Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

MINIMNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR ANAK USIA DINI

Feris Kurniyati[1], Nisanur Naswa Sabina[2], Zahara Salsabila Ardea[3], Nurrohmi Octriana Putri[4], Aisya Az Zahra[5], Zeskia Nafisa[6], Rizki Surya Amanda[7], Winda Sherly Utami[8]
[1,2,3,4,5,6,7,8] PGPAUD, FKIP,Universitas Jambi

Alamat Email: [1]feriskurniyati@gmail.com, [2]nisaanurnaswa@gmail.com, [3]zaharas618@gmail.com, [4]nurrohmioctraia@gmail.com, [5]aisyaazzahra38@gmail.com, [6]zeskianafisa@gmail.com, [7]rizkisurya@unja.ac.id, [8]windasherly@unja.ac.id

ABSTRACT

The use of interactive learning media in early childhood education (ECE) settings remains limited in many regions, including areas far from urban centers. This condition directly impacts children's learning activeness, which should receive optimal stimulation during the golden age period. This article aims to examine various literatures regarding the types of interactive learning media, the factors behind their minimal use, and the impacts on early childhood learning activeness. The method used is a systematic literature review analyzing 18 national journal articles published between 2020 and 2025. The results show that interactive learning media, including educational videos, educational games, augmented reality (AR) and virtual reality (VR)-based multimedia, artificial intelligence (AI)-based applications, and locally-cultured media, significantly improve the activeness, motivation, and learning outcomes of early childhood. Conversely, the minimal use of interactive media results in low child engagement in the learning process, decreased learning motivation, and inhibited language and cognitive development. Contributing factors include limited teacher pedagogical competence in utilizing technology, insufficient supporting facilities and infrastructure, and low awareness of the importance of technology-based media in early childhood education. This article recommends improving teacher competence, providing adequate infrastructure, and developing learning media integrated with local cultural values as concrete efforts to improve early childhood learning activeness.

Keywords: *interactive learning media, learning activeness, early childhood, ECE, educational technology*

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran interaktif di satuan pendidikan anak usia dini (PAUD) hingga saat ini masih tergolong minim di berbagai daerah, termasuk di wilayah-wilayah yang jauh dari pusat perkotaan. Kondisi ini secara langsung berdampak pada keaktifan belajar anak yang seharusnya mendapatkan stimulasi yang optimal selama berada pada masa golden age. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam berbagai literatur yang berkaitan dengan jenis-jenis media pembelajaran interaktif, faktor-faktor penyebab minimnya penggunaannya, serta dampak yang ditimbulkan terhadap keaktifan belajar anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur sistematis dengan menganalisis 18 artikel jurnal nasional yang telah dipublikasikan dalam kurun waktu 2020

hingga 2025. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif, yang mencakup video pembelajaran, game edukatif, multimedia berbasis augmented reality (AR) dan virtual reality (VR), aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI), serta media berbasis budaya lokal, terbukti secara signifikan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar anak usia dini. Sebaliknya, minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif berdampak pada rendahnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, menurunnya motivasi belajar, serta terhambatnya perkembangan bahasa dan kognitif anak. Faktor-faktor penyebab minimnya penggunaan media interaktif meliputi keterbatasan kompetensi pedagogis guru dalam memanfaatkan teknologi, kurangnya sarana dan prasarana pendukung, serta rendahnya kesadaran tentang pentingnya media berbasis teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Artikel ini merekomendasikan perlunya peningkatan kompetensi guru, penyediaan infrastruktur yang memadai, serta pengembangan media pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai budaya lokal sebagai upaya yang konkret dalam meningkatkan keaktifan belajar anak usia dini.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, keaktifan belajar, anak usia dini, PAUD, teknologi pembelajaran

