

Pendidikan Anak Usia Dini di Era Society 5.0

Nola Elviona, Sahara Usnul Aini, Zakia Nabila Putri

^{1,2,3} Universitas Negeri Padang

* e-mail: Elviona04@gmail.com, Saharausnulaini@gmail.com, Zakianabilaputrimae@gmail.com

Abstract

This article introduces the concept of Society 5.0, which emphasizes the integration of technologies, such as the internet of things, big data, and artificial intelligence, into children's daily lives. This education highlights the importance of preparing children to coexist with technology and harness its potential. Therefore, the important role of educators is very influential in facilitating the transition of early childhood education in the era of society 5.0. They are responsible for guiding and supporting children's learning in technology-filled environments. Emphasizing the need for innovative educational strategies that are in line with child development in the era of Society 5.0. These strategies include the integration of educational technology, project-based learning, skills development 4.0, active and collaborative learning, individualization of learning, lifelong learning, digital safety and ethics, and parental involvement. As well as discussing the various roles of educators and educational methods that can be applied in early childhood education, such as technology-based learning, Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR)-based learning, game-based learning (Gamification), experience-based learning, AI-based artificial intelligence-based learning, collaboration-based teaching, digital skills education, project-based learning, and a focus on creativity and critical thinking campaigns. The end goal is to create quality human resources, foster independence, creativity, competitiveness, and a lifelong learning mindset in children.

Keywords: *education, early childhood education, era society 5.0, strategy, method, role*



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar. Pendidikan AUD di era ini adalah sebuah usaha pembinaan yang ditujukan untuk AUD sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang harus dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang bermakna baginya di masa depan. Pendidikan pada anak usia dini sangat penting karena masa ini merupakan masa yang

disebut sebagai the golden age atau masa keemasan yang sangat krusial bagi anak (Lintang Trenggonowati, 2018). Masa ini bersifat krusial karena perkembangan anak berlangsung amat pesat (Hewi & Shaleh, 2020; Khaironi, 2018).

Revolusi pendidikan terkait dengan transisi ke periode Society 5.0. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Jepang (Nastiti et al., 2020). Menurut Setiawan dan Lenawati (2020), Society 5.0 merupakan sebuah konsep yang bertujuan untuk meningkatkan kehidupan masyarakat awam dengan mengoptimalkan penggunaan big data, kecerdasan buatan, dan internet of things sebagai solusi permasalahan sehari-hari. Konsep Society 5.0 merupakan konsep umum yang menekankan pada pemajuan nilai-nilai yang berpusat pada manusia (atau human-centered) melalui kemajuan teknologi (Utami, 2019). Dengan kata lain, hubungan antara internet dan ruang fisik (Darwin, 2020). Salgues (2018) berpendapat bahwa dalam Society 5.0, orang cerdas yang mahir di dunia maya terintegrasi dengan manusia pintar yang ahli di dunia nyata. Hasilnya, penggabungan dunia fisik dan virtual yang dilakukan Society 5.0 menyoroti betapa pentingnya manusia di zaman sekarang ini. Dengan kata lain, teknologi dan manusia hidup berdampingan di zaman sekarang, sehingga memungkinkan penyelenggaraan pendidikan yang lebih komprehensif dan mudah beradaptasi. Misalnya, sumber daya pendidikan digital, kursus online, dan platform pembelajaran online menjadikannya lebih mudah dan terjangkau bagi masyarakat di seluruh dunia untuk mengakses pendidikan, khususnya di bidang pendidikan anak usia dini. Semua industri terkena dampaknya, termasuk industri pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan kemajuan terkini, sektor pendidikan anak usia dini sangat penting dalam membentuk individu karena pengalaman pendidikan pertama membentuk mereka. Anak-anak muda di era ini diharapkan bisa terpapar dan terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi. Agar anak usia dini dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan mengintegrasikan dunia nyata dan dunia maya.

