
IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Movi Riana Rahmawanti^{1*}, Umi Fatonah², Maulidia Rachmawati Nur³ Ani Safitri⁴,
Ria Maisalinia⁵

^{1,3}Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

²Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

⁵Pendidikan Vokasional Desain Fashion, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

*movi.riana@uika-bogor.ac.id

Abstrak

Pengabdian ini memiliki fokus pada implementasi pembelajaran interaktif berbasis digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Program ini dilaksanakan melibatkan sekelompok anak usia dini dalam beberapa sesi pengajaran. Tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk mengintegrasikan teknologi digital secara efektif dalam proses pembelajaran, memanfaatkan potensi media seperti YouTube, permainan edukasi, dan aplikasi interaktif lainnya. Metode yang digunakan mencakup pendekatan partisipatif, di mana anak-anak diajak untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas digital yang dirancang untuk merangsang kreativitas, kemampuan kognitif, dan motorik halus. Sesi pembelajaran dirancang secara tematik, dengan setiap sesi difokuskan pada materi yang relevan dengan kurikulum anak usia dini, seperti pengenalan huruf, angka, bentuk, dan warna, serta konsep dasar sains dan seni. Hasil observasi selama program menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis digital berhasil menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Anak-anak menunjukkan tingkat partisipasi dan antusiasme yang sangat tinggi. Mereka tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga secara aktif berinteraksi dengan konten digital, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan dalam permainan. Selain itu, para guru juga memberikan respons yang sangat positif. Mereka melihat manfaat signifikan dari integrasi teknologi, termasuk kemudahan dalam menyampaikan materi yang kompleks dan potensi untuk personalisasi pembelajaran.

Kata kunci : Pengabdian Masyarakat; Media Digital; Pembelajaran Anak Usia Dini.

Abstract

This community service project focused on implementing interactive digital learning to enhance the quality of early childhood education. The program involved a group of young children in several teaching sessions. The main goal was to effectively integrate digital technology into the learning process, utilizing media like YouTube, educational games, and other interactive applications. The method used was a participatory

approach, where children were directly involved in digital activities designed to stimulate creativity, cognitive abilities, and fine motor skills. The learning sessions were designed thematically, with each session focusing on material relevant to the early childhood curriculum, such as introducing letters, numbers, shapes, and colors, as well as basic science and art concepts. Observations during the program showed that interactive digital learning successfully created a dynamic and enjoyable learning atmosphere. The children demonstrated a very high level of participation and enthusiasm. They were not just passive recipients of information, but actively interacted with the digital content, answering questions, and completing challenges within the games. Additionally, the teachers gave a very positive response. They saw the significant benefits of integrating technology, including the ease of delivering complex material and the potential for personalizing learning.

Keywords: *Community services; Digital Media; Young Learners Education.*

I. Pendahuluan

Media digital sangat penting untuk anak usia dini karena dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka melampaui metode tradisional. Media digital menyediakan sumber daya pendidikan yang interaktif dan menarik seperti aplikasi, permainan, dan konten daring yang merangsang rasa ingin tahu dan keterampilan pemecahan masalah pada anak-anak (Fitria:2021). Media digital juga mendukung perkembangan bahasa, kreativitas, keterampilan sosial, berpikir kritis, dan pembelajaran seumur hidup dengan menawarkan umpan balik yang beragam, personal, waktu nyata (real-time), dan peluang kolaborasi. Selain itu, media digital membantu anak-anak mengekspresikan diri, terhubung dengan teman sebaya, dan beradaptasi dengan berbagai gaya belajar, sehingga membuat pendidikan lebih fleksibel dan memotivasi pembelajar muda. Namun, diperlukan moderasi dan bimbingan karena paparan digital yang berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan emosional dan kognitif. Secara keseluruhan, media digital berfungsi sebagai alat yang berharga untuk memperkaya pendidikan anak usia dini dan mendorong perkembangan holistik.

Dalam era digital yang terus berkembang, media digital telah menjelma menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan anak-anak. Jika dulu buku teks dan papan tulis menjadi alat utama pembelajaran, kini layar sentuh, aplikasi, dan dunia virtual menawarkan dimensi baru yang interaktif dan menarik. Integrasi media digital yang tepat dalam pendidikan anak usia dini bukanlah sekadar tren, melainkan sebuah kebutuhan untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan abad ke-21 (Satriana: 2022). Namun, penggunaan alat-alat ini harus dilakukan dengan bijak dan terpandu untuk memastikan manfaatnya maksimal dan risikonya dapat diminimalkan. Esai ini akan mengupas tuntas berbagai alat digital yang relevan, menyoroti manfaatnya, dan menekankan pentingnya peran orang dewasa dalam proses pembelajaran ini.

