Digital Interaktif sebagai Pendekatan Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini

Berbagai penelitian menegaskan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran literasi. Berbagai media dikembangkan, media berbasis aplikasi, permainan edukatif, augmented reality (AR), dan buku cerita digital dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang multisensorik, sehingga anak dapat berinteraksi langsung dengan simbol, bunyi dan makna bahasa secara simultan. Penelitian Rais dan Saman (2024) serta Arthamevia, dkk (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis AR memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual, yang berpengaruh positif terhadap peningkatan literasi anak usia dini.

Temuan tersebut sejalan dengan studi Purnamasari (2023) dan Rahman, dkk (2024) yang menekankan bahwa pembelajaran literasi berbasis media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Interaktivitas yang ditawarkan media digital membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak bersifat intruksional satu arah. Dalam konteks ini, media digital interaktif berfungsi sebagai jembatan antara kebutuhan perkembangan anak usia dini dan tuntutan pembelajaran berbasis teknologi di era society 5.0.

Ragam Media Digital Interaktif dan Dampaknya terhadap Literasi Awal

Literatur revidi menunjukkan bahwa ragam media digital interaktif yang digunakan dalam pengembangan literasi anak usia dini sangat beragam. Media berbasis permainan digital, seperti Wordwall, dan Game Huruf terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal, terutama pengenalan huruf dan fonem (Laili, 2024; Lebar, 2025; Muttaqin & Adisti, 2025). Media ini memfasilitasi pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga anak dapat belajar tanpa tekanan akademik.

Selain itu, media berbasis cerita digital interaktif juga menunjukkan kontribusi signifikan dalam meningkatkan literasi baca-tulis dan pemahaman bahasa. Hardiantid, dkk (2025) dan Astiawati(2025) mengungkapkan bahwa buku cerita digital interaktif mampu mengembangkan kemampuan literasi naratif, kosakata dan daya imajinasi anak. Media cerita digital memberikan ruang bagi anak untuk memahami konteks cerita, menghubungkan gambar dengan teks, serta mengekspresikan kembali makna cerita melalui bahasa lisan maupun tulisan sederhana.

Media interaktif berbasis aplikasi pembelajaran juga dikembangkan, seperti “Lingo Petualang” dan “Si Kecil Pintar” juga berperan dalam menstimulus literasi awal dan kecerdasan anak usia dini (Sari dkk, 2025; Ulfa, 2025). Aplikasi tersebut dirancang secara adaptif dan kontekstual, sehingga dapat disesuaikan dengan Tingkat perkembangan anak. Temuan ini mengindikasikan bahwa media digital interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai lingkungan belajar digital yang mendukung perkembangan literasi secara berkelanjutan.

Penguatan Literasi Multimensi melalui Media Digital Interaktif

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif berkontribusi pada pengembangan literasi multidimensi anak usia dini. Literasi yang dikembangkan tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis tetapi juga mencakup literasi digital, numerasi, bahasa daerah, dan literasi fungsional lainnya. Fauziah dan Munastiwi 2025 menyoroti pentingnya media interaktif dalam mengembangkan literasi bahasa daerah sejak dini sebagai bagian dari pelestarian budaya lokal.

Sementara itu, penelitian Baiti dan Hasanah 2023 serta Ramadhan dkk 2025 menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat digunakan untuk mengembangkan literasi keuangan dan numerasi anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki fleksibilitas tinggi dalam mengintegrasikan berbagai aspek literasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam kerangka society 5.0 pendekatan ini relevan karena literasi dipahami sebagai kemampuan holistik yang mencakup pemahaman, pemanfaatan, dan pengolahan informasi secara bijak dan bertanggungjawab.

Peran Pendidik dalam Optimalisasi Media Digital Interaktif

Meskipun media digital interaktif memiliki potensi besar, efektivitas pemanfaatannya sangat bergantung pada peran pendidik. Studi Supriyadi dkk, 2025 menegaskan bahwa kompetensi guru menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan media interaktif pada pembelajaran literasi anak usia dini. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan penggunaan media agar tetap sesuai dengan tujuan pedagogis dan tahap perkembangan anak.