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang berada pada fase perkembangan yang sangat fundamental, yaitu masa golden age atau masa emas, di mana seluruh aspek perkembangan anak berkembang secara pesat dan sangat rentan terhadap berbagai stimulasi yang diterimanya dari lingkungan sekitar. Pada fase ini, otak anak berkembang dengan sangat cepat sehingga segala bentuk pembelajaran yang diberikan akan meninggalkan jejak yang kuat dan berpengaruh besar terhadap perkembangan anak di masa-masa berikutnya. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran yang diterima anak pada usia dini menjadi hal yang sangat krusial dan tidak dapat diabaikan begitu saja.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting sebagai jembatan antara materi yang ingin disampaikan oleh pendidik dengan pemahaman yang dibangun oleh anak. Media pembelajaran yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual semata, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan tahap perkembangan anak. Rupnidah dan Suryana (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran anak usia dini adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau perantara untuk

menyampaikan pesan atau informasi kepada anak, sehingga terjadi proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, media pembelajaran telah mengalami transformasi yang signifikan dari bentuk konvensional menuju bentuk yang lebih interaktif dan berbasis teknologi digital. Media pembelajaran interaktif memungkinkan anak untuk tidak sekadar menjadi penerima informasi yang pasif, melainkan menjadi pelaku aktif dalam proses pembelajaran yang terlibat langsung dengan konten yang disajikan. Safitri dkk. (2024) menegaskan bahwa media pembelajaran digital memiliki pengaruh yang sangat nyata terhadap minat belajar anak usia dini, karena tampilan yang menarik dan interaktivitasnya mampu membangkitkan rasa ingin tahu anak secara alami.

Namun demikian, kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di satuan PAUD masih sangat minim dan belum merata. Banyak pendidik PAUD yang masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah tanpa dukungan media yang memadai, sehingga keaktifan belajar anak menjadi sangat rendah. Keaktifan belajar anak usia dini sangat bergantung pada kualitas stimulasi yang diberikan, termasuk di dalamnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik (Riskyana dkk., 2023). Ketika media pembelajaran yang digunakan tidak mampu menarik perhatian dan keterlibatan anak, maka proses pembelajaran yang terjadi hanya akan menjadi rutinitas yang membosankan tanpa makna yang mendalam.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video pembelajaran, game edukatif, multimedia berbasis AR/VR, dan aplikasi berbasis AI, mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar anak secara signifikan. Akan tetapi, masih sedikit kajian yang secara khusus membahas dampak dari minimnya penggunaan media tersebut terhadap keaktifan belajar anak usia dini secara komprehensif. Berdasarkan hal tersebut, artikel ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan melakukan kajian literatur yang mendalam dan sistematis tentang topik yang sangat relevan ini.

Artikel ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran interaktif yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar anak usia dini; (2) menganalisis faktor-faktor penyebab minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif di satuan PAUD; serta (3) mendeskripsikan dampak dari minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap keaktifan belajar anak usia dini. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih berkualitas di satuan PAUD.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur (literature review) yang bersifat sistematis dan komprehensif. Studi literatur merupakan sebuah metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, mengidentifikasi, menganalisis, serta mensintesis berbagai sumber referensi yang relevan dengan topik kajian yang diteliti. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membangun pemahaman yang menyeluruh tentang suatu topik berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah ada sebelumnya, sehingga dapat menghasilkan temuan yang lebih kaya dan berbobot.

Sumber data dalam penelitian ini adalah artikel-artikel jurnal ilmiah nasional yang dipublikasikan dalam kurun waktu 2020 hingga 2025 dan berkaitan dengan topik media pembelajaran interaktif pada anak usia dini serta keaktifan belajar. Proses penelusuran literatur dilakukan melalui berbagai basis data jurnal nasional yang bereputasi, termasuk Google Scholar, DOAJ, dan portal jurnal berbasis OJS yang terakreditasi. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian meliputi: "media pembelajaran interaktif anak usia dini", "keaktifan belajar PAUD", "media video pembelajaran", "game edukatif anak", "multimedia interaktif PAUD", dan "teknologi pembelajaran anak usia dini".

Kriteria inklusi yang diterapkan dalam pemilihan literatur mencakup: (1) artikel yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah nasional terakreditasi atau berindeks; (2) artikel yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2020 sampai dengan 2025; (3) artikel yang secara spesifik membahas penggunaan media pembelajaran interaktif pada konteks pendidikan anak

usia dini atau sekolah dasar; serta (4) artikel yang memiliki relevansi langsung dengan keaktifan, motivasi, atau hasil belajar anak. Sementara itu, kriteria eksklusi diterapkan pada artikel yang tidak memiliki metodologi yang jelas, artikel yang tidak dapat diakses secara penuh teksnya, dan artikel yang sudah dibahas oleh literatur lain yang lebih komprehensif.

