

MEMBANGUN MEDIA INTERAKTIF BELAJAR ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL HURUF DAN ANGKA

Abdul Fatah^{1*}, Siti Aminah², Ika Kartika³

^{1,2}STIT Rakeyan Santang, Indonesia

³Institut Agama Islam Nasional Laa Roiba Bogor, Indonesia

abdulfatahdosen@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Salah satu media yang mulai banyak digunakan saat ini yaitu penggunaan aplikasi visual seperti media pembelajaran berbasis dua dimensi. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui membangun media interaktif belajar anak usia dini dalam mengenal huruf dan angka. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman (reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan). Uji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang disajikan secara interaktif lebih efektif dibanding dengan pembelajaran yang disajikan secara konvensional, dengan media pembelajaran seperti ini akan membantu anak-anak dalam mengenal huruf, angka dan warna tanpa terbatas masalah waktu maupun tempat. Aplikasi edukatif untuk anak ini dapat mempermudah orangtua untuk meningkatkan kreativitas berbahasa anak karena aplikasi ini berbasis multimedia yang didalamnya terdapat materi yang menarik sehingga membantu orangtua untuk memberikan materi pelajaran dengan mudah.

Kata Kunci: Media Interaktif, Belajar, Anak Usia Dini, Huruf Dan Angka.

Abstrack: This research is motivated by the development of learning methods along with increasingly advanced technological developments. One of the media that is starting to be widely used today is the use of visual applications such as two-dimensional based learning media. The use of media in learning can arouse new interest, increase motivation and stimulation of learning activities, and even have a psychological effect on children. The aim of this research is to find out how to build interactive learning media for young children in recognizing letters and numbers. This research is qualitative descriptive research. This research uses data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. Data analysis uses Miles and Huberman analysis techniques (data reduction, data display, and drawing conclusions). Test the validity of the data using triangulation of techniques and sources. The research results show that learning media presented interactively is more effective than learning presented conventionally, with learning media like this it will help children recognize letters, numbers, and colors without being limited by time or place. This educational application for children can make it easier for parents to increase their children's language creativity because this application is multimedia-based which contains interesting material, thus helping parents to provide learning material easily.

Keywords: Interactive Media, Learning, Early Childhood, Letters and Numbers.

Article History:

Received: 28-05-2024

Revised : 27-06-2024

Accepted: 30-07-2024

Online : 30-08-2024

A. LATAR BELAKANG

Anak usia dini bisa menyerap informasi secara luar biasa. Semakin muda umur anak, semakin besar daya serapnya terhadap informasi baru. Jika diciptakan suasana belajar yang mengasyikkan, maka anak dapat menguasai materi dengan lebih cepat.

Namun, sulit bagi guru atau orangtua untuk menciptakan suasana belajar yang dapat menarik minat anak walaupun mereka sudah menggunakan media bantu seperti buku, kartu baca atau alat peraga lainnya karena dituntut keaktifan dan kreatifitas agar anak dapat tertarik dengan materi yang diajarkan.

Selama ini orang tua dan guru kesulitan dalam menarik minat anak untuk belajar terutama dibidang menghitung objek. Anak-anak sering menganggap pelajaran menghitung merupakan pelajaran yang membosankan. Menurut Sovia dikutip (Sembiring, 2024) bahwa dengan adanya sebuah aplikasi berbasis multimedia sebagai media pembelajaran mereka diharapkan dapat menarik perhatian dan minat anak-anak untuk belajar menghitung objek, dengan demikian anak-anak usia dini dapat menghitung objek-objek yang ada disekitar mereka.

Karena itu, diperlukan media alternative yang dapat dijadikan media pembelajaran bagi anak usia dini melalui media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk animasi. Diharapkan dengan media pembelajaran alternative dapat membantu orangtua mengajarkan pengenalan huruf, angka dan warna menjadi lebih mudah dan dapat menarik minat anak-anak untuk belajar dirumah dengan waktu yang tidak terbatas. Pembelajaran interaktif sangat menarik, mudah dipahami dan tidak cepat membosankan dikarenakan animasi interaktif ini adalah teknik belajar sambil bermain yang dikemas sesuai untuk anak usia dini.