Salah satu inovasi terbesar dalam pendidikan digital adalah hadirnya aplikasi edukasi dan permainan interaktif (Maghfirah:2022) Aplikasi seperti PBS Kids' Play and

Learn Science dirancang untuk membuat konsep sains yang kompleks menjadi mudah dipahami melalui permainan yang menyenangkan. Anak-anak diajak untuk bereksperimen, mengamati, dan memecahkan masalah tanpa merasa seperti sedang belajar. Demikian pula, permainan seperti Prodigy dan Scratch Jr. mengubah matematika dan pengodean yang sering dianggap sulit menjadi petualangan yang seru. Prodigy menggunakan elemen gim untuk mengajarkan konsep matematika, sementara Scratch Jr. memperkenalkan dasar-dasar pengodean melalui blok-blok visual yang bisa disusun. Kelebihan utama dari aplikasi ini adalah kemampuan mereka untuk memberikan jalur pembelajaran yang dipersonalisasi. Setiap anak dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri, dan umpan balik secara langsung (real-time feedback) membantu mereka memperbaiki kesalahan dengan segera, menjadikan proses belajar lebih efektif dan memotivasi.

Selain itu, media digital juga membuka akses ke sumber daya yang dulunya terbatas. Perpustakaan digital dan platform mendongeng telah merevolusi cara anak-anak membaca. Platform seperti Epic! menawarkan ribuan buku digital dan buku audio yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Fitur interaktif seperti narasi, animasi, dan kuis mini di dalam buku digital mendorong minat baca dan membuat cerita terasa lebih hidup. Yang lebih menarik lagi, platform seperti Book Creator memberdayakan anak-anak untuk menjadi pencipta cerita mereka sendiri. Mereka dapat membuat buku digital dengan teks, gambar, dan suara mereka sendiri, sebuah proses yang tidak hanya meningkatkan literasi tetapi juga memupuk kreativitas dan kemampuan berekspresi. Ini adalah contoh sempurna bagaimana teknologi bisa mengubah anak dari sekadar konsumen menjadi kreator.

Di sisi lain, untuk menguasai keterampilan fundamental seperti bahasa, media digital menawarkan solusi yang sangat efektif. Aplikasi pembelajaran bahasa seperti Duolingo menggunakan metode gamifikasi untuk mengajarkan kosakata dan tata bahasa baru. Pelajaran yang dibagi menjadi sederhana (bite-sized lessons) membuat proses belajar tidak membosankan dan mudah diintegrasikan ke dalam rutinitas sehari-hari anak. Sementara itu, video edukasi dan kuis interaktif dari platform seperti BrainPOP menyajikan materi pelajaran dalam format yang menarik dan mudah dicerna. Video animasi yang dilengkapi dengan narasi jelas dan kuis interaktif membantu anak-anak memahami konsep-konsep abstrak dari berbagai mata pelajaran, mulai dari sejarah hingga biologi, dan menjaga fokus mereka selama proses pembelajaran.

Namun, semua manfaat ini akan terasa maksimal hanya jika ada penggunaan terpandu dan peran serta orang dewasa. Orang tua dan guru dapat membantu anak-anak memahami konten, mengajukan pertanyaan yang merangsang pemikiran kritis, dan menghubungkan apa yang dipelajari di layar dengan pengalaman di kehidupan nyata (Isrofah:2022). Misalnya, setelah bermain aplikasi sains tentang siklus air, orang tua bisa mengajak anak melihat awan di luar jendela atau hujan yang turun. Pendampingan ini memastikan bahwa anak-anak tidak hanya menyerap informasi secara pasif, tetapi juga memahami dan mengaplikasikannya. Pada akhirnya, media digital yang tepat mampu menciptakan keseimbangan sempurna antara nilai edukasi, daya tarik, kreativitas, dan perkembangan sosial bagi pembelajar muda. Ketika

digunakan dengan bijaksana, media digital menjadi alat yang kuat untuk memperkaya pendidikan dan mempersiapkan anak-anak menghadapi masa depan yang terhubung secara global. Keberhasilan integrasi ini terletak pada kolaborasi antara teknologi dan bimbingan manusia, memastikan bahwa anak-anak tumbuh menjadi individu yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga berpikir kritis, kreatif, dan berempati.

