



Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini terhadap Media Pembelajaran Interaktif di Lembaga PAUD

Annisa Fahmi Mannassai^{1*}, Cilan Trianti Laadji², Alya Airmas³

¹⁻³ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

*Penulis Korespondensi: annisamannassai@ung.ac.id

Abstract. Early Childhood Education (ECE) is a foundational stage in child development, particularly in the social, emotional, cognitive, language, and motor domains. Interactive learning media has emerged as one solution to create a more engaging, effective, and enjoyable learning process for children in the digital era. This study aims to analyze the needs of early childhood learners for interactive learning media in ECE institutions, identify the factors influencing this need, and describe the characteristics of media appropriate to early childhood development. This study employs a qualitative approach using the library research method. The results show that early childhood learners need interactive learning because they are in the golden age of development and learn primarily through direct experience and play. Factors influencing this need include learning interest, cognitive developmental stage, children's psychological characteristics, the learning environment, and technological development. Appropriate media are those that are engaging, interactive, colourful, contain audio-visual elements, are safe, easy to use, and actively involve children while their safe use also depends on adult mediation and reasonable screen-time limits rather than content design alone. Interactive learning media therefore plays a crucial role in supporting the success of the learning process in ECE institutions and in optimizing children's holistic development.

Keywords: Cognitive Development; Interactive; Interactive Learning Media; Needs Analysis; Screen Time.

Abstrak. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam perkembangan anak, khususnya pada aspek sosial, emosional, kognitif, bahasa, dan motorik. Media pembelajaran interaktif hadir sebagai salah satu solusi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi anak di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan anak usia dini terhadap media pembelajaran interaktif di lembaga PAUD, mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kebutuhan tersebut, serta mendeskripsikan karakteristik media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (library research). Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini membutuhkan pembelajaran interaktif karena berada pada masa golden age dan belajar terutama melalui pengalaman langsung serta aktivitas bermain. Faktor yang memengaruhi kebutuhan tersebut meliputi minat belajar, tahap perkembangan kognitif, karakteristik psikologis anak, lingkungan belajar, serta perkembangan teknologi. Media yang sesuai adalah media yang menarik, interaktif, penuh warna, mengandung unsur audio-visual, aman, mudah digunakan, dan mampu melibatkan anak secara aktif dengan keamanannya turut ditentukan oleh pendampingan orang dewasa dan batasan durasi penggunaan, bukan semata oleh desain kontennya. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di PAUD serta membantu mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh.

Kata kunci: Analisis Kebutuhan; Interaktif; Media Pembelajaran Interaktif; Perkembangan Kognitif; Waktu Layar.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam pembentukan dasar perkembangan manusia karena pada periode ini terjadi pertumbuhan yang sangat pesat pada aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Hainstock menegaskan bahwa rentang usia lahir sampai enam tahun merupakan masa keemasan (*the golden age*), yaitu periode ketika anak berada pada tingkat kepekaan tertinggi untuk menerima berbagai bentuk rangsangan akibat kematangan fungsi fisik dan psikis yang sedang berlangsung, dengan variasi waktu kepekaan yang berbeda pada setiap individu (Yusuf dkk., 2023).

Salah satu aspek yang paling menentukan keberhasilan pendidikan pada tahap ini adalah interaksi sosial. Melalui interaksi dengan teman sebaya dan pendidik, anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, memahami perasaan orang lain, sekaligus mengeksplorasi dan membentuk identitas sosialnya di tengah lingkungan yang lebih luas (Wijaya & Nuraini, 2023). Kemampuan tersebut tidak dapat dibentuk secara optimal melalui pembelajaran yang bersifat satu arah, sehingga dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang memberi ruang bagi anak untuk terlibat secara aktif.