Dengan berkembangnya teknologi informasi yang sangat maju, kita dapat memperoleh informasi mengenai apa saja dengan cepat, berkembangnya teknologi informasi itu antara lain semakin meluasnya pemakaian komputer dalam tahun-tahun terakhir ini sebagai alat yang populer dalam memberikan informasi. Demikian pula halnya di Indonesia sebagian besar masyarakatnya sudah mulai menggunakan komputer untuk memperoleh berita-berita mengenai apa saja yang menjadi kebutuhan. Dengan adanya pembelajaran membangun media interaktif belajar anak balita dalam mengenal huruf dan angka dengan demikian akan mempermudah anak balita untuk mengenal huruf dan angka tanpa paksaan dari orang tuanya. Kegiatan belajar mengajar dari balita dalam mengenal huruf dan angka setelah masuk sekolah TK (Taman Kanak-Kanak) akan dengan mudah penyesuaian dengan di lingkungan sekitar yang ada di sekolah-sekolah sendiri saat ini masih belum bisa dikatakan maksimal. Terbatasnya sumber pengajaran, dimana tidak semua sekolah memiliki buku sumber, serta kurangnya gairah guru dalam mengajar disebabkan kelelahan fisik akibat jadwal mengajar yang terkadang berkali-kali dalam sehari juga menjadi penyebab kurang maksimalnya proses belajar mengajar di sekolah.

Pendidikan anak usia dini merupakan cabang khusus pendidikan yang berhubungan dengan anak-anak sejak lahir sampai delapan tahun. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yaitu sekolah dasar. Kemampuan dasar perkembangan pada anak saling mendukung satu sama lain. Salah satu kemampuan dasar yaitu kemampuan kognitif yang memegang peranan penting dalam kehidupan anak baik sekarang maupun pada masa yang akan datang.

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang dinyatakan oleh permendiknas 58 tahun 2009 di lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia 3- 5 tahun, pada konsep bilangan, lambang bilangan 1-10 dan huruf, yaitu menyebutkan bilangan, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf. Pembelajaran mengenal angka dan huruf yang berlangsung selama ini menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran mengenal angka dan huruf menjadikan anak kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang memperhatikan dalam belajar.

Hamalik dikutip (Kartika, 2022) bahwa pesatnya perkembangan zaman dan kemajuan teknologi memberi kemudahan seseorang dalam mengemas dan menyajikan informasi, demikian pula dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak. Bahkan Penelitian Jared Keengwe dan Grace onchwari dalam (Kartika, 2021) menyatakan bahwa teknologi akan terus menjadi bagian integral dari ruangan kelas dan kehidupan sehari-hari. Menggunakan teknologi membantu anak usia dini untuk berkomunikasi, praktek keterampilan hidup dan lebih memahami konsep.

Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah komputer. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Herman Dwi Surjono dikutip (Kartika, 2024) bahwa komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Menurut (Agarwal, 2012), *multimedia used in right direction has also succeeded in psychomotor development and strengthening of visual processing of the intended users*. Artinya multimedia yang digunakan pada arah yang benar juga menyukkseskan perkembangan psikomotorik dan memperkuat proses visual para pemakai. Dipilihnya multimedia sebagai media yang dapat membantu anak mengenal angka dan huruf karena dapat menyatukan beberapa unsur media untuk menyampaikan materi seperti yang dikemukakan oleh (Ivers & Barron, 2010) *multimedia is the use of several media to present information, combinations may include text, graphics, animation, pictures, and sound*. Menurut pendapat tersebut, unsur multimedia yang terdiri dari teks, grafik, animasi, gambar, dan suara dalam pembelajaran diharapkan dapat memenuhi kebutuhan belajar anak yang memiliki kemampuan kognitif yang berbeda.

Menurut Criticos dalam (Djafri, 2024) mengemukakan bahwa “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Menurut Daryanto dikutip (Ulimaz, 2024) bahwa pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Multimedia pembelajaran interaktif memiliki menu-menu khusus yang dapat diakses oleh user (anak TK) untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Multimedia ini dapat digunakan menggunakan komputer. Dengan menggunakan media ini, peneliti ingin memperkenalkan kepada anak cara belajar menggunakan media pembelajaran interaktif

melalui komputer yang dilengkapi dengan animasi, audio visual, fungsi tombol. Sehingga media belajar ini dapat menarik minat belajar anak dalam mengenal angka dan huruf. Diperlukan juga adanya dampingan dari orang tua maupun guru selama anak belajar menggunakan media belajar ini.

