

## PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS BERMAIN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF DIGITAL UNTUK ANAK USIA DINI DI ERA DIGITAL

Herlinda M Falaka<sup>1</sup>, Maria Magdalena Pong<sup>2</sup>, Ogindra Iwanri Neno<sup>3</sup>, Rindangi  
Nomleni<sup>4</sup>, Kohe Nova Sole<sup>5</sup>, Hemi Damnosel Bara PA<sup>6</sup>  
[herlhyndamfhalaka@gmail.com](mailto:herlhyndamfhalaka@gmail.com)<sup>1</sup>, [mariapong22@gmail.com](mailto:mariapong22@gmail.com)<sup>2</sup>, [ginneno01@gmail.com](mailto:ginneno01@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[rindangipertiwinomleni@gmail.com](mailto:rindangipertiwinomleni@gmail.com)<sup>4</sup>, [kohenovasole09@gmail.com](mailto:kohenovasole09@gmail.com)<sup>5</sup>  
Institut Agama Kristen Negeri Kupang

### ABSTRAK

Era digital telah membawa perubahan signifikan terhadap sistem pendidikan, termasuk dalam pembelajaran anak usia dini yang menuntut adanya inovasi model pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran inovatif berbasis bermain dengan memanfaatkan media interaktif digital guna meningkatkan efektivitas, kreativitas, dan partisipasi anak dalam proses belajar. Pendekatan belajar sambil bermain dianggap mampu menstimulasi aspek kognitif, sosial-emosional, dan bahasa anak melalui kegiatan yang menyenangkan serta sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan (library research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu dengan menelaah berbagai teori, hasil penelitian terdahulu, serta praktik pendidikan yang relevan terkait pembelajaran berbasis bermain dan pemanfaatan media digital interaktif. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis bermain dengan dukungan media digital interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna. Media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan fokus, rasa ingin tahu, serta kemampuan anak dalam berkomunikasi dan bekerja sama. Selain itu, penggunaan media digital secara tepat juga dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan berpusat pada anak, sehingga mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dengan demikian, pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis bermain menggunakan media interaktif digital menjadi solusi strategis dalam mewujudkan pembelajaran anak usia dini yang menyenangkan, relevan, dan adaptif terhadap tantangan era digital.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Berbasis Bermain, Media Interaktif Digital, Anak Usia Dini, Inovasi Pembelajaran, Era Digital.

### ABSTRACT

*The digital era has brought significant transformations to the education system, including early childhood education, which requires innovative learning models that are relevant and adaptive to technological advancements. This study aims to develop an innovative play-based learning model utilizing interactive digital media to enhance children's learning effectiveness, creativity, and participation. The play-based learning approach is believed to stimulate children's cognitive, socio-emotional, and language development through enjoyable and developmentally appropriate activities. The research method employed is a library study (library research) with a descriptive qualitative approach, involving an in-depth review of theories, previous studies, and relevant educational practices related to play-based learning and the use of interactive digital media. The results of the study indicate that implementing play-based learning supported by interactive digital media can create engaging, participatory, and meaningful learning experiences. Interactive digital media have been proven to improve children's focus, curiosity, communication, and collaboration skills. Furthermore, the appropriate integration of digital technology assists educators in designing contextual, adaptive, and child-centered learning environments that foster 21st-century skills such as critical thinking, creativity, collaboration, and communication. Therefore, the development of an innovative play-based learning model using interactive digital media serves as a strategic solution to create early childhood learning that is enjoyable, relevant, and responsive to the challenges of*

*the digital era.*

**Keywords:** *Play-Based Learning, Interactive Digital Media, Early Childhood Education, Learning Innovation, Digital Era.*