Cara belajar anak usia dini secara mendasar berbeda dengan orang dewasa, sehingga strategi pembelajarannya pun perlu disesuaikan. Karakteristik belajar anak antara lain berlangsung melalui bermain, bersifat alamiah, dan berorientasi pada pembangunan pengetahuan secara mandiri. Bermain berfungsi sebagai sarana pemecahan masalah yang memberi anak kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi terhadap objek dan interaksi yang dialaminya, sebagaimana ditegaskan oleh pandangan konstruktivisme (Maghfiroh dkk., 2020). Pandangan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menempatkan anak usia 2-7 tahun pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai mampu merepresentasikan objek dan peristiwa secara simbolik melalui pengalaman konkret, tetapi cara berpikirnya masih bersifat egosentris dan belum sepenuhnya logis (Khiyarusoleh, 2017). Sehingga, media dan aktivitas pembelajaran bagi anak usia dini harus bersifat konkret, visual, dan melibatkan pengalaman langsung, bukan penjelasan verbal yang abstrak.

Perkembangan teknologi digital yang pesat pada era modern turut mengubah lanskap dunia pendidikan. Media pembelajaran tidak lagi sekadar berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai instrumen yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar sekaligus menjaga motivasi belajar peserta didik (Trikesumawati dkk., 2025). Berbagai kajian empiris mendukung temuan ini; misalnya, pengembangan multimedia interaktif tema alam semesta bagi anak usia 4-6 tahun terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan antusiasme belajar anak dibandingkan dengan metode konvensional (Munawaroh dkk., 2020).

Salah satu jenis media yang relevan digunakan pada era revolusi industri 4.0 adalah media pembelajaran interaktif, yaitu media yang memungkinkan terjadinya interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan materi yang disajikan, sehingga peran guru bergeser dari sumber informasi tunggal menjadi fasilitator yang mendorong kreativitas dan kinerja inovatif dalam pembelajaran (Indartiwi dkk., 2020).

Mengingat pentingnya kesesuaian media dengan tahap perkembangan anak, analisis

kebutuhan media pembelajaran interaktif di lembaga PAUD menjadi langkah yang tidak dapat diabaikan. Anak usia dini cenderung cepat merasa bosan apabila pembelajaran hanya disampaikan secara verbal atau melalui ceramah, dan lebih tertarik pada media yang menampilkan gambar, warna, suara, gerakan, serta aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung. Melalui analisis kebutuhan, pendidik dapat memetakan gaya belajar anak yang beragam baik visual, audio, maupun kinestetik, sehingga media yang dipilih atau dirancang benar-benar sesuai dengan karakteristik, minat, dan kemampuan peserta didik, sekaligus mampu menjadi solusi atas persoalan pembelajaran yang umum dijumpai di lapangan, seperti rendahnya perhatian, minimnya kemampuan komunikasi, dan kurangnya kreativitas anak. Temuan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi turut menguatkan urgensi ini; survei terhadap mahasiswa calon guru PAUD menunjukkan bahwa 88,5% responden menghendaki inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan 79,4% cenderung menyukai media berbasis audio-visual (Ilhami dkk., 2026), yang mengindikasikan bahwa preferensi terhadap media interaktif dan audio-visual berlaku luas, termasuk dalam konteks pembelajaran anak usia dini.

Di sisi lain, tinjauan literatur sistematis terhadap pemanfaatan media digital pada PAUD menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan jenis media yang paling dominan digunakan karena mendukung pembelajaran berbasis bermain dan eksplorasi, tetapi penggunaannya perlu tetap diimbangi dengan interaksi sosial langsung serta pendampingan orang dewasa agar tidak menggeser esensi pembelajaran yang bermakna bagi anak (Najibah dkk., 2026). Kondisi ini menegaskan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi tidak dapat diterapkan secara serampangan, melainkan harus melalui analisis kebutuhan agar penggunaan sarana, waktu, dan biaya di lembaga PAUD yang pada umumnya memiliki keterbatasan fasilitas dapat dilakukan secara tepat sasaran dan efisien.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dirumuskan untuk menjawab tiga permasalahan pokok, yaitu bagaimana kebutuhan anak usia dini terhadap media pembelajaran interaktif, faktor-faktor apa saja yang memengaruhi kebutuhan media pembelajaran interaktif di lembaga PAUD, serta bagaimana karakteristik media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak usia dini.

2. KAJIAN TEORITIS

Anak usia dini didefinisikan sebagai anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, taman kanak-kanak, hingga sekolah dasar kelas awal (Siti Aisyah dkk., 2014). Definisi ini selaras dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14, yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Sementara itu, UNESCO melalui International Standard Classification of Education (ISCED) menempatkan pendidikan anak usia dini pada jenjang level 0, yaitu jenjang prasekolah untuk anak usia 3-5 tahun. (Eurostat, 2024).