Sebanyak 18 artikel jurnal ilmiah yang memenuhi kriteria inklusi berhasil diidentifikasi dan dianalisis dalam kajian ini. Proses analisis dilakukan dengan cara membaca secara mendalam setiap artikel, mengidentifikasi temuan-temuan utama yang relevan, membandingkan hasil-hasil penelitian antar artikel, serta menyintesis keseluruhan temuan menjadi sebuah narasi yang padu dan bermakna. Teknik yang digunakan adalah analisis tematik, yaitu pengelompokan temuan berdasarkan tema-tema utama yang muncul dari literatur, meliputi tema jenis media interaktif, faktor minimnya penggunaan, dan dampak terhadap keaktifan belajar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Ragam Media Pembelajaran Interaktif yang Terbukti Efektif untuk Anak Usia Dini

Kajian terhadap berbagai literatur yang telah dianalisis mengungkapkan bahwa terdapat beragam jenis media pembelajaran interaktif yang telah terbukti secara empiris efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Pemahaman tentang ragam media ini menjadi landasan penting untuk mengetahui seberapa besar kerugian yang dialami anak ketika akses terhadap media-media tersebut sangat terbatas atau bahkan tidak ada sama sekali.

Pertama, media video pembelajaran merupakan salah satu bentuk media interaktif yang paling banyak diteliti dan terbukti memberikan dampak yang sangat positif terhadap motivasi belajar anak usia dini. Gustiani dkk. (2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media video pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar anak usia dini secara signifikan, terutama selama masa pandemi yang memaksa pembelajaran dilakukan dari rumah. Video yang dikemas secara menarik dengan visual yang berwarna-warni dan narasi yang sesuai dengan usia anak mampu mempertahankan perhatian anak jauh lebih lama dibandingkan dengan metode ceramah

konvensional. Hal ini sejalan dengan temuan Ningrum dkk. (2021) yang menyatakan bahwa media video pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun, di mana anak-anak yang belajar menggunakan media video menunjukkan tingkat keterlibatan yang jauh lebih tinggi.

Kedua, media game edukatif atau permainan edukatif digital telah menunjukkan efektivitasnya yang luar biasa dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar anak usia dini. Munawaroh dkk. (2022) berhasil mengembangkan game interaktif "Abatasa" untuk pembelajaran Al-Qur'an dan Hadist bagi anak usia dini dan menemukan bahwa game tersebut mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman anak secara signifikan. Dalam penelitiannya, game menyajikan pengalaman belajar yang berbasis tantangan dan reward yang membuat anak terus termotivasi untuk mencoba lagi dan lagi. Lebih lanjut, Rahmi dkk. (2025) dalam studi deskriptifnya tentang penggunaan game Kahoot pada anak usia dini di Kabupaten Barito Kuala menemukan bahwa game tersebut secara nyata meningkatkan motivasi belajar anak melalui elemen kompetisi dan penghargaan yang tertanam di dalamnya.

Ketiga, media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) merupakan terobosan teknologi terbaru yang mulai banyak diterapkan dalam pendidikan anak usia dini. Pratiwi dan Riyanto (2022) mengembangkan aplikasi pembelajaran pengenalan struktur tumbuhan menggunakan augmented reality untuk anak usia dini dan menemukan bahwa teknologi ini mampu menghadirkan objek tiga dimensi yang nyata dan interaktif ke dalam ruang belajar anak, sehingga membuat pengalaman belajar menjadi jauh lebih hidup dan berkesan. Wulandari dkk. (2025) mengkonfirmasi bahwa pembelajaran multimedia interaktif berbasis AR dan VR mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini secara signifikan, karena teknologi ini memberikan pengalaman imersif yang mendorong anak untuk aktif berkomunikasi dan berinteraksi dengan konten.

Keempat, aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI) mulai menunjukkan potensi yang sangat besar sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini. Sari dan Salehudin (2024) dalam penelitiannya

tentang peran teknologi AI PAUDPEDIA menemukan bahwa platform berbasis AI tersebut mampu berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan literasi digital anak usia dini. Keunggulan utama dari media berbasis AI adalah kemampuannya untuk beradaptasi dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing anak, sehingga setiap anak mendapatkan pengalaman belajar yang dipersonalisasi sesuai dengan perkembangannya.