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0 hingga 6 tahun, di mana pada fase ini anak mengalami masa peka perkembangan, yaitu periode terjadinya pematangan berbagai fungsi fisik dan psikis yang memungkinkan mereka merespons secara optimal terhadap beragam rangsangan dari lingkungan sekitarnya (Khairi, 2018; Pebriana, 2017). Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan bentuk upaya sistematis untuk memberikan stimulus pendidikan sebagai persiapan bagi anak dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Penyelenggaraan PAUD dapat dilaksanakan melalui jalur formal, nonformal, maupun informal, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah membantu anak dalam mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya, baik dari aspek intelektual, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, maupun kemandirian fisik dan sosial (Astuti & Aziz, 2019; Isbayani et al., 2015). Masa ini menjadi periode yang sangat menentukan dalam proses tumbuh kembang anak, karena pada tahap inilah pendidik memiliki kesempatan besar untuk menanamkan dasar-dasar penting bagi pembentukan karakter dan kemampuan anak (Nuraeni et al., 2019; Rahelly, 2018) dalam (Ayu & Manuaba, 2021).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, akses terhadap berbagai bentuk informasi kini dapat diperoleh dengan cepat dan mudah. Salah satu wujud dari kemajuan tersebut adalah semakin meluasnya penggunaan komputer dalam beberapa tahun terakhir, yang telah menjadi alat populer dalam penyebaran dan penyajian informasi. Di Indonesia, sebagian besar masyarakat juga telah mulai memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk memperoleh berbagai jenis informasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penerapan media pembelajaran interaktif untuk membantu anak balita mengenal huruf dan angka menjadi salah satu inovasi yang bermanfaat. Penggunaan media ini memungkinkan anak belajar secara mandiri dan menyenangkan, tanpa adanya tekanan atau paksaan dari orang tua. Melalui kegiatan pembelajaran interaktif tersebut, anak-anak akan lebih mudah beradaptasi ketika memasuki jenjang pendidikan taman kanak-kanak (TK). Namun demikian, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di beberapa lembaga PAUD dan TK saat ini masih belum sepenuhnya optimal dalam memanfaatkan potensi media interaktif sebagai sarana pembelajaran (No Title, n.d.).

(Fahira et al., 2021). Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap perubahan sosial dan budaya masyarakat di tingkat global, termasuk pada bidang pendidikan. Salah satu bentuk kemajuan yang paling terlihat adalah peningkatan penggunaan media sosial secara luas di berbagai lapisan usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa dan lanjut usia. Berdasarkan laporan We Are Social dan Hootsuite (Yudhana et al., 2023), lebih dari 70% penduduk Indonesia tercatat sebagai pengguna aktif media sosial, dengan peningkatan yang menonjol di kalangan masyarakat usia produktif dan profesional, seperti tenaga pendidik serta orang tua. Beragam platform media sosial seperti WhatsApp, Facebook, Instagram, dan TikTok kini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi pribadi, tetapi juga telah berkembang menjadi media berbagi informasi, pertukaran pengalaman, dan penyebaran konten edukatif (Sulistyawati, 2025)

Media pembelajaran interaktif menawarkan peluang yang menjanjikan untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut serta menyesuaikan praktik pengajaran dengan

kebutuhan anak sekaligus kebijakan pendidikan yang berlaku. Secara umum, media pembelajaran interaktif mencakup berbagai alat pendidikan digital maupun fisik (seperti aplikasi multimedia, buku elektronik, permainan edukatif, dan bahan cerita interaktif) yang secara aktif melibatkan peserta didik melalui sentuhan, gerakan, suara, dan rangsangan visual (Adawiyah et al., 2024) (Penelitian, 2025).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media semacam ini dapat berfungsi sebagai jembatan antara konsep akademik yang abstrak dan pemahaman konkret anak usia dini (Irmaningrum et al., 2023). Selanjutnya, Hossain (2024) melaporkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu memperjelas materi yang sulit, memperkaya kosakata anak, serta “menghidupkan pelajaran” melalui keterlibatan multisensorik. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, integrasi media interaktif ke dalam kegiatan pembelajaran telah dikaitkan dengan peningkatan perhatian, partisipasi, dan kesenangan anak dalam belajar. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan dan menguji media pembelajaran inovatif yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga praktis dan mudah digunakan oleh guru dalam penerapan nyata di lingkungan pendidikan anak usia dini (Penelitian, 2025)