Pengembangan produk multimedia yang memenuhi aspek-aspek pembelajaran serta pemilihan media pembelajaran yang tepat guna dalam pembelajaran telah dibahas dalam salah satu bidang ilmu yaitu bidang instructional technology. Definisi Teknologi Pembelajaran yang dirumuskan oleh *Association for Educational Communications And Technology* (AECT) “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*”. Definisi teknologi pembelajaran tahun 2004 ini mengandung maksud bahwa teknologi pembelajaran mempunyai peran untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat.

Salah satu bidang garapan dalam Teknologi Pembelajaran yaitu menciptakan bahan ajar yang tepat guna sesuai dengan kebutuhan. Dalam kaitannya dengan pengembangan produk multimedia pembelajaran berdasarkan definisi di atas, peran teknologi pembelajaran adalah untuk memfasilitasi dan meningkatkan kinerja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan cara “*creating, using, and managing*” yaitu dengan menciptakan, menggunakan dan mengontrol bahan ajar yang dikembangkan agar sesuai dengan fungsinya dan dapat memberi kemudahan dalam belajar.

Berdasarkan bidang garapan teknologi pembelajaran di atas, maka cakupan Teknologi Pembelajaran salah satunya adalah menciptakan atau mengembangkan, menggunakan serta mengontrol bahan ajar yang tepat guna sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam pembelajaran di sekolah, guru hendaknya selalu berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif melalui pengembangan bahan ajar sebagai media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Upaya pengembangan bahan ajar sebagai media dalam proses pembelajaran penting untuk dilakukan guna mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Sehingga kompetensi yang harus dicapai oleh anak dapat dikuasai.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul membangun media interaktif belajar anak usia dini dalam mengenal huruf dan angka.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan membangun media interaktif belajar anak usia dini dalam mengenal huruf dan angka. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Tanjung, 2020) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data sekunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Chadijah,

2017) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Chadijah, 2023) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai membangun media interaktif belajar anak usia dini dalam mengenal huruf dan angka. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Nasem, 2018).

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang membangun media interaktif belajar anak usia dini dalam mengenal huruf dan angka dari buku-buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Ulfah, 2021).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Arifudin, 2021).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Arifudin, 2020) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan membangun media interaktif belajar anak usia dini dalam mengenal huruf dan angka.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Rohimah, 2024). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Arif, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Paturochman, 2024). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Ramli, 2024). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang membangun media interaktif belajar anak usia dini dalam mengenal huruf dan angka.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah

ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Arifin, 2024).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Sanulita, 2024). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Arifudin, 2022) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Chadijah, 2022) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu membangun media interaktif belajar anak usia dini dalam mengenal huruf dan angka.

Menurut Muhadjir dalam (Arifudin, 2024) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang akan dicapai dari pembuatan media interaktif ini adalah bahwa para orang tua akan lebih mudah mengajak anaknya belajar tanpa paksaan, anak-anak akan dengan senang hati belajar sambil bermain, media interaktif ini sangat menarik, serta mampu mendorong minat anak-anak usia dini dalam menerima informasi secara spontan karena disajikan secara visual dengan gambar dan animasi sehingga proses dalam menerima suatu informasi tidak membosankan dan lebih menyenangkan. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan orang tua dalam mengajarkan buah hati mengenal huruf dan angka secara cepat dan menyenangkan.

Media Interaktif Belajar

Suryani, dkk dikutip (Fardiansyah, 2022) bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang di buat atau di pergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang di sengaja, bertujuan dan terkendali. Hal serupa juga dijelaskan oleh Sari & Sasongko dikutip (Ningsih, 2024) bahwa media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu guru meningkatkan kinerja siswa.

Menurut Rohmalina Wahab dikutip (Sappaile, 2024) bahwa strategi pembelajaran interaktif merupakan suatu Teknik pembelajaran yang biasa digunakan guru ketika menyajikan bahan pelajaran. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana interaktif yang edukatif dengan adanya interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa begitu juga siswa dengan sumber pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan belajar. Pembelajaran interaktif juga terdapat proses pembelajaran yang

melibatkan siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau antara siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi memungkinkan kemampuan siswahan berkembang dari segi mental dan intelektual.