II. Hasil dan Pembahasan

a. Integrasi Media Digital dalam pengajaran

Pembelajaran anak usia dini di era digital memiliki tantangan sekaligus peluang besar. Media digital seperti YouTube, Duolingo, dan Epic! dapat menjadi alat yang kuat untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan efektif. Rancangan pembelajaran dalam pengabdian ini berfokus pada integrasi ketiga platform tersebut untuk mengembangkan keterampilan kognitif, literasi, dan bahasa pada anak-anak usia dini. Tujuan utama dari rancangan ini adalah untuk:

1. Meningkatkan literasi dan kesiapan membaca melalui pengenalan huruf, kata, dan cerita.
2. Mengembangkan kemampuan bahasa (baik bahasa Indonesia maupun bahasa asing sederhana) secara interaktif.
3. Memperkaya pengetahuan anak tentang berbagai topik, seperti sains, alam, dan sosial.
4. Mendorong minat belajar yang positif melalui media yang menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran dirancang dalam beberapa sesi tematik, dengan durasi ideal 30-45 menit per sesi untuk menjaga fokus anak, sesi pembelajaran dilakukan dalam 10 sesi. Setiap sesi mengintegrasikan penggunaan YouTube, Duolingo, dan Epic! secara bergantian, bukan sekaligus. Sesi dimulai dengan penayangan video edukasi dari YouTube. Video ini berfungsi sebagai "pembuka" yang menarik dan informatif, memperkenalkan tema hari itu, dengan contoh sebagai berikut:

- Untuk tema huruf dan angka, guru dapat menayangkan lagu-lagu abjad atau video animasi yang mengenalkan angka dengan cara yang ceria.
- Untuk tema dunia hewan, video dokumenter singkat tentang hewan-hewan tertentu bisa menjadi pilihan, disajikan dengan narasi yang sederhana dan visual yang memukau.

Video YouTube dipilih yang singkat, memiliki visual dan audio yang berkualitas, serta pesan edukasi yang jelas. Setelah video, guru dapat memulai diskusi singkat dengan anak-anak, mengajukan pertanyaan seperti "Hewan apa saja yang kalian lihat tadi?" atau "Siapa yang tahu huruf apa ini?".

Setelah konsep diperkenalkan, anak-anak diajak berinteraksi langsung melalui Duolingo dan Epic!. menggunakan satu perangkat (seperti tablet atau proyektor) untuk pembelajaran klasikal, anak-anak menggunakan perangkat masing-masing secara berpasangan atau kelompok kecil.

- Duolingo ABC: Platform ini sangat ideal untuk melatih pengenalan huruf dan bunyi (fonik). Melalui permainan interaktif seperti mencocokkan huruf dengan gambar atau melacak huruf dengan jari, anak-anak secara tidak langsung berlatih keterampilan prabaca.
- Epic! Aplikasi ini menawarkan ribuan buku digital, baik dalam bentuk buku cerita, buku fakta, maupun buku bergambar. Guru dapat memilih buku yang relevan dengan tema hari itu dan membacakannya (atau menggunakan fitur narasi). Setelah itu, guru dapat mengajukan pertanyaan tentang cerita atau meminta anak-anak mengidentifikasi objek-objek dalam buku, yang melatih pemahaman membaca dan kosakata.

Sesi diakhiri dengan diskusi singkat untuk merangkum pembelajaran. Guru mengajak anak-anak menceritakan kembali apa yang mereka pelajari, baik dari video YouTube maupun buku di Epic!. Ini membantu mengonsolidasi informasi dan melatih kemampuan berbicara dan bercerita. Guru juga meminta anak-anak menggambar karakter atau objek dari cerita yang mereka baca, mengintegrasikan media digital dengan aktivitas fisik.