Penelitian Anggraini dkk 2025 dalam konteks pembelajaran hybrid juga menunjukkan bahwa integrasi media digital interaktif membutuhkan perencanaan pembelajaran yang matang. Media digital tidak dapat berdiri sendiri tanpa pendampingan yang tepat, karena anak usia dini tetap membutuhkan interaksi sosial dan emosional secara langsung oleh karena itu, pemanfaatan media digital interaktif dalam era society 5.0 harus menempatkan teknologi sebagai alat pendukung yang memperkuat peran pendidik bukan menggantikannya.

Implikasi Teoritis dan Praktis dalam Era Society 5.0

Secara teoritis, temuan literatur revidi ini memperkuat teori konstruktivisme dan pembelajaran multimodal yang menekankan peran aktif anak dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Media digital interaktif menyediakan stimulus visual audio, dan kinestetik yang memperkaya pengalaman belajar literasi anak usia dini. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip human-centered learning yang menjadi fondasi society 5.0.

Secara praktis, hasil ini memberikan implikasi bahwa lembaga pendidikan anak usia ini perlu mengintegrasikan media digital interaktif secara strategis dan berkelanjutan. Pengembangan dan pemanfaatan media harus mempertimbangkan prinsip pedagogis, nilai budaya, serta etika penggunaan teknologi pada anak usia dini. Selain itu, diperlukan peningkatan kompetensi pendidik agar mampu memanfaatkan media digital interaktif secara optimal dan bertanggung jawab.

Kesenjangan Penelitian dan Arah Kajian Selanjutnya

Meskipun Sebagian besar penelitian menunjukkan efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan literasi anak usia dini, kecenderungan penelitian ini masih berfokus pada aspek hasil belajar jangka pendek dan peningkatan skor literasi. Pendekatan ini berpotensi mengabaikan dimensi humanistic dan etika penggunaan teknologi yang menjadi esensi utama era society 5.0. media digital interaktif tidak dapat diposisikan semata-mata sebagai instrumen teknologi, melainkan harus dipahami sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dan guru sebagai pengendali pedagogis.

Selain itu, minimnya kajian yang mengaitkan literasi anak usia dini dengan kerangka society 5.0 menunjukkan adanya celah konseptual dalam penelitian terdahulu. Sebagian besar studi belum secara eksplisit membahas bagaimana media digital interaktif dapat membentuk karakter adaptif, kreatif dan beretika pada anak usia dini. Oleh karena itu kajian ini memiliki kontribusi penting dalam memperluas perspektif penelitian literasi anak usia dini dengan mengintegrasikan dimensi teknologi dan kemanusiaan secara seimbang

D. Kesimpulan

Media digital interaktif memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini. Media berbasis permainan, aplikasi pembelajaran, buku cerita digital, dan teknologi augmented reality terbukti mampu meningkatkan keaksaraan awal, keterlibatan belajar serta mendukung pengembangan literasi multidimensi.

Namun, tantangan seperti keterkaitan antara pemanfaatan media digital interaktif dan paradigma society 5.0 belum dibahas secara konseptual dan sistematis. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengkaji dan mengembangkan literasi anak usia dini di era 5.0 yang menuntut pendekatan pembelajaran human-centered dan menempatkan anak sebagai subjek aktif serta guru sebagai pengendali pedagogis, sehingga kontribusi penelitian ini tidak hanya bersifat empiris tetapi juga konseptual.

Dengan demikian, pemanfaatan media digital interaktif tidak dapat dilepaskan dari prinsip pedagogi anak usia dini, nilai etika digital, serta keseimbangan antara teknologi dan interaksi sosial. Pendekatan ini menjadi fondasi penting dalam membentuk literasi anak usia dini yang adaptif, kreatif dan berorientasi pada kemanusiaan.

Ucapan terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan

terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga dalam proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh rekan mahasiswa dan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, serta kontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan anak usia dini.