Proses pendidikan pada era saat ini semakin banyak memanfaatkan perkembangan teknologi digital yang telah merambah ke berbagai aspek dunia pendidikan. Teknologi tersebut digunakan untuk meningkatkan mutu layanan dan kualitas pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini. Masa emas perkembangan anak (golden age) yang berada pada rentang usia 0–8 tahun merupakan periode krusial bagi anak untuk menyerap pembelajaran secara optimal. Pengetahuan dan pengalaman pendidikan yang diperoleh pada tahap ini akan memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan dan masa depan anak. Sebagai pendidik, sudah seharusnya anak-anak pada masa emas diperkenalkan pada pemanfaatan teknologi digital secara bijaksana dan terarah, dengan tetap berada dalam pengawasan orang dewasa. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat menghadirkan variasi dan inovasi, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Dalam hal ini, peran guru dan orang tua sangatlah penting dalam menyiapkan dan mengelola media pembelajaran secara optimal agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran digital juga berfungsi sebagai sarana penyegaran dalam proses belajar, karena mampu menumbuhkan minat, membuat anak lebih aktif, serta belajar dengan perasaan senang tanpa tekanan. Salah satu bentuk penerapan media digital adalah media pembelajaran berbasis simulasi, yang dirancang untuk menyimulasikan situasi atau permasalahan nyata, sehingga anak dapat memahami esensi pembelajaran dan memperoleh pengetahuan yang aplikatif untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan demikian, media simulasi digital ini dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dan kontekstual dalam mendukung perkembangan anak usia dini (Rahakabauw & Budiarti, 2022) (Anak, 2025). Model pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan bermain bertujuan untuk mengembangkan keterampilan komunikatif anak usia dini, sekaligus menunjukkan bahwa kemampuan literasi dasar dapat ditumbuhkan baik di lingkungan rumah maupun sekolah. Agar pembelajaran efektif, proses belajar yang diberikan kepada anak perlu dirancang secara menarik dan menyenangkan, sehingga anak dapat menikmati pengalaman belajar secara aktif. Pendekatan belajar sambil bermain menjadi salah satu metode yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak. Metode ini tidak hanya terbatas pada penerapan di lingkungan sekolah oleh guru, tetapi juga dapat diterapkan oleh orang tua di rumah sebagai bagian dari pendampingan belajar anak.

(Sitorus, Siregar, Sari, & Utara, 2025) Pendekatan pembelajaran berbasis bermain

berlandaskan pada pandangan sejumlah ahli teori pendidikan yang menyatakan bahwa belajar melalui kegiatan bermain dapat memfasilitasi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini. Pandangan ini sejalan dengan pemikiran Jean Soules (2021) yang menekankan bahwa bermain merupakan salah satu metode utama dalam proses pembelajaran anak. Selaras dengan hal tersebut, Goldman (2020) berpendapat bahwa bermain merupakan sarana bagi anak untuk membangun pengetahuan dan memahami realitas di sekitarnya. Melalui kegiatan bermain, anak terlibat dalam berbagai aktivitas yang menstimulasi kerja neuron otak, seperti mengingat, memusatkan perhatian, serta memecahkan masalah (Soules, 2021).

Perkembangan kognitif mencakup kemampuan anak dalam berpikir, memahami konsep, mengingat informasi, serta memecahkan permasalahan secara sederhana. Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan oleh Pramesti dan Nugraheni (2023), anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu fase di mana anak mulai mampu menggunakan simbol dan bahasa untuk merepresentasikan objek atau pengalaman, namun belum dapat melakukan penalaran logis yang kompleks. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan tersebut. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif adalah pembelajaran berbasis bermain, karena melalui kegiatan bermain anak dapat belajar secara aktif, bermakna, dan menyenangkan, sejalan dengan proses perkembangan kognitifnya yang alami (Permatasari, Suziman, & Tenggara, 2025).

Permainan memiliki keterikatan yang sangat erat dengan dunia anak, sehingga dapat berfungsi sebagai stimulus yang efektif dalam mendukung proses tumbuh kembang mereka. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan berbagai kompetensi dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupannya, dengan cara yang menyenangkan, alami, dan sesuai dengan tahap perkembangannya (Made et al., 2016).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Paramita et al. (2021), penerapan pendekatan berbasis bermain dalam pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengatasi hambatan perkembangan sosial emosional anak. Sebagian besar anak masih menunjukkan kesulitan dalam berbagi serta kurang memiliki keinginan untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Sementara itu, Syahreni Yenti (2021) menegaskan bahwa permasalahan sosial emosional yang muncul sejak usia dini—seperti perilaku agresif—dapat menjadi faktor pemicu munculnya kenakalan pada masa remaja. Anak yang tidak dibiasakan untuk mengenali dan mengelola emosinya dengan baik cenderung lebih rentan terhadap berbagai bentuk gangguan perilaku di kemudian hari. Lebih lanjut, Nazia Nuril Fuadia (2022) menjelaskan bahwa kesiapan anak dalam menghadapi kehidupan sangat dipengaruhi oleh tingkat kecerdasan emosional serta stimulasi yang diterima dari lingkungan sekitarnya. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Fitriya dan Indriani (2022), yang menunjukkan bahwa meskipun anak memperoleh dukungan dari guru dan lingkungan belajar yang kondusif, mereka tetap menghadapi tantangan dalam mengekspresikan emosi serta berinteraksi secara sosial dengan efektif. (Amanda & Wahyuningsih, 2025).