Anak usia dini memiliki sejumlah karakteristik khas yang membedakannya dari kelompok usia lain (Rohmah, 2018), yaitu sebagai berikut: (a) Unik, Masing-masing anak berbeda satu sama lain, anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing. (b) Egosentris, Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. (c) Aktif dan energik. Anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas, apalagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang. (d) Eksploratif dan berjiwa petualang Terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat terhadap segala hal, anak lazimnya senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal baru. (e) Relatif spontan, Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya. (f) Mudah frustrasi, Umumnya anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan

Karakteristik tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menempatkan anak usia 2-7 tahun pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai mampu berpikir secara simbolik dan merepresentasikan objek melalui bahasa serta imajinasi, tetapi pola pikirnya masih bersifat egosentris, terpusat pada satu aspek permasalahan (*centration*), dan belum mampu melakukan operasi logis secara penuh (Khiyarusoleh, 2017). Sehingga, secara teoretis tahap ini menunjukkan proses pembelajaran bagi anak usia dini perlu dirancang melalui pengalaman konkret, visual, dan aktivitas bermain agar sesuai dengan struktur kognitif anak, bukan melalui instruksi verbal yang abstrak.

Analisis kebutuhan merupakan proses sistematis untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi aktual dengan kondisi yang diharapkan. Kesenjangan yang dinilai paling krusial akan menjadi prioritas untuk dikaji lebih lanjut guna menemukan kondisi riil dan kebutuhan yang muncul, sehingga solusi yang paling tepat untuk mengatasi kesenjangan tersebut dapat dirumuskan secara terarah (Harahap & Albina, 2025). Dalam konteks pendidikan, analisis kebutuhan berfungsi sebagai dasar bagi pendidik untuk merancang atau memilih media dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, gaya belajar, dan tahap perkembangan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih terarah dan tepat sasaran.

Media pembelajaran sendiri dapat dimaknai sebagai alat bantu, baik berupa benda fisik maupun nonfisik, yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar proses belajar berlangsung lebih efektif dan efisien (Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran berfungsi menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar anak. Dengan demikian, media pembelajaran menempati posisi yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan proses belajar-mengajar karena turut menentukan seberapa efektif materi dapat dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran interaktif merupakan media berbasis teknologi digital yang dirancang untuk menyampaikan materi sekaligus memfasilitasi interaksi aktif antara peserta didik dan materi pembelajaran, sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses belajar dengan cara yang lebih menarik (Ali dkk., 2024). Salah satu bentuk penerapannya di lingkungan PAUD adalah compact disc (CD) interaktif yang menampilkan animasi, karakter kartun, teks, musik pengiring, serta narator sebagai penunjuk alur pembelajaran, dengan topik-topik yang biasa disampaikan guru seperti tema lingkungan, transportasi, jenis makanan, hingga proses pembuatan kerajinan. Penonjolan aspek visual dan audio pada media semacam ini dapat menstimulasi fokus anak sekaligus memudahkan anak dalam memahami isi materi yang disampaikan (Rahmawati, 2016).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (library research). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis konsep-konsep teoretis serta temuan-temuan empiris dari berbagai sumber pustaka mengenai kebutuhan anak usia dini terhadap media pembelajaran interaktif, tanpa melibatkan pengumpulan data primer di lapangan. Melalui pendekatan ini,

peneliti berupaya memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai kebutuhan, faktor-faktor yang memengaruhinya, serta karakteristik media pembelajaran interaktif yang sesuai bagi anak usia dini berdasarkan hasil kajian yang telah dipublikasikan sebelumnya.

Sumber data dalam penelitian ini berupa data sekunder yang bersumber dari bahan pustaka, meliputi buku teks kependidikan anak usia dini, artikel jurnal ilmiah nasional yang terakreditasi, hasil penelitian terdahulu yang relevan, serta peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini, seperti Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi kepustakaan (studi pustaka), yaitu dengan menelusuri, mengumpulkan, membaca, dan mencatat informasi relevan dari sumber-sumber tertulis yang telah disebutkan. Penelusuran sumber dilakukan melalui basis data akademik daring, seperti Google Scholar dan portal jurnal elektronik nasional, dengan kata kunci yang berkaitan dengan anak usia dini, media pembelajaran interaktif, analisis kebutuhan, dan perkembangan kognitif anak.