b. Hasil Pembelajaran berbasis media digital untuk anak usia dini

Pendidikan anak usia dini terus berevolusi seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Era di mana anak-anak hanya belajar melalui buku dan papan tulis telah bergeser, membuka ruang bagi integrasi media digital sebagai alat bantu yang inovatif. Dalam konteks ini, sebuah program pengabdian masyarakat telah dilaksanakan dengan tujuan untuk mengeksplorasi efektivitas pembelajaran interaktif berbasis digital pada anak usia dini. Program ini dijalankan dalam 10 sesi pembelajaran yang terstruktur, dengan menggunakan kombinasi media yang dirancang khusus: YouTube sebagai media hiburan dan pengantar konsep, Duolingo sebagai platform latihan interaktif, dan Epic! sebagai sumber literasi digital. Hasil pengabdian tersebut, menyoroti tiga temuan utama: tingkat antusiasme dan kesenangan anak-anak yang luar biasa terhadap YouTube, peningkatan kreativitas mereka yang tercermin melalui karya gambar, serta respons positif dan pandangan baru dari para guru kelas terhadap pemanfaatan media digital dalam proses belajar mengajar.

Program pengabdian ini didasarkan pada kerangka teori yang meyakini bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman multisensori yang melibatkan visual, auditori, dan kinestetik. Penggunaan media digital dipilih karena kemampuannya untuk menyajikan materi pelajaran secara dinamis dan menarik, jauh dari metode ceramah tradisional yang cenderung pasif. YouTube, dengan kekayaan konten video edukasinya, berfungsi sebagai pintu gerbang untuk menarik perhatian anak-anak dan memperkenalkan konsep-konsep baru dengan cara yang ceria dan menghibur. Video musik tentang abjad, kartun animasi yang mengajarkan angka, atau bahkan dokumenter singkat tentang hewan dapat mengubah materi pelajaran menjadi sebuah tontonan yang memukau.

Setelah konsep dasar diperkenalkan, proses pembelajaran beralih ke platform yang lebih interaktif. Di sinilah peran Duolingo masuk. Dengan menggunakan pendekatan gamifikasi, Duolingo mengubah latihan dasar seperti pengenalan huruf dan fonik menjadi sebuah permainan yang menantang dan menyenangkan. Anak-anak tidak merasa sedang "belajar" melainkan "bermain", di mana mereka termotivasi untuk mengumpulkan poin, naik level, atau mendapatkan hadiah virtual. Aspek ini sangat krusial dalam pendidikan anak usia dini, di mana motivasi intrinsik sangat bergantung pada unsur permainan dan hiburan. Penggunaan Duolingo memastikan bahwa pengulangan materi tidak membosankan, melainkan menjadi sebuah tantangan yang dinanti-nanti.

Terakhir, platform Epic! digunakan untuk menanamkan kecintaan pada literasi. Dengan perpustakaan digitalnya yang luas, Epic! menyediakan akses ke ribuan buku dengan berbagai topik dan tingkat kesulitan. Anak-anak diajak untuk menjelajahi dunia buku secara digital, baik dengan mendengarkan narasi audio maupun mencoba membaca sendiri. Penggunaan Epic! tidak hanya memperkenalkan anak-anak pada keajaiban cerita, tetapi juga melatih kemampuan motorik halus mereka melalui interaksi dengan layar sentuh dan membangun fondasi untuk keterampilan membaca yang kuat. Integrasi ketiga platform ini dirancang secara sinergis, menciptakan ekosistem pembelajaran yang holistik di mana hiburan, latihan, dan literasi saling mendukung satu sama lain.

Salah satu temuan paling mencolok dari pengabdian ini adalah tingkat antusiasme dan kegembiraan yang luar biasa yang ditunjukkan oleh anak-anak, terutama saat sesi menggunakan YouTube. Setiap kali proyektor menyala dan menampilkan video edukasi, ruangan langsung dipenuhi dengan suara tawa, sorakan, dan nyanyian. Anak-anak tidak hanya duduk diam menyaksikan; mereka aktif berinteraksi dengan layar. Mereka menirukan gerakan tarian dari lagu-lagu anak, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh narator video, dan dengan lantang menyebutkan nama-nama hewan atau objek yang muncul. Kesenangan ini adalah indikator penting. Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi medium yang efektif untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak, karena mereka lebih cenderung menyerap dan mengingat materi yang disajikan dalam format yang menyenangkan. Berbeda dengan suasana kelas yang kaku, penggunaan YouTube menciptakan lingkungan belajar yang santai, dinamis, dan penuh energi positif.