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan library research dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pemilihan metode ini dilandasi oleh tujuan penelitian yang berfokus pada analisis teori dan temuan empiris dari berbagai sumber pustaka tanpa melibatkan pengumpulan data lapangan. Studi kepustakaan dianggap relevan karena memungkinkan peneliti melakukan telaah mendalam terhadap konsep, model, dan strategi pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya, khususnya yang berkaitan dengan

pembelajaran inovatif berbasis bermain dan penggunaan media interaktif digital dalam konteks pendidikan anak usia dini di era digital.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data sekunder, yang diperoleh dari berbagai publikasi ilmiah seperti buku-buku akademik, artikel jurnal nasional maupun internasional, prosiding seminar, laporan hasil penelitian, dan dokumen kebijakan yang terkait dengan bidang pendidikan anak usia dini. Prosedur pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah identifikasi sumber literatur, yaitu menelusuri berbagai publikasi ilmiah yang relevan dengan fokus penelitian. Tahap kedua adalah seleksi literatur, yang dilakukan dengan cara meninjau kesesuaian isi sumber dengan tujuan penelitian. Tahap ketiga adalah pengorganisasian data, di mana literatur yang telah dipilih diklasifikasikan ke dalam beberapa tema utama, seperti model pembelajaran inovatif, pembelajaran berbasis bermain, dan penerapan media interaktif digital dalam pendidikan anak usia dini. Setiap sumber kemudian disarikan, dianalisis, dan disusun dalam bentuk matriks untuk mempermudah proses sintesis dan penarikan kesimpulan. Analisis data dilakukan menggunakan analisis isi (content analysis) dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Konseptual Model Pembelajaran anak usia dini**

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses yang disusun dan dilaksanakan secara terencana dengan tujuan untuk mengarahkan peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan serta meningkatkan kualitas hidup mereka. Proses ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu, tetapi juga sebagai upaya strategis untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni menghasilkan generasi yang cakap, bermoral, dan mampu berkontribusi dalam pembangunan bangsa. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pembelajaran memiliki peran yang sangat fundamental karena pada tahap ini anak berada dalam masa keemasan perkembangan. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memberikan dukungan optimal dalam pembentukan dasar-dasar perkembangan, baik dari aspek sikap, pengetahuan, keterampilan, maupun kreativitas. Melalui proses pendidikan yang tepat, anak diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan untuk memahami dan menempatkan diri dalam lingkungan sosial maupun alam sekitarnya. Selain itu, pembelajaran pada usia dini juga dirancang untuk membangun fondasi yang kokoh bagi perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Dengan demikian, pendidikan tahap awal ini tidak hanya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan perkembangan saat ini, tetapi juga menjadi pijakan penting bagi kesiapan anak dalam menghadapi proses pendidikan formal dan berbagai tantangan perkembangan di masa mendatang (Apriyani, 2021)

Abdillah, 2019 menyatakan bahwa Pembelajaran bagi anak merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara anak dengan orang tua maupun orang dewasa lainnya. Bentuk interaksi tersebut menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini karena interaksi yang terbangun menggambarkan sebuah hubungan yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan efektif. Selain itu, kegiatan pembelajaran pada anak umumnya dirancang dengan memanfaatkan pendekatan tematik. Pendekatan ini dipilih agar anak dapat belajar melalui pengalaman yang terpadu, menyenangkan, serta sesuai dengan tahap perkembangan mereka, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat.