Permasalahannya, anak usia dini tidak mudah beradaptasi di era society 5.0 melainkan perlunya peran pendidik dan Lembaga Pendidikan yang saling berkontribusi satu sama lain. Maka dari itu perlunya strategi dan metode pembelajaran yang tepat dan selaras dengan perkembangan anak di era society 5.0. Tujuannya agar terciptanya SDM dan pendidikan yang berkualitas pada anak serta membantu anak menjadi mandiri, kreatif, dan kompetitif, serta membantu mereka mengembangkan kemampuan untuk belajar sepanjang hayat.

METODE

Berdasarkan permasalahan yang diangkat yaitu “Pendidikan Anak Usia Dini di Era Society 5.0”, maka jenis penelitian yang akan dilakukan yakni Literatur Kepustakaan. Noeng Muhadjir (1996) Penelitian kepustakaan yaitu penelitian yang lebih memerlukan olahan filosofis dan teoritis daripada uji empiris dilapangan. Karena sifatnya yang teoritis dan filosofis , penelitian

kepustakaan lebih sering menggunakan pendekatan filosofis (*philosophical approach*) dibandingkan pendekatan yang lain. Metode penelitian kepustakaan mencakup sumber data, pengumpulan data, dan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengingat betapa cepatnya perubahan dan perkembangan teknologi di era digital, peran pendidik sangatlah penting. Untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi dunia yang semakin terhubung secara digital, pendidik memainkan peran penting. Kewajiban dan kontribusi pendidik terhadap pemanfaatan teknologi di kelas disebut sebagai “peran pendidik di era 5.0”. Ketika teknologi telah mengubah cara kita bekerja, berkomunikasi, dan mengakses informasi, pendidik memainkan peran penting dalam mempersiapkan anak-anak menghadapi kehidupan di dunia yang semakin terhubung secara digital. Berikut adalah peran pendidik di era 5.0 meliputi:

3.1. Peran Pendidik Anak Usia Dini di Era society 5.0

Pemimpin Pembelajaran: Dalam hal memperkenalkan, mengadopsi, dan menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar, pendidiklah yang memimpin. Mereka harus mahir dalam segala aspek teknologi agar dapat menjadi teladan bagi anak-anak. Pendekatan praktis terhadap pembuatan kurikulum dan metode pengajaran diadopsi oleh para pemimpin pengajaran. Mereka berusaha untuk mengembangkan dan melaksanakan kurikulum dan strategi pengajaran yang sesuai dengan perkembangan berdasarkan penelitian.

Merancang Pembelajaran yang Relevan: Untuk menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan era digital, pendidik harus memanfaatkan teknologi. Untuk menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menarik, pendidik dapat memasukkan alat pembelajaran digital, multimedia, dan sumber daya internet ke dalam kurikulum mereka. Mempersiapkan agar anak untuk melek digital sejak usia dini, termasuk membiasakan mereka dengan alat dan konsep dasar digital, sehingga mereka dapat bernavigasi dan berkembang dalam lingkungan berbasis teknologi. Serta menumbuhkan keterampilan berpikir kritis untuk membantu anak-anak menganalisis informasi, memecahkan masalah, dan membuat keputusan yang tepat di era di mana informasi berlimpah namun seringkali berlebihan.

Mendorong Kolaborasi dan Partisipasi: Pendidik dapat mendukung kolaborasi siswa di kelas dan online dengan memanfaatkan teknologi. Pendidik dapat memfasilitasi proyek kelompok, percakapan, dan aktivitas yang membantu siswa terlibat dan belajar secara kolaboratif dengan menggunakan alat komunikasi digital dan platform kolaborasi.

Menyesuaikan Pembelajaran: Pendidik dapat menyesuaikan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Dengan menggunakan lingkungan pembelajaran online dan alat

pembelajaran adaptif, pendidik dapat memantau perkembangan setiap siswa dan memberikan materi yang spesifik sesuai kebutuhan, minat, dan tingkat keterampilan mereka.

Membimbing Literasi Digital: Pendidik memainkan peran penting dalam membantu anak-anak menjadi melek digital. Anak-anak perlu belajar tentang manajemen informasi, teknik penilaian konten digital, perlindungan privasi, dan etika digital dari pendidik mereka. Selain itu, pendidik harus memberikan pengetahuan tentang nilai keamanan online dan perilaku online yang pantas. Pembinaan literasi digital pada anak usia dini bertujuan untuk membekali anak dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh teknologi digital semaksimal mungkin, sekaligus menjadi pengguna yang bertanggung jawab, terinformasi, dan cerdas.