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) dengan mengacu pada tahapan analisis data kualitatif model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan mengelompokkan informasi yang relevan dengan tiga fokus penelitian, yaitu kebutuhan anak usia dini terhadap media pembelajaran interaktif, faktor-faktor yang memengaruhinya, dan karakteristik media yang sesuai. Data yang telah direduksi kemudian disajikan secara deskriptif-tematik, sebelum akhirnya disintesis menjadi simpulan yang menjawab rumusan masalah penelitian.

Keabsahan data dalam penelitian kepustakaan ini diupayakan melalui triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan dan menyilangkan informasi dari berbagai sumber pustaka yang berbeda mengenai tema yang sama untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas temuan. Selain itu, peneliti juga memprioritaskan sumber yang diterbitkan oleh jurnal terindeks dan penerbit yang memiliki reputasi akademik guna menjaga validitas data yang digunakan dalam pembahasan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan Anak Usia Dini terhadap Media Pembelajaran Interaktif

Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif di PAUD tidak semata-mata berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi lebih menekankan pada keterlibatan aktif anak dalam kegiatan belajar. Anak diberi kesempatan untuk bertanya, menjawab, mencoba,

mengamati, berdiskusi, bermain, serta mengekspresikan ide dan perasaannya, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman. Interaksi aktif semacam ini membantu anak memahami pengalaman belajar dengan lebih mudah karena berlangsung melalui kegiatan yang konkret dan menyenangkan, sejalan dengan karakteristik berpikir anak pada tahap praoperasional yang telah diuraikan pada bagian kajian teoritis.

Kebutuhan tersebut semakin relevan karena anak usia dini berada pada fase *golden age*, yaitu periode ketika pertumbuhan otak berlangsung sangat pesat dan pembelajaran terjadi terutama melalui pengalaman langsung. Oleh karena anak pada usia ini belum mampu melakukan pembelajaran abstrak sebagaimana orang dewasa, mereka memerlukan proses belajar yang dinamis, menyenangkan, dan melibatkan interaksi langsung (Amrulloh & Mulyoto, 2016). Anak-anak berkembang secara optimal ketika dilibatkan dalam aktivitas bermain edukatif, bernyanyi, bercerita, berakting, dan berdiskusi kelompok, karena aktivitas tersebut menghadirkan rasa senang yang membuat proses pembelajaran lebih mudah dicerna (Pertiwi & Wardhani, 2024).

Pembelajaran interaktif juga berkontribusi terhadap capaian pada seluruh aspek perkembangan anak usia dini secara terintegrasi. Kemampuan bahasa berkembang melalui aktivitas berbicara, mendengarkan, dan berkomunikasi dengan guru maupun teman sebaya; kemampuan sosial-emosional meningkat melalui kegiatan bekerja sama, berbagi, dan mengendalikan emosi saat bermain bersama; kemampuan kognitif terasah melalui aktivitas berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengenal konsep sederhana; sementara kemampuan motorik halus dan kasar berkembang melalui aktivitas bermain dan penggunaan alat permainan edukatif. Selain itu, pembelajaran interaktif turut mempererat kedekatan antara guru dan anak, karena melalui interaksi yang berlangsung guru dapat memahami karakter, minat, dan kebutuhan setiap anak, sehingga stimulasi yang diberikan dapat disesuaikan dengan tahap perkembangan masing-masing individu (Ayu & Manuaba, 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media dan pembelajaran interaktif bukan sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan mendasar bagi anak usia dini untuk mencapai perkembangan yang optimal dan menyeluruh.

Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif

Faktor pertama yang memengaruhi kebutuhan media pembelajaran interaktif di PAUD adalah minat belajar, yaitu perasaan antusias dan ketertarikan anak terhadap aktivitas belajar yang mendorongnya untuk berpartisipasi secara aktif (Wulandari, 2020). Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup usia dan tahap

perkembangan kognitif, rasa ingin tahu dan kesenangan bermain, serta karakteristik psikologis dan emosional anak. Sebagaimana telah diuraikan, anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional sehingga pola pikirnya masih egosentris dan belum sepenuhnya logis, serta menunjukkan tingkat perhatian yang tinggi terhadap stimulus yang bersifat visual, spesifik, dan penuh warna. Kajian terhadap penggunaan media interaktif berbasis Quizizz menunjukkan bahwa penyajian gambar, warna, suara, serta umpan balik otomatis pada media tersebut selaras dengan karakteristik kognitif anak usia dini, sehingga mampu mempercepat pemahaman anak terhadap materi sekaligus menjaga perhatian dan menumbuhkan minat belajarnya (Suantara dkk., 2025). Faktor eksternal, di sisi lain, meliputi kreativitas guru dalam merancang kegiatan belajar, ketersediaan media pembelajaran, lingkungan belajar yang aman dan penuh stimulasi, serta keterlibatan orang tua dalam mendukung stimulasi belajar anak di rumah.

Proses pembelajaran yang interaktif menjalin ikatan yang erat antara guru dan murid, sehingga murid merasa dihargai dan memiliki kepercayaan diri untuk bertanya atau mencoba hal-hal baru. Pengajar yang terlibat secara aktif dalam mengajak anak berdiskusi, memberikan penghargaan, dan menemani saat bermain akan mendukung anak merasa betah di lingkungan sekolah. Pembelajaran yang melibatkan interaksi membuat anak-anak lebih berkonsentrasi karena mereka berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan. Kegiatan yang beragam seperti permainan, diskusi ringan, tepuk tangan, nyanyian, dan praktik langsung dapat mengurangi kebosanan. Anak-anak yang merasa bahagia ketika belajar cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih besar (Ayu & Manuaba, 2021).

Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan hasil interaksi antara kondisi internal anak dan dukungan lingkungan eksternalnya. Semakin sesuai media yang digunakan dengan tahap perkembangan kognitif dan minat anak, semakin besar pula keterlibatan dan motivasi belajar yang ditunjukkan.

Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif yang Sesuai dengan Kebutuhan Anak Usia Dini

Hasil kajian mengenai karakteristik media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa media yang sesuai bagi anak usia dini adalah media yang menarik, interaktif, penuh warna, mengandung unsur audio-visual, aman, mudah digunakan, serta mampu melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu bentuk media yang banyak digunakan saat ini adalah aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android, seperti aplikasi bimbingan belajar daring yang memungkinkan interaksi melalui fitur pesan maupun panggilan video antara pendidik dan peserta didik (Pertiwi & Wardhani, 2024). Karakteristik ini juga sejalan dengan

hasil tinjauan literatur sistematis terhadap dua puluh artikel ilmiah mengenai pemanfaatan media digital pada PAUD, yang menemukan bahwa aplikasi edukatif interaktif menjadi jenis media yang paling dominan digunakan karena mendukung pembelajaran berbasis bermain dan eksplorasi, dengan catatan bahwa penggunaannya tetap perlu diimbangi interaksi sosial langsung serta pendampingan orang dewasa agar sesuai dengan tahap perkembangan anak (Najibah dkk., 2026).

Preferensi terhadap media audio-visual juga dikonfirmasi oleh survei terhadap mahasiswa calon guru PAUD, yang menunjukkan bahwa mayoritas responden menghendaki inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyukai media berbasis audio-visual (Ilhami dkk., 2026), sehingga menguatkan kesimpulan bahwa unsur interaktivitas, visualisasi, dan audio merupakan karakteristik kunci yang perlu diperhatikan dalam pemilihan maupun pengembangan media pembelajaran bagi anak usia dini. Dengan mempertimbangkan seluruh karakteristik tersebut, pendidik PAUD diharapkan mampu memilih atau merancang media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga aman, mudah digunakan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif serta gaya belajar anak, sehingga media yang digunakan dapat benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Batasan dan Pendampingan dalam Penggunaan Media Interaktif Berbasis Digital