Kelima, media pembelajaran berbasis budaya lokal juga mendapatkan perhatian yang signifikan dalam penelitian-penelitian terkini. Wijaya dkk. (2024) mengembangkan media belajar interaktif berbasis kebudayaan lokal Kota Prabumulih berbasis Android untuk anak usia dini dan menemukan bahwa integrasi unsur budaya lokal ke dalam media interaktif tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar anak, tetapi juga memperkuat identitas budaya dan rasa cinta tanah air sejak dini. Temuan ini sangat relevan mengingat pentingnya pendidikan berbasis konteks lokal dalam membangun karakter anak Indonesia.

Keenam, multimedia interaktif berbasis Flash dan PowerPoint interaktif juga tetap relevan dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran di PAUD. Yulianti dan Oktania (2023) membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis Flash mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi anak usia dini secara bersamaan. Sementara itu, Andri dkk. (2023) menemukan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA, yang menunjukkan bahwa bahkan media berbasis presentasi pun dapat menjadi sangat efektif apabila dikemas secara interaktif.

2. Faktor-Faktor Penyebab Minimnya Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di PAUD

Meskipun efektivitas media pembelajaran interaktif sudah terbukti secara ilmiah melalui banyak penelitian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaannya masih sangat terbatas di banyak satuan PAUD. Berdasarkan sintesis dari berbagai literatur yang dianalisis, terdapat beberapa faktor utama yang menjadi penyebab minimnya

penggunaan media pembelajaran interaktif di lembaga PAUD.

Faktor pertama yang paling dominan adalah keterbatasan kompetensi pedagogis dan teknologis guru PAUD dalam merancang, memilih, dan menggunakan media pembelajaran interaktif. Banyak guru PAUD yang belum mendapatkan pelatihan yang memadai dalam bidang teknologi pendidikan, sehingga mereka merasa tidak percaya diri untuk mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. Harliza dan Kurniah (2021) dalam penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif anak usia dini mengidentifikasi bahwa salah satu hambatan terbesar adalah kurangnya pengetahuan guru tentang cara mengembangkan dan memanfaatkan media interaktif secara efektif. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pengembangan profesional guru menjadi kebutuhan mendesak yang harus segera dipenuhi.

Faktor kedua adalah keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di satuan PAUD, terutama di daerah terpencil dan pedesaan. Febrianto dan Astuti (2023) dalam studi deskriptifnya tentang keaktifan belajar siswa menggunakan media video tutorial mencatat bahwa ketersediaan perangkat keras seperti komputer, proyektor, tablet, dan koneksi internet yang stabil merupakan prasyarat mutlak untuk implementasi media pembelajaran interaktif yang efektif. Ketika infrastruktur ini tidak tersedia, maka penggunaan media interaktif menjadi sesuatu yang hampir mustahil untuk dilakukan, terlepas dari seberapa tinggi motivasi dan kompetensi guru yang bersangkutan. Kesenjangan digital antara sekolah di perkotaan dan pedesaan ini menciptakan ketidaksetaraan dalam kualitas pengalaman belajar yang diterima anak-anak Indonesia.

Faktor ketiga adalah rendahnya kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi pada sebagian pengelola dan pendidik PAUD. Purwanti dan Zulkarnaen (2023) dalam kajiannya tentang media pembelajaran berbahan loose part berbasis STEAM menjelaskan bahwa sebagian pendidik masih menganggap media konvensional sudah cukup memadai untuk kebutuhan pembelajaran anak usia dini, sehingga kurang termotivasi untuk berinovasi dalam pemilihan dan penggunaan media yang lebih modern.

Paradigma ini perlu diubah dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana media interaktif dapat memberikan stimulasi yang lebih optimal bagi perkembangan anak secara holistik.