Evaluasi dan Umpan Balik: Pendidik dapat menilai siswa dan memberi mereka umpan balik secara efektif dengan menggunakan teknologi. Pendidik dapat menggunakan platform pembelajaran online untuk memberikan pekerjaan rumah, ujian, dan kuis, serta memberikan masukan yang mendalam dan tepat waktu kepada siswa. Evaluasi membantu pendidik menilai apa yang telah dipelajari anak-anak dan memahami kemajuan mereka dalam berbagai bidang, termasuk perkembangan akademik, sosial, emosional, dan fisik. Serta Memungkinkan pendidik mengidentifikasi kebutuhan unik, kekuatan, dan area yang perlu ditingkatkan untuk setiap anak. Dengan informasi ini, mereka dapat memberikan dukungan yang disesuaikan dan menyesuaikan pengajaran untuk memenuhi gaya dan kemampuan belajar individu.

3.2. Strategi Pendidik Anak Usia Dini di Era Society 5.0

Strategi adalah rencana yang dipikirkan dengan matang atau pendekatan sistematis yang dirancang untuk mencapai tujuan atau sasaran tertentu. Ini melibatkan serangkaian tindakan, keputusan, dan taktik yang dimaksudkan untuk memandu dan mengoordinasikan upaya untuk mengatasi masalah, tantangan, atau peluang tertentu. Strategi pembelajaran adalah teknik atau tindakan yang disengaja yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman, dan meningkatkan efektivitas belajar atau pengembangan keterampilan pada anak. Strategi-strategi ini dapat bervariasi tergantung pada gaya belajar individu dan sifat materi yang dipelajari. Berikut beberapa strategi pendidik anak usia dini di era society 5.0

Integrasi Teknologi Pendidikan: Memanfaatkan perangkat lunak pembelajaran interaktif, aplikasi pendidikan, dan perangkat cerdas yang sesuai dengan usia anak untuk membuat pengalaman pembelajaran yang menarik. Memastikan anak-anak terbiasa dengan perangkat teknologi seperti tablet atau komputer, sambil mengajarkan etika dan penggunaan yang aman.

Pembelajaran Berbasis Proyek: Mendorong pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan anak-anak untuk berkolaborasi, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah dalam konteks yang berarti. Proyek-proyek ini dapat melibatkan penggunaan teknologi, seperti membuat presentasi sederhana atau merancang proyek seni digital.

Pengembangan Keterampilan 4.0: Fokus pada pengembangan keterampilan yang relevan untuk era Society 5.0, seperti keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital. Ajarkan anak-anak tentang konsep dasar teknologi seperti kecerdasan buatan, Internet of Things (IoT), dan big data dalam bahasa yang sesuai dengan usia mereka.

Pembelajaran Aktif dan Kolaboratif: Dorong interaksi sosial dan kolaborasi antara anak-anak. Gunakan alat-alat teknologi yang memungkinkan anak-anak bekerja sama dalam proyek-proyek bersama atau berkomunikasi dengan teman sebaya dan guru melalui platform online yang aman.

Individualisasi Pembelajaran: Manfaatkan data dan teknologi untuk mengidentifikasi kebutuhan individual anak-anak dan menyusun rencana pembelajaran yang sesuai. Anak-anak memiliki kecepatan belajar yang berbeda, dan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dapat membantu mereka tumbuh sesuai dengan potensinya.

Pembelajaran Seumur Hidup: Ajarkan anak-anak tentang pentingnya pembelajaran seumur hidup dan bagaimana mereka dapat terlibat dalam pembelajaran di luar lingkungan sekolah. Dorong minat mereka dalam belajar mandiri dan eksplorasi.

Keselamatan dan Etika Digital: Berikan pelatihan tentang keselamatan online dan etika digital, termasuk bagaimana berperilaku secara positif dan bertanggung jawab di dunia digital. Berbicara tentang pentingnya privasi data dan cara menjaga informasi pribadi.