Sekalipun media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital terbukti bermanfaat, penggunaannya pada anak usia dini tidak dapat dilepaskan dari batasan durasi dan pendampingan orang dewasa. Anak usia 2-6 tahun dianjurkan menggunakan media berbasis layar tidak lebih dari satu jam per hari dengan pendampingan aktif orang tua atau pendidik, mengingat pada rentang usia ini anak masih membutuhkan pengalaman nyata, aktivitas fisik, dan interaksi sosial langsung sebagai landasan utama tumbuh kembangnya (American Academy of Pediatrics, dikutip dalam (Nurhamida dkk., 2023)) Studi deskriptif kualitatif yang dilakukan Nurhamida dkk (2023) pada sebuah taman kanak-kanak menemukan bahwa penerapan *screen time* yang disertai pendampingan guru dan orang tua, misalnya dengan menjeda tayangan untuk berdiskusi atau membuat kesepakatan mengenai durasi dan jenis konten berkaitan positif dengan capaian pada seluruh aspek perkembangan anak, mulai dari kognitif, bahasa, sosial-emosional, hingga moral. Sebaliknya, penelitian yang sama juga mengidentifikasi bahwa ketidakkonsistenan pendampingan, misalnya ketika pengasuhan dialihkan kepada pihak lain yang menerapkan aturan lebih longgar, berpotensi membuat durasi penggunaan media melampaui batas yang direkomendasikan.

Temuan tersebut menegaskan bahwa karakteristik "aman" pada media pembelajaran interaktif tidak semata-mata ditentukan oleh desain kontennya, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut digunakan dalam praktik sehari-hari. Dengan demikian, kebutuhan anak usia dini terhadap media pembelajaran interaktif perlu dipahami secara utuh, yakni bukan hanya menyangkut jenis dan karakteristik media yang tepat, tetapi juga menyangkut pola penggunaan, durasi, serta keterlibatan aktif guru dan orang tua sebagai pendamping. Implikasinya, lembaga PAUD perlu menyusun kebijakan atau panduan internal mengenai batas waktu dan bentuk pendampingan dalam penggunaan media interaktif berbasis digital, sebagai bagian dari upaya menjadikan media tersebut benar-benar mendukung optimalisasi perkembangan anak, bukan justru menimbulkan risiko baru bagi tumbuh kembangnya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan kajian kepustakaan yang telah diuraikan, penelitian ini menyimpulkan tiga hal pokok yang menjawab rumusan masalah penelitian. Pertama, anak usia dini membutuhkan pembelajaran yang bersifat interaktif karena berada pada masa *golden age*, yaitu periode ketika pertumbuhan otak berlangsung sangat pesat dan pembelajaran terjadi terutama melalui pengalaman langsung serta aktivitas bermain. Pembelajaran interaktif terbukti berkontribusi terhadap capaian pada seluruh aspek perkembangan anak secara terintegrasi, meliputi bahasa, sosial-emosional, kognitif, dan motorik, sekaligus mempererat kedekatan antara guru dan anak.

Kedua, kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu tahap perkembangan kognitif, rasa ingin tahu, dan karakteristik psikologis anak yang berada pada tahap praoperasional, serta faktor eksternal, yaitu kreativitas guru, ketersediaan media, lingkungan belajar, dan keterlibatan orang tua. Kedua kelompok faktor tersebut saling berinteraksi dalam membentuk minat dan motivasi belajar anak.

Ketiga, media pembelajaran interaktif yang sesuai bagi anak usia dini adalah media yang menarik, interaktif, penuh warna, mengandung unsur audio-visual, mudah digunakan, dan mampu melibatkan anak secara aktif. Namun demikian, keamanan media tidak hanya ditentukan oleh desain kontennya, melainkan juga oleh pola penggunaannya termasuk batasan durasi dan pendampingan aktif dari guru maupun orang tua sehingga media interaktif berbasis digital benar-benar mendukung optimalisasi perkembangan anak, bukan menimbulkan risiko baru.

Saran

Bagi pendidik PAUD, disarankan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih maupun merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan kognitif anak, serta secara konsisten mendampingi anak selama penggunaan media berbasis digital, misalnya dengan menjeda tayangan untuk berdiskusi atau mengaitkan isi media dengan pengalaman nyata anak.