Selain itu, model pembelajaran berbasis permainan juga memuat berbagai materi yang tercantum dalam kurikulum, yang meliputi: (1) aspek kognitif, (2) aspek afektif yang

mencakup perkembangan sosial, emosional, serta kemandirian, dan (3) aspek psikomotorik yang berkaitan dengan kemampuan fisik dan motorik anak.(Abdillah, 2019)

Salah satu tanggung jawab utama pendidik adalah mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam menghadapi tantangan menuju tahun 2030. Tugas ini merupakan upaya strategis yang memerlukan sinergi antara dunia pendidikan dan para pengambil kebijakan. Pendidikan nonformal dan informal kini semakin intensif dalam melaksanakan pengembangan berbagai model pembelajaran bagi anak usia dini sebagai wujud kesadaran kritis terhadap pentingnya perancangan, pelaksanaan bimbingan, serta pengendalian yang berorientasi pada terbentuknya generasi 2030 yang adaptif dan tangguh dalam menghadapi permasalahan global (Suyanti & Nuriyati, 2021). Metode “Reward ASYIK” merupakan inovasi model pembelajaran baru yang dikembangkan oleh Sri Watini, dan telah memperoleh hak cipta terdaftar dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Model ini dirancang untuk memberikan motivasi belajar kepada anak melalui afirmasi positif berupa yel-yel “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!”. Berdasarkan hasil penerapan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun Sangkapura, metode bermain “ASYIK” terbukti mampu meningkatkan semangat belajar anak. Penerapan model ini dalam kegiatan outbound di kawasan wisata Mangrove Super Beru menunjukkan adanya perubahan signifikan pada antusiasme dan keterlibatan anak; mereka tampak lebih gembira, aktif, serta menunjukkan motivasi tinggi dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran ini dikembangkan untuk melatih fokus dan konsentrasi anak melalui kegiatan ekspresi yel-yel sesuai ritme yang diajarkan. Hal tersebut bertujuan agar anak mampu berkonsentrasi secara optimal saat mengikuti kegiatan inti pembelajaran tanpa merasa jenuh(Humayrah & Watini, 2022).

#### **Urgensi Penggunaan Media Interaktif Digital**

Kemajuan teknologi modern telah membawa perubahan signifikan di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi kini menjadi bagian integral dalam berbagai aktivitas pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran. Generasi masa kini telah diperkenalkan dengan teknologi sejak usia dini, sehingga eksposur tersebut berpotensi besar memengaruhi perkembangan anak di masa depan. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dan pengawasan intensif dari pendidik dalam mengoptimalkan fungsi teknologi sekaligus meminimalkan dampak negatif penggunaannya, khususnya pada pembelajaran anak usia dini. Penerapan teknologi secara tepat dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Arnada dan Putra (2018), bahwa pengembangan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang inovatif dan variatif, sehingga bermanfaat bagi pendidik maupun peserta didik.

Salah satu hasil konkret dari perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah penggunaan multimedia sebagai sarana pembelajaran. Pemanfaatan multimedia terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu meningkatkan minat belajar anak (Lestari & Retnoningsih, 2018). Meningkatkan minat belajar merupakan langkah awal yang penting sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Guru memiliki peran strategis dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak agar potensi mereka dapat berkembang secara optimal (Cahayanti & Ambara, 2021).

Pembelajaran pada anak usia dini berfokus pada kegiatan bermain sebagai metode penyampaian materi yang bertujuan mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak. Hal ini sejalan dengan pandangan Madyawati (2016) yang menyatakan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa keemasan (golden age) di mana anak memiliki potensi besar untuk

dikembangkan. Dengan demikian, periode ini menjadi waktu yang tepat bagi pendidik untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak agar mereka tumbuh secara optimal dan memiliki karakter positif yang dapat diterima oleh lingkungan sosialnya.

Seiring bertambahnya usia, anak mulai berkembang menjadi individu sosial yang perlu berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Dalam konteks anak usia dini, perkembangan sosial ini berkaitan erat dengan kemampuan berbahasa (Asmawati, 2022). Kemampuan berbahasa mencakup penguasaan alat komunikasi baik secara lisan, tulisan, maupun visual. Bahasa anak dapat berkembang secara pesat apabila didukung oleh lingkungan yang kondusif dan kesempatan belajar yang memadai.

Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat signifikan, antara lain meningkatkan daya tarik dan interaktivitas pembelajaran, menghemat waktu mengajar, meningkatkan kualitas hasil belajar, serta memungkinkan proses pembelajaran dilakukan kapan dan di mana saja. Selain itu, multimedia interaktif juga dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar anak (Fikri, 2018). Akbar et al. (2016) menambahkan bahwa multimedia interaktif memiliki keunggulan dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran, memfasilitasi pembelajaran aktif, membantu anak memahami konsep secara lebih mudah, serta mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak. Kelebihan utama multimedia interaktif terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak, sehingga mampu menarik perhatian dan menstimulasi berbagai indra peserta didik..

#### **Implikasi Model terhadap Perkembangan Anak**

Fasilitasi layanan PAUD dalam konteks pembelajaran inovatif tidak terbatas pada penggunaan permainan modern hasil produksi pabrik. Permainan tradisional juga dapat dijadikan sebagai media yang efektif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang kreatif dan bermakna. Pemanfaatan permainan tradisional ini dilakukan sebagai upaya untuk membentuk generasi yang berprestasi sekaligus tetap berakar pada nilai-nilai budaya luhur. Meskipun tampak sederhana, permainan tradisional diterapkan dengan mengikuti prinsip-prinsip dan tahapan bermain yang sesuai dengan perkembangan anak. Avanti (2020:9) menyatakan bahwa permainan tradisional, meskipun dilakukan secara spontan, mampu membuka dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap anak yang terlibat di dalamnya.(Nila Fitria, Ari Putra, 2021)

#### **KESIMPULAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan fase penting yang menentukan perkembangan anak secara menyeluruh. Pada masa ini, anak membutuhkan pembelajaran yang memberikan stimulasi optimal sesuai aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, kreativitas, dan motoriknya. Kemajuan teknologi digital membuka peluang besar bagi pembelajaran inovatif melalui media interaktif yang terbukti mampu meningkatkan motivasi, perhatian, serta pemahaman anak. Meskipun demikian, permainan tradisional tetap relevan karena mampu memperkaya pengalaman belajar dan menanamkan nilai budaya. Pendekatan pembelajaran berbasis bermain menjadi strategi paling efektif bagi anak usia dini, karena mendukung perkembangan alami mereka secara aktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, integrasi antara media digital dan permainan tradisional perlu terus dikembangkan agar layanan PAUD dapat mencetak generasi yang cerdas, adaptif, dan berkarakter.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Abdillah, Abdillah. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>

- Amanda, Desi, & Wahyuningsih, Tri. (2025). Aulad : Journal on Early Childhood Penerapan Pendekatan Play-based learning dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. 8(2), 791–799. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1113>
- Anak, Ketramplan Komunikatif. (2025). 1) 2) 3). 4(2), 11–19.
- Apriyani, Nita. (2021). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5(2), 126–140. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Ayu, Ni Komang, & Manuaba, I. B. Surya. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. 9, 194–201.
- Humayrah, Susy, & Watini, Sri. (2022). Implementasi Bermain Model “ASYIK” untuk Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Kegiatan Outbound di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(3), 579–588. Retrieved from <http://jurnaledukasia.org>
- Made, Ni, Suryaningsih, Ayu, Cahaya, I. Made Elia, Poerwati, Christiani Endah, Pendidikan, Studi, Usia, Guru pendidikan Anak, & Pura, Universitas Dhyana. (2016). KREATIVITAS ANAK USIA DINI. 5(2).
- Nila Fitria, Ari Putra, Ririn Gusti. (2021). Layanan Belajar Inovatif Berbasis Kebudayaan Lokal Melalui Permainan Tradisional Pada Satuan PAUD di DKI Jakarta. Jurnal Ilmiah Potensia, 6(2), 142–150.
- No Title. (n.d.). (7).
- Penelitian, Jurnal. (2025). Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy : 12(4), 1075–1089.
- Permatasari, Sri Jumiati, Suziman, Aris, & Tenggara, Universitas Sulawesi. (2025). Pelatihan Model Pembelajaran Berbasis Bermain untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini bagi Guru. 1, 94–102.
- Rahakabauw, Halifa, & Budiarti, Erna. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. 5, 5–8.
- Sitorus, Riska Wulandari, Siregar, Khairi Permana, Sari, Ratih Irma, & Utara, Uin Sumatera. (2025). Educia Journal. 3(1), 1–14.
- Sulistyawati, Wiwik. (2025). Utilizing Social Media as a Collaborative Learning Platform in Early Childhood Education : Opportunities and Challenges. 8(1), 31–39.