Faktor keempat adalah keterbatasan anggaran operasional yang dimiliki oleh sebagian besar satuan PAUD, terutama PAUD swasta mandiri yang tidak mendapatkan subsidi yang memadai dari pemerintah. Pengadaan media pembelajaran interaktif, baik dalam bentuk aplikasi berlisensi maupun perangkat keras yang dibutuhkan, memerlukan investasi finansial yang tidak sedikit. Ketika anggaran sangat terbatas, prioritas pengeluaran sering kali diarahkan pada kebutuhan operasional dasar, sehingga pengadaan media pembelajaran interaktif menjadi hal yang dikesampingkan. Kondisi ini menjadi siklus yang sulit diputus tanpa adanya dukungan kebijakan dan pembiayaan yang lebih baik dari pemerintah pusat maupun daerah.

Tabel 1. Faktor Penyebab Minimnya Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di PAUD

No	Faktor Utama	Penjelasan	Dampak di Lapangan	Solusi yang Disarankan
1	Kompetensi Guru	Guru belum memiliki kemampuan pedagogis dan teknologis dalam merancang serta menggunakan media interaktif	Pembelajaran masih konvensional dan kurang menarik bagi anak	Pelatihan TIK dan pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru
2	Sarana dan Prasarana	Keterbatasan perangkat teknologi seperti komputer, proyektor, dan akses internet	Media interaktif sulit diterapkan terutama di daerah terpencil	Penyediaan fasilitas teknologi secara merata oleh pemerintah
3	Kesadaran Pendidik	Rendahnya pemahaman tentang pentingnya media interaktif dalam pembelajaran PAUD	Guru kurang termotivasi untuk berinovasi dalam pembelajaran	Sosialisasi dan peningkatan literasi digital bagi pendidik
4	Keterbatasa	Dana operasional PAUD	Penggunaan media	Dukungan pendana

	n Anggaran	terbatas sehingga tidak memprioritaskan media interaktif	modern terhambat	an dan subsidi dari pemerintah atau lembaga terkait
5	Kesenjangan Digital	Perbedaan akses teknologi antara wilayah perkotaan dan pedesaan	Ketimpangan kualitas pembelajaran antar wilayah	Program pemerataan akses digital dan kebijakan inklusif
6	Paradigma Pembelajaran	Anggapan bahwa media konvensional sudah cukup untuk anak usia dini	Inovasi pembelajaran berjalan lambat	Perubahan mindset melalui workshop dan praktik baik (best practice)

3. Dampak Minimnya Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Keaktifan Belajar Anak Usia Dini

Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif di satuan PAUD membawa dampak yang sangat serius dan multidimensi terhadap keaktifan belajar anak usia dini. Dampak-dampak ini tidak hanya bersifat jangka pendek dalam konteks pembelajaran di kelas, tetapi juga berimplikasi pada perkembangan jangka panjang anak dalam berbagai aspek.

Dampak pertama yang paling langsung terlihat adalah menurunnya motivasi intrinsik anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ketika pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional yang monoton tanpa dukungan media yang menarik dan interaktif, anak-anak cenderung cepat bosan dan kehilangan minat terhadap kegiatan belajar. Ningrum dkk. (2021) menegaskan bahwa motivasi belajar anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kualitas stimulus yang diterima, di mana media yang kurang menarik akan menghasilkan respons motivasional yang rendah. Sementara itu, Wardana dan Mustofa (2025) menemukan bahwa penggunaan media Quizizz yang interaktif berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan, yang secara implisit mengkonfirmasi bahwa ketiadaan media semacam ini akan menghasilkan keaktifan yang rendah pula.

Dampak kedua yang tidak kalah penting adalah terhambatnya perkembangan bahasa anak usia dini. Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang paling kritis pada usia dini dan memerlukan stimulasi

yang kaya serta beragam untuk dapat berkembang secara optimal. Wulandari dkk. (2025) membuktikan bahwa pembelajaran multimedia interaktif berbasis AR dan VR mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak secara signifikan melalui pengalaman imersif yang mendorong anak untuk aktif berkomunikasi. Sebaliknya, ketika stimulasi semacam ini tidak tersedia, anak kehilangan kesempatan yang sangat berharga untuk mengembangkan kosa kata, kemampuan berkomunikasi, dan pemahaman berbahasa yang menjadi fondasi penting bagi keberhasilan akademik di masa depan.