Keterlibatan Orang Tua: Melibatkan orang tua dalam proses pendidikan anak usia dini, termasuk memberi mereka sumber daya untuk mendukung pembelajaran anak di rumah. Berkomunikasi secara teratur dengan orang tua untuk memantau kemajuan anak dan berdiskusi tentang perkembangan anak.

Strategi pendidikan anak usia dini di era Society 5.0 harus menciptakan lingkungan belajar yang merangsang, relevan, dan berfokus pada pengembangan keterampilan yang diperlukan untuk masa depan. Pendekatan yang holistik, yang mencakup unsur-unsur teknologi dan manusia, akan membantu anak-anak siap menghadapi tantangan di dunia yang semakin terkoneksi dan berbasis teknologi.

3.3. Metode Pendidik Anak Usia Dini di Era Society 5.0

Dalam era 5.0 yang didorong oleh teknologi yang semakin maju, metode pendidikan anak usia dini perlu beradaptasi dengan perkembangan tersebut untuk menghasilkan pembelajaran yang

lebih efektif dan relevan. Berikut beberapa metode pendidikan anak usia dini yang dapat relevan dalam era *society 5.0*:

Pembelajaran Berbasis Teknologi

Aplikasi Pembelajaran: Aplikasi khusus anak dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini dapat membantu anak-anak dalam memahami huruf, angka, bentuk, warna, dan bahasa. **Perangkat Lunak Edukasi:** Perangkat lunak pendidikan dapat digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep dasar, seperti matematika, sains, dan bahasa. Mereka dapat dirancang agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini. **Permainan Edukatif:** Permainan yang dirancang khusus dapat mengajarkan keterampilan kognitif dan sosial. Misalnya, permainan teka-teki, membangun blok, dan permainan memasak virtual dapat merangsang pikiran anak sambil mengajarkan kerja sama. **Alat Teknologi Khusus:** Beberapa alat teknologi, seperti tablet atau papan tulis interaktif, dapat digunakan untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif. **Pembelajaran Daring:** Dalam pendidikan anak usia dini, pembelajaran daring dapat menghubungkan anak-anak dengan berbagai sumber daya pendidikan dan dapat mendukung pendidikan jarak jauh. **Konten Pembelajaran Digital:** Audio dan video pembelajaran dapat membantu anak-anak memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang visual dan auditif. **Pendidikan Literasi Digital:** Dalam era teknologi, literasi digital sangat penting. Anak-anak harus diajarkan cara menggunakan perangkat digital dengan aman, etika dalam berinternet, dan perlindungan privasi.

Pembelajaran Berbasis Realitas Virtual (VR) dan Augmented Reality (AR)

Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) adalah teknologi imersif yang dapat meningkatkan pendidikan anak usia dini dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Berikut penjelasan cara kerjanya dalam konteks ini: **Realitas Maya (VR):** membenamkan anak-anak dalam lingkungan yang dihasilkan komputer tempat mereka dapat berinteraksi dengan objek dan skenario. Dalam pendidikan anak usia dini, teknologi ini dapat digunakan untuk: **Kunjungan Lapangan Virtual:** Anak-anak dapat menjelajahi situs bersejarah, ekosistem bawah laut, atau luar angkasa tanpa meninggalkan ruang kelas. **Bercerita Interaktif:** Cerita menjadi hidup saat anak-anak menjadi partisipan aktif dalam narasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. **Pembelajaran Berbasis Simulasi:** VR dapat digunakan untuk eksperimen sains, pemeragaan sejarah, dan simulasi pendidikan lainnya. **Peningkatan Kreativitas:** Aplikasi seni dan desain di VR memungkinkan anak-anak membuat dan memanipulasi objek 3D, menumbuhkan kreativitas dan pemahaman spasial. **Realitas Tertambah (AR):** AR melapisi informasi digital ke dunia nyata, biasanya dilihat melalui ponsel cerdas atau tablet. Dalam pendidikan anak usia dini, AR dapat diterapkan dengan berbagai cara: **Kartu Flash Interaktif:** Kartu flash tradisional dapat ditingkatkan dengan AR, menjadikannya interaktif dan menarik.