Pengembangan produk multimedia pembelajaran dengan pendekatan komunikatif ini dikembangkan melalui tahap perencanaan penelitian. Menurut (MF AK, 2021) bahwa perencanaan penelitian yang dilakukan adalah studi pustaka dan studi lapangan. pada tahap studi pustaka, data yang diperoleh dari kegiatan pengumpulan informasi ini adalah sebagai berikut:

Pertama, standar tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf ada-lah anak mengetahui konsep banyak dan sedikit, mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep lambang bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf. Data diperoleh dari Permendiknas no 58 tahun 2009 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.

Kedua, penggunaan multimedia pembelajaran mempunyai dampak yang sangat baik terhadap proses dan hasil belajar, multimedia pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami konsep materi secara konkret sehingga tidak abstrak. Ketiga, penggunaan komputer yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai yang dikutip oleh (Rifky, 2024) bahwa manfaat strategi pembelajaran interaktif antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa.
3. Strategi mengajar akan lebih bervariasi dan tidak membosankan.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Langkah-langkah Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif

Menurut (Mulyanta, 2009) bahwa langkah-langkah praktik pembelajaran interaktif yaitu :

1. Kegiatan Awal

Tahap awal yang perlu dilakukan oleh seorang guru sebagai fasilitator adalah mempersiapkan kondisi siswa dan lingkungan pembelajaran agar semua peserta didik dalam kondisi siap dan termotivasi, agar saat pembelajaran berlangsung seluruh siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga tercapainya hasil pembelajaran yang memuaskan dan berkualitas.

2. Kegiatan Inti

Pada bagian kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa agar berperan aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

3. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir memuat refleksi dan kesimpulan materi yang telah dipelajari. Sebelumnya memilih satu atau beberapa orang siswa sebagai perwakilan kelompok untuk menyajikan jawabannya, sedangkan kelompok lain diminta memberikan tanggapan.

Menurut Komara dalam menjelaskan (Nuary, 2024) bahwa langkah-langkah praktik pembelajaran interaktif sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan pembelajaran, menentukan tujuan yang jelas yang dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas keberhasilan proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil ketika siswa mampu mencapai tujuan secara optimal.
2. Persiapan guru. Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk mampu memotivasi siswa supaya mempunyai minat belajar. Guru harus mampu mengolah siswa dan mempunyai daya aktivitas yang tinggi dalam menciptakan keberhasilan dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat mentransformasikan ilmu pengetahuan dan memotivasi siswa dalam belajar, yang akhirnya siswa bisa selalu aktif dalam melibatkan dirinya saat mengikuti pembelajaran.
3. Persiapan kelas. Siswa maupun kelas harus sudah dipersiapkan untuk menerima pelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran tertentu.
4. Langkah penyajian dan pemanfaatan strategi. Pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan strategi pembelajaran.
5. Langkah kegiatan belajar siswa. pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan strategi pengajaran.
6. Langkah evaluasi pengajaran. Pada Langkah ini kegiatan belajar dievaluasi sampai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh strategi sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.

Dari beberapa pendapat diatas mengenai langkah-langkah praktik pembelajaran interaktif, guru berperan penting karena guru akan berperan aktif dalam pembelajaran, demi tercapainya tujuan pembelajaran.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi edukatif sebagai media pembelajaran kreatifitas anak menggunakan metode belajar dan bermain (Edutainment), dimana dapat menarik perhatian anak untuk senang belajar. Media pembelajaran yang disajikan secara interaktif lebih efektif dibanding dengan pembelajaran yang disajikan secara konvensional, dengan media pembelajaran seperti ini akan membantu anak-anak dalam mengenal huruf, angka dan warna tanpa terbatas masalah waktu maupun tempat. Aplikasi edukatif untuk anak ini dapat mempermudah orangtua untuk meningkatkan kreatifitas berbahasa anak karena aplikasi ini berbasis multimedia yang didalamnya terdapat materi yang menarik sehingga membantu orangtua untuk memberikan materi pelajaran dengan mudah.