Dampak ketiga adalah terhambatnya perkembangan kognitif anak, termasuk kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas. Harliza dan Kurniah (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif secara simultan mampu meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif anak usia dini, yang berarti bahwa minimnya akses terhadap media tersebut akan berdampak ganda pada dua aspek perkembangan sekaligus. Anak-anak yang tidak mendapatkan stimulasi kognitif yang optimal melalui media interaktif berisiko mengalami ketertinggalan dalam perkembangan kecerdasan yang dapat mempengaruhi kemampuan belajar mereka di jenjang pendidikan selanjutnya.

Dampak keempat adalah rendahnya tingkat keterlibatan dan partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran. Riskyana dkk. (2023) dalam penelitiannya tentang penerapan media interaktif dengan model Discovery Learning menemukan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Temuan ini mengindikasikan bahwa tanpa media interaktif, anak cenderung menjadi pendengar pasif yang hanya menerima informasi secara satu arah tanpa ada kesempatan untuk mengeksplorasi, bertanya, bereksperimen, dan membangun pemahaman secara mandiri. Padahal, keaktifan belajar merupakan komponen yang sangat esensial dalam pendidikan anak usia dini yang berbasis pada prinsip learning by doing.

Dampak kelima adalah kurangnya kesiapan anak dalam menghadapi era digital yang semakin kompleks. Sari dan Salehudin (2024) menekankan bahwa media berbasis AI seperti PAUDPEDIA tidak hanya berperan dalam meningkatkan

keaktifan belajar anak, tetapi juga berperan penting dalam membangun literasi digital anak sejak dini. Ketika anak tidak mendapatkan paparan terhadap media berbasis teknologi sejak usia dini, mereka akan mengalami kesulitan yang lebih besar dalam beradaptasi dengan lingkungan digital yang menjadi realitas kehidupan mereka di masa dewasa. Oleh karena itu, minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya merugikan anak dalam konteks akademis, tetapi juga dalam konteks kesiapan hidup yang lebih luas.

Dampak keenam adalah berkurangnya pengalaman belajar yang berbasis eksplorasi dan kreativitas. Ginting dkk. (2020) dalam penelitiannya tentang penggunaan media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap kemampuan menulis anak usia dini menunjukkan bahwa media yang tepat dapat merangsang kreativitas anak secara efektif. Anak yang tumbuh dalam lingkungan belajar yang miskin stimulus interaktif cenderung memiliki pengalaman eksplorasi yang lebih terbatas, yang pada akhirnya akan menghambat perkembangan kreativitas dan daya imajinasi mereka sebagai modal penting dalam kehidupan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan secara sistematis terhadap 18 artikel jurnal nasional yang dipublikasikan dalam kurun waktu 2020 hingga 2025, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting yang berkaitan dengan minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan dampaknya terhadap keaktifan belajar anak usia dini.

Pertama, terdapat beragam jenis media pembelajaran interaktif yang telah terbukti secara empiris efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar anak usia dini, meliputi media video pembelajaran, game edukatif digital, multimedia berbasis AR dan VR, aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI), media berbasis budaya lokal, serta multimedia interaktif berbasis Flash dan PowerPoint. Keragaman ini menunjukkan bahwa sesungguhnya sudah tersedia banyak pilihan media interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik PAUD untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kedua, minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif di satuan PAUD disebabkan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan, yaitu:

keterbatasan kompetensi pedagogis dan teknologis guru, kurangnya sarana dan prasarana teknologi, rendahnya kesadaran tentang pentingnya media berbasis teknologi, serta keterbatasan anggaran operasional lembaga. Faktor-faktor ini perlu diatasi secara simultan dan terkoordinasi melalui kebijakan yang komprehensif dari berbagai pemangku kepentingan.