E. Referensi

- Adelfa, dkk. (2025). Pemanfaatan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Awal Anak Usia Dini. *Islam Universalia International Journal of Islamic Studies and Social Sciences*.
- Aenullael, & Meyyana. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Strategi Belajar untuk Mencapai Hasil Maksimal. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Ajeng, dkk. (2025). Revitalisasi Taman Pintar Berbasis Media Interaktif untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Anak.
- Anggraini (Kristin), dkk. (2025). Interactive Digital Media to Enhance Early Literacy in Hybrid Learning. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Astiawati, E. (2025). Interactive Storybook Design for Developing Early Childhood Numeracy Literacy. *Indonesian Journal of Innovation Studies*.
- Ayu, dkk. (2025). Pengembangan Literasi Digital untuk Anak Usia Dini melalui Media Interaktif. *CENDEKIA: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmiah*.
- Berk, L. E. (2013). *Child Development* (9th ed.). Pearson Education.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Dita, Nelis, Fajar, Hizqiyah, Hilmi, Kiki, & Rizka. (2025). Literasi Digital Anak Usia Dini: Media Interaktif “Si Kecil Pintar” sebagai Alat Pengembangan Kecerdasan. *Jurnal Abdimas Indonesia*.
- Faaizah, & Aprilian. (2025). Penggunaan Media Interaktif Wordwall dalam Menstimulus Kemampuan Literasi Keaksaraan Anak Kelompok B TK Aisyiyah Pembina Sidomukti Salatiga. *ABNA Journal of Islamic Early Childhood Education*.
- Filda, dkk. (2025). Pengembangan Media Interaktif The Golden Rule an Alpha Book Berbasis AR untuk Meningkatkan Literasi AUD. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Indah, Heni, & Ririn. (2023). Buku Cerita Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Baca-Tulis Anak Usia Dini.
- Irawati, & Saep. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di Garut melalui Pemanfaatan Media Interaktif Marbel di TK PAUD. *INSTRUKTUR: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Isnaini, & Astuti. (2023). Keterlibatan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Iyonu, dkk. (2024). Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru dalam Mendukung Kebutuhan Belajar Anak Usia Dini.
- Ki Hadjar Dewantara. (1961). *Pendidikan*. Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Mutiara, dkk. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Block Letter terhadap Kemampuan Pengenalan Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun. *IJIGAEd Indonesia Journal of Islamic Golden Age Education*.
- Ninuk Maria Ulfa. (2025). Pengembangan Aplikasi “Lingo Petualang” sebagai Media Interaktif untuk Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia 3-4 Tahun di KB AS SYAFI’YAH NGASEM Bojonegoro. *Repository Unugiri*.
- Noor, & Ikhwatun. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Videoscribe terhadap Pemahaman Literasi Keuangan untuk Anak TK Aisyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin. *PRIMEARLY: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*.
- Nurul, & Erni. (2025). Media Interaktif Bahasa Jawa untuk Meningkatkan Literasi Bahasa Daerah Anak Usia Dini. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Nurhasanah, dkk. (2024). Penerapan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *INCREMENTAPEDIA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Plowman, L., & Stephen, C. (2013). Guided Interaction: Interacting with Technology at Home. *Computers & Education*, 59(1), 54–63.
- Purnamasari, I. (2023). Increasing Literacy Through Interactive Media in Early Childhood. *Journal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Rachmasari, dkk. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak melalui Media Interaktif Wordwall pada Kelompok B TK Plus Wahidiyah Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025. *JURPARIA: Jurnal PAUD CERIA*.
- Rahmat, Y., & Nurani, Y. (2024). Enhancing Early Childhood Literacy through Game-Based Interactive Digital Media Development. *International Journal of Religion*.
- Risky, dkk. (2024). Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*.
- Sarah, dkk. (2025). Development of the “Game Huruf” Interactive Media to Enhance Literacy Skills in Group B Children at Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh Kindergarten. *EFEKTOR: Jurnal Ilmiah*.
- Septi Kuntari. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. [Buku Cerita Digital].
- Siti Nur Ali. (2024). Efektivitas Media Interaktif Wordwall terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun di TK Muslimat NU 05 Desa Panjunan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro. *Repository Unugiri*.
- Supriyadi, Siti, & Fahria. (2025). The Influence of Teacher Competence and the Use of Interactive Wordwall Media on Early Literacy Abilities of Early Childhood. *International Journal of Business, Law, and Education*.
- Suyadi. (2019). *Manajemen PAUD: TPA-KB-TK/RA*. Pustaka Pelajar.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara Republik Indonesia.