Saran pemanfaatan bagi anak hendaknya dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran mengenal angka dan huruf dengan belajar secara berulang-ulang. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas pemahaman anak tentang konsep angka dan huruf. Sedangkan bagi guru hendaknya mendampingi anak dalam pemanfaatan multimedia ini, guru dapat menjelaskan cara bermain dan menggunakan multimedia pada saat penggunaan multimedia mengenal angka dan huruf yang pertama kali.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari dalam penyusunan hasil penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang membantu dalam proses penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agarwal. (2012). Use of multimedia as a new educational technology tool—a study. *International Journal of Information and Education Technology*, 2(5), 33–43.
- Arif, M. (2024). Tantangan dan Peluang dalam Inovasi Pembelajaran Islam di Era Digital. *Global Education Journal*, 2(1), 73–80.
- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2020). PKM Pembuatan Kemasan, Peningkatan Produksi Dan Perluasan Pemasaran Keripik Singkong Di Subang Jawa Barat. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 4(1), 21–36.
- Arifudin, O. (2021). Pengaruh Kelas Sosial, Pengalaman dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Penggunaan Kartu Kredit. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 5(1), 286–298.
- Arifudin, O. (2022). Teacher Personality Competence In Building The Character Of Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(1), 5–12.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Research Trends Education Management In Indonesia. *Journal of Education Global*, 1(2), 165–173.
- Chadijah, S. (2017). Kebanggaan Terhadap Bahasa Indonesia (Language Pride) di Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indo*, 11, 121.
- Chadijah, S. (2022). Interferensi bahasa dalam komunikasi massa Dedi Mulyadi di channel youtube Kang Dedi Mulyadi. *Jurnal Bisnis*, 10(1), 140–152.
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161–174.
- Djafri, N. (2024). Development Of Teacher Professionalism In General Education: Current Trends And Future Directions. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 745–758.
- Fardiansyah, H. (2022). *Manajemen Pendidikan (Tinjaun Pada Pendidikan Formal)*. Bandung: Widina Media Utama.
- Ivers & Barron. (2010). *Multimedia project in education designing, producing and assessing*. California: Libraries Unlimited.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-*

- Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). Manajemen Kurikulum Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 81–94.
- Kartika, I. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 5(2), 171–187.
- MF AK. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Mulyanta, M. L. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Nasem, N. (2018). Pengaruh Pelatihan dan Motivasi terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kependidikan Stit Rakeyan Santang Karawang. *Jurnal Manajemen, Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(3), 209–218.
- Ningsih, I. W. (2024). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 23–37.
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Paturochman, I. R. (2024). Pluralism And Multiculturalizm Education. *International Journal Of Society Reviews*, 2(3), 564–573.
- Ramli, A. (2024). Analysis of the Influence of Organizational Commitment on Work Discipline of Public High School Teachers. *Journal on Education*, 6(2), 12927–12934.
- Rifky, S. (2024). Professionalism Of Educators In Learning Development. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 579–588.
- Rohimah, R. B. (2024). Madrasah's Contribution To The Empowerment Of The Village Community In Indonesia. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 1088–1101.
- Sanulita, H. (2024). Analysis Of The Effectiveness Of Audio Visual Learning Media Based On Macromedia Flash Usage On School Program Of Increasing Student Learning Motivation. *Journal on Education*, 6(2), 12641–12650.
- Sappaile, B. I. (2024). The Role of Artificial Intelligence in the Development of Digital Era Educational Progress. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 3(1), 1–8.
- Sembiring, I. M. (2024). Pendidikan Agama Islam Berwawasan Global Sebagai Dasar Paradigma Dan Solusi Dalam Menghadapi Era Society 5. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 305–314.
- Tanjung, R. (2020). Analisis Pengaruh Penilaian Kinerja Dan Kompensasi Terhadap Produktivitas Kerja Pada PDAM Kabupaten Karawang. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 10(1), 71–80.
- Ulfah, U. (2021). Implikasi Masyarakat Ekonomi Asean (Mea) Bagi Pemberdayaan Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengembangkan Kompetensi Konselor. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 67–77.
- Ulimaz, A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences

(AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia.
Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(3), 9312–9319.