Misalnya, mengarahkan perangkat ke kartu flash mungkin membuat gambar menjadi hidup. Aplikasi Pembelajaran: Aplikasi AR dapat menyediakan konten pendidikan dengan menambahkan informasi atau animasi ke objek atau pemandangan nyata. Penalaran Spasial: AR dapat membantu anak-anak mengembangkan kesadaran spasial dan keterampilan memecahkan masalah dengan memungkinkan mereka memanipulasi objek virtual di dunia nyata. Pembelajaran Bahasa: AR dapat membantu pemerolehan bahasa dengan memberi label pada objek dunia nyata dalam bahasa ibu pembelajar atau bahasa target. VR dan AR dapat menjadikan pembelajaran lebih mendalam dan menarik bagi anak-anak, mendorong keingintahuan alami mereka, dan memberikan pengalaman belajar multisensor. Namun, penting untuk mempertimbangkan konten yang sesuai dengan usia, memantau waktu pemakaian perangkat, dan memastikan bahwa teknologi digunakan sebagai alat untuk meningkatkan pendidikan, bukan menggantikan pengalaman dunia nyata dan interaksi sosial.

Pembelajaran Berbasis Permainan (Gamifikasi)

Permainan: baik fisik maupun digital, menciptakan lingkungan di mana anak-anak dapat belajar melalui permainan. Ini dapat mencakup permainan papan, aplikasi interaktif, atau aktivitas langsung. Game Edukasi: Banyak game yang dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep seperti matematika, literasi, sains, dan pemecahan masalah. Permainan ini sering kali menggabungkan konten pendidikan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Berpikir Kritis: Permainan sering kali menuntut anak untuk berpikir kritis, menyusun strategi, dan memecahkan masalah. Hal ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan keterampilan pengambilan keputusan mereka. Interaksi Sosial: Game multipemain mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan kerja tim. Anak-anak belajar berkomunikasi, bernegosiasi, dan berkolaborasi dengan teman sebayanya. Umpan Balik dan Hadiah: Permainan memberikan umpan balik langsung, yang penting untuk pembelajaran. Hadiah dan prestasi dalam permainan dapat memotivasi anak untuk terus belajar. Penyesuaian: Beberapa game digital dapat beradaptasi dengan tingkat keterampilan anak, memastikan kontennya tetap menantang namun tidak membuat frustrasi. Bercerita dan Kreativitas: Game dapat meningkatkan kreativitas dan bercerita. Permainan dengan elemen terbuka memungkinkan anak mengekspresikan diri dan menggunakan imajinasinya. Permainan Digital dan Non-Digital: Metode pembelajaran berbasis permainan dapat mencakup permainan tradisional non-digital seperti teka-teki dan permainan papan, serta permainan dan aplikasi digital. Keseimbangan: Penting untuk mencapai keseimbangan antara pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas pendidikan lainnya untuk memastikan pendidikan anak usia dini yang menyeluruh. Penilaian: Pendidik dapat menggunakan permainan sebagai bentuk penilaian untuk mengukur kemajuan anak dan mengidentifikasi area yang mungkin memerlukan perhatian lebih. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis permainan pada anak

usia dini merupakan pendekatan pendidikan yang berharga yang memanfaatkan kecenderungan alami anak untuk bermain dan bereksplorasi, menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan efektif.

Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Pembelajaran berdasarkan pengalaman, adalah pendekatan pendidikan yang menekankan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman melalui pengalaman langsung dan langsung. Metode ini mengakui bahwa pengalaman belajar tidak terbatas pada pembelajaran di kelas saja tetapi dapat terjadi melalui keterlibatan aktif dengan dunia nyata. Seperti pengalaman di alam terbuka, jalan-jalan di alam terbuka, berkebun, atau menjelajahi alam terbuka, membantu anak-anak terhubung dengan lingkungan, belajar tentang tumbuhan dan hewan, dan mengembangkan rasa ingin tahu. Serta Kunjungan ke museum, kebun binatang, taman, dan tempat pendidikan lainnya untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak-anak tentang berbagai subjek. Setelah terlibat dalam suatu pengalaman belajar, anak didorong untuk merefleksikan apa yang telah mereka temui, menilai apa yang telah mereka pelajari, dan mempertimbangkan bagaimana hal tersebut dapat diterapkan pada pengetahuan dan pemahaman mereka.

Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan (AI)

Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan (AI) adalah salah satu metode pembelajaran yang menggunakan teknologi kecerdasan buatan untuk membantu proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis AI, sistem akan mengumpulkan data mengenai kemampuan belajar siswa dan memberikan rekomendasi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa tersebut. Dengan teknologi ini, siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien, serta dapat mengakses sumber belajar yang lebih beragam dan terbaru.

Pembelajaran Berbasis Kolaborasi

Pembelajaran Berbasis Kolaborasi adalah salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses belajar. Dalam pembelajaran berbasis kolaborasi, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas tertentu. Dengan metode ini, siswa dapat belajar dari satu sama lain, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan kemampuan kognitif. Selain itu, pembelajaran berbasis kolaborasi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran.

Pendidikan Keterampilan Digital

Pendidikan keterampilan digital adalah salah satu bentuk pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dalam penggunaan teknologi digital. Keterampilan digital ini meliputi kemampuan dalam mengakses, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan efisien untuk keperluan tertentu. Beberapa keterampilan digital yang penting

antara lain kemampuan dalam mengoperasikan perangkat lunak, mengelola informasi, dan berkomunikasi secara online.

Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran Berbasis Proyek adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan memberikan tugas atau proyek tertentu yang harus diselesaikan. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa akan bekerja sama dalam kelompok untuk menciptakan solusi atas masalah yang diberikan. Dalam prosesnya, siswa akan belajar tentang keterampilan seperti penyelesaian masalah, kreativitas, dan keterampilan sosial.

Fokus pada kreativitas dan kemampuan berpikir kritis

Fokus pada kreativitas dan kemampuan berpikir kritis adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan analitis pada siswa. Dalam pendekatan ini, siswa akan diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis melalui berbagai kegiatan seperti diskusi, pemecahan masalah, dan proyek. Dengan mengembangkan keterampilan ini, siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

KESIMPULAN

Pendidikan anak usia dini merupakan komponen penting karena bertujuan untuk mempersiapkan anak-anak agar beradaptasi dan berkembang seiring dengan teknologi. Pendidik memainkan peran penting dalam memfasilitasi transisi ini. Untuk mencapai hal ini, sangat penting untuk mengembangkan dan menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang tepat dan selaras dengan kebutuhan perkembangan anak. Tujuan utamanya adalah menumbuhkan sumber daya manusia yang berkualitas, menumbuhkan kemandirian, kreativitas, daya saing, dan pola pikir belajar sepanjang hayat pada anak. Pendidikan anak usia dini, sebagai tahap dasar, merupakan bagian integral dalam membentuk individu sejalan dengan perkembangan saat ini dan mempersiapkan mereka menghadapi lanskap Society 5.0 yang dinamis dan didorong oleh teknologi dan seterusnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, U., Ruslin, R., Alhabsyi, F., & Hidayatullah, M. S. (2022). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di Era Society 5.0. Pendidikan Dan Pembelajaran Berbasis Multidisciplinary Di Era Society 5.0, September, 94–98.*
- Lasurital, S. R., Anabertus, H. R., Dayanti, I., Zega, R. P., & Siahaan, R. J. (2022). Peran Orang tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Era Society 5.0. SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen, 3(2), 93–105.*

- Andiansyah, D. (2017). Aplikasi Pendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-5 Tahun Berbasis Android (Pengenalan Huruf, Angka, Warna dan Bentuk). 1(1), 1–36.*
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 779–792.*
- Anwar, A. (2022). Media Sosial sebagai Inovasi pada Model PjBL dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. Jurnal UPI, 19(2).*
- Munawwarah, H. (2022). Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. Prosiding Seminar Nasional*
- Latief, S. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Sebagai Pondasi Pembentukan Karakter Dalam Era Revolusi 4.0 Dan Society 5.0: Teknik Dan Keberlanjutan Pendidikan Karakter. Jurnal Literasiologi, 3(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v3i2.92>*