Bagi lembaga PAUD, disarankan untuk menyusun panduan atau kebijakan internal mengenai jenis, durasi, dan bentuk pendampingan dalam penggunaan media interaktif berbasis digital, sekaligus melakukan analisis kebutuhan secara berkala agar pengadaan media pembelajaran tetap sesuai dengan kondisi fasilitas dan karakteristik peserta didik di masing-masing lembaga.

Bagi orang tua, disarankan untuk berperan aktif sebagai pendamping ketika anak menggunakan media pembelajaran interaktif di rumah, termasuk menyepakati batasan waktu penggunaan bersama anak dan menjaga konsistensi aturan tersebut, khususnya ketika pengasuhan sewaktu-waktu dialihkan kepada anggota keluarga lain.

Bagi peneliti selanjutnya, mengingat penelitian ini bersifat kepustakaan, disarankan untuk melakukan penelitian lapangan (field research) guna menguji dan memperkaya temuan konseptual ini dengan data empiris langsung dari lembaga PAUD, misalnya melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan orang tua, maupun studi pengembangan (research and development) terhadap media pembelajaran interaktif tertentu.

DAFTAR REFERENSI

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT Sonpedia Publishing Indonesia. <https://play.google.com/store/books/details?id=cXsZEQAAQBAJ>
- Amrulloh, A., & Mulyoto, A. (2016). Animasi pembelajaran interaktif untuk anak 4–5 tahun berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 1(2), 38–42. <https://doi.org/10.32493/informatika.v1i2.1467>
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media pembelajaran Zoofabeth menggunakan multimedia interaktif untuk perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194–201. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>
- Eurostat. (2024). *International Standard Classification of Education (ISCED)*. Eurostat Statistics Explained. [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=International_Standard_Classification_of_Education_\(ISC_ED\)](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=International_Standard_Classification_of_Education_(ISC_ED))

- Harahap, M. R., & Albina, M. (2025). Pentingnya penggunaan analisis kebutuhan belajar dalam memahami kemampuan dan kebutuhan pada pencapaian pembelajaran. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 318–325. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.813>
- Ilhami, A., Putra, A. S., Suryani, Y. D., Reza, J. I., & Marintan, T. (2026). Analisis kebutuhan media video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kompetensi pengasuhan mahasiswa calon guru PAUD. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 200–213. <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.1751>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Dalam *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional: Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0*.
- Khiyarusoleh, U. (2017). Konsep dasar perkembangan kognitif pada anak menurut Jean Piaget. *Jurnal Dialektika*, 5(1), 1–10.
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>
- Munawaroh, H., Widiyani, A., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan multimedia interaktif tema alam semesta pada anak usia 4–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 1164–1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Najibah, N. S., Rahayu, T. S., & Tazkiyah, N. (2026). Pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran interaktif bagi anak usia dini. *Jurnal AUDHI*, 8(2), 133–141. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v8i2.5264>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhamida, Marhun, M., & Inten, D. N. (2023). Studi deskriptif penerapan screen time terhadap aspek perkembangan anak usia dini. *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD*, 55–62. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i1.2031>
- Pertiwi, D. S. K., & Wardhani, I. S. (2024). Karakteristik media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11). <https://doi.org/10.62281>
- Rahmawati, I. Y. (2016). CD interaktif sebagai media pembelajaran berbahasa bagi anak usia dini di Ponorogo. *INDRIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*, 1(1), 2–21. <https://doi.org/10.24269/jin.v1n1.2016.pp9-21>
- Rohmah, U. (2018). Pengembangan karakter pada anak usia dini (AUD). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 85–102. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.41-06>
- Siti Aisyah, Amini, M., Chandrawati, T., & Novita, D. (2014). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini* (Ed. 1). Universitas Terbuka.
- Suantara, I. P. R. G., Lestari, N. G. A. M. Y., & Suryawan, I. G. (2025). Eksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz untuk menciptakan minat belajar anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1504–1515. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1309>

- Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizqullah, M. R. (2025). Peran media dalam mendukung pengembangan motivasi belajar siswa di era modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3749>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wijaya, E., & Nuraini, F. (2023). Pentingnya interaksi sosial dalam pendidikan anak usia dini. *TIFLUN: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 9–13. <https://doi.org/10.61992/tiflun.v1i1.78>
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology Informatics and Science (IJTIS)*. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>