Ketiga, minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak yang sangat serius terhadap keaktifan belajar anak usia dini, meliputi: menurunnya motivasi intrinsik belajar, terhambatnya perkembangan bahasa, kurang optimalnya perkembangan kognitif, rendahnya tingkat partisipasi aktif dalam pembelajaran, kurangnya kesiapan literasi digital, serta berkurangnya pengalaman belajar yang berbasis eksplorasi dan kreativitas. Dampak-dampak ini memiliki implikasi jangka panjang yang dapat mempengaruhi kualitas perkembangan anak secara keseluruhan.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, artikel ini merekomendasikan beberapa langkah konkret yang perlu dilakukan, yaitu: (1) pemerintah dan lembaga terkait perlu menyelenggarakan program pelatihan teknologi pendidikan yang berkelanjutan bagi guru PAUD; (2) perlu ada kebijakan pemerataan infrastruktur teknologi di seluruh satuan PAUD, terutama di daerah terpencil; (3) pengembangan media pembelajaran interaktif perlu lebih memperhatikan konteks budaya lokal agar lebih relevan dan bermakna bagi anak; serta (4) perlu ada kolaborasi yang lebih erat antara akademisi, praktisi pendidikan, dan pengembang teknologi dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang berkualitas dan terjangkau untuk seluruh lapisan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Andri, N., Ruswan, A., & Nurmahanani, I. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran IPA. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education). https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.16481

Febrianto, G., & Astuti, I. (2023). Studi deskriptif keaktifan belajar siswa menggunakan media pembelajaran video tutorial dalam pendidikan jasmani di SMA. Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP). https://doi.org/10.24114/jtp.v16i2.50904

Ginting, F., Mursid, R., & M. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dan kreativitas terhadap kemampuan menulis huruf pada pendidikan anak usia dini (PAUD). Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan. https://doi.org/10.24114/jtikp.v6i1.16937

Gustiani, R., Nirmala, I., & Putri, F. (2021). Penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di masa pandemi. Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education. https://doi.org/10.35896/ijecie.v5i2.222

Harliza, T., & Kurniah, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif pada anak usia dini (Studi pada Kelompok A Kelurahan Talang Ulu). Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan. https://doi.org/10.33369/diadik.v10i2.18285

Munawaroh, H., Widiyani, A., Chasanah, N., & Fauziddin, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an dan Hadist untuk anak usia dini melalui game interaktif "Abatasa" di masa pandemi Covid-19. Khalifa: Journal of Islamic Education. https://doi.org/10.24036/kjie.v6i1.153

Ningrum, A., Sayekti, T., & Kusumawardani, R. (2021). Pengaruh media video pembelajaran terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun. Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-02

Pratiwi, A., & Riyanto, J. (2022). Aplikasi pembelajaran pengenalan struktur tumbuhan untuk anak usia dini menggunakan augmented reality. Journal of Engineering, Technology, and Applied Science. https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0402.382

Purwanti, P., & Zulkarnaen, Z. (2023). Media pembelajaran berbahan loose part berbasis STEAM dapat membangun merdeka belajar pada anak usia dini. Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan. https://doi.org/10.24036/pedagogi.v23i1.1469

Rahmi, S., Maulidha, M., & Nurhayati, Y. (2025). Penggunaan game Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini: Studi deskriptif pada TK di Kabupaten Barito Kuala. EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini. https://doi.org/10.51878/edukids.v5i2.7230

Riskyana, G., D., & Noperman, F. (2023). Penerapan media interaktif dengan model Discovery Learning pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN 62 Lebong. JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar. https://doi.org/10.33369/juridikdas.v5i3.21309

Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. Jurnal PAUD Agapedia. https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199

Safitri, E., Wahyudi, W., & Rusdiani, N. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap minat belajar anak usia dini. Jurnal Kajian Anak (J-Sanak). https://doi.org/10.24127/j-sanak.v5i02.5294

Sari, P., & Salehudin, M. (2024). Peran teknologi AI PAUDPEDIA sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi digital anak usia dini di TK ABA 3 Samarinda. EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran. https://doi.org/10.21462/educasia.v9i3.279

Wardana, S., & Mustofa, Z. (2025). Penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI dan BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo. Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya. https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1627

Wijaya, K., Ariansyah, A., & Samosir, H. (2024). Pengembangan media belajar interaktif berbasis kebudayaan lokal Kota Prabumulih untuk anak-anak usia dini berbasis Android. Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika. https://doi.org/10.47747/jpsii.v5i4.2237

Wulandari, F., Widyaningrum, N., Sa'ida, N., & Masturoh, U. (2025). Meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui pembelajaran multimedia interaktif berbasis AR dan VR. Academicus: Journal of Teaching and Learning. https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.86

Yulianti, P., & Oktania, S. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Flash untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi anak usia dini. Jurnal Anak Bangsa. https://doi.org/10.46306/jas.v2i2.43