Selain antusiasme yang tinggi, program ini juga memperlihatkan bagaimana media digital dapat menjadi katalisator bagi perkembangan kreativitas anak. Salah satu kegiatan inti setelah setiap sesi digital adalah meminta anak-anak untuk menggambarkan hasil yang dia pelajari melalui karya seni. Pada awalnya, gambar-gambar mereka mungkin sederhana dan umum. Namun, seiring berjalannya waktu dan setelah terpapar pada kekayaan visual dari YouTube dan Epic!, terlihat perubahan yang signifikan. Gambar-gambar mereka menjadi lebih detail, berwarna-warni, dan spesifik. Sebagai contoh, setelah menonton video tentang siklus hidup kupu-kupu, seorang anak tidak hanya menggambar kupu-kupu secara umum, melainkan juga menambahkan detail ulat dan kepompong. Setelah membaca buku

tentang dinosaurus di Epic!, beberapa anak bahkan berani mencoba menggambar Tyrannosaurus Rex dengan gigi runcing dan cakar yang terperinci.

Aspek krusial lain dari keberhasilan pengabdian ini adalah perkembangan baik dari penggunaan media digital yang juga disaksikan dan diakui oleh para guru kelas. Sebelum program dimulai, beberapa guru mungkin memiliki keraguan atau kekhawatiran tentang penggunaan teknologi, menganggapnya sebagai pengalih perhatian atau bahkan pengganti peran mereka. Namun, setelah 10 sesi, pandangan mereka berubah secara drastis. Para guru melaporkan bahwa mereka melihat peningkatan yang nyata pada sejumlah aspek perkembangan siswa. Salah satu perkembangan yang paling sering disebutkan adalah peningkatan konsentrasi dan fokus anak-anak. Jika sebelumnya anak-anak mudah bosan, media digital berhasil menjaga perhatian mereka dalam durasi yang lebih lama.

III. Simpulan

Berdasarkan temuan dari 10 sesi pengabdian, integrasi media digital seperti YouTube, Duolingo, dan Epic! ke dalam kurikulum anak usia dini terbukti menjadi langkah maju yang signifikan dalam dunia pendidikan. Program ini berhasil menunjukkan bahwa teknologi, ketika digunakan dengan bijak dan terencana, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Antusiasme luar biasa dari anak-anak menjadi bukti nyata bahwa belajar bisa menjadi petualangan yang menyenangkan. Hal ini didukung oleh peningkatan kreativitas yang terlihat dari karya gambar mereka, membuktikan bahwa teknologi justru memicu imajinasi dan memberikan ruang eksplorasi baru. Perubahan pandangan positif dari para guru juga menunjukkan bahwa digitalisasi pendidikan bukanlah utopia, melainkan sebuah realitas yang dapat dicapai melalui kolaborasi dan keterbukaan. Keberhasilan ini diharapkan dapat menginspirasi sekolah lain untuk mulai berani mengadopsi teknologi. Namun, perlu ditekankan bahwa keberhasilan ini bukan sekadar memberikan gawai, melainkan hasil dari desain program yang matang, pemilihan konten yang tepat, dan pendampingan intensif dari para pendidik. Dengan strategi yang benar, media digital dapat menjadi alat ampuh untuk membentuk generasi penerus yang tidak hanya cerdas, tetapi juga kreatif, adaptif, dan siap menghadapi tantangan di era digital.

IV. Daftar Pustaka

- Fitria, N., Amelia, Z., & Hidayat, N. R. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan" pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 36-49.
- Gandana, G., Mulyana, E. H., Abqorisa, K., & Fauzi, R. A. (2022). Kristalisasi Nilai Social Self-Image Anak Usia Dini Melalui Realisasi Media Digital Etnopedagogik Budaya Sunda Sebagai Upaya Pengejawantahan Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini Di Provinsi Jawa Barat Era Society 5.0. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(2), 228-232.

- Haryaningrum, V., Reza, M., Setyowati, S., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal untuk mengembangkan kecerdasan moral pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 218-235.
- 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.
- Lutfi, L. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di Ra Hasanussholihat Tangerang. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288-299.
- Maghfirah, F., Satriana, M., Sagita, A. D. N., Haryani, W., Jafar, F. S., Yindayati, Y., & Norhafifah, N. (2022). Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6027-6034.
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., & Septiani, F. A. (2022). Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408-414.
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115-133.