IMEIJ
Indo-MathEdu Intellectuals Journal

p-ISSN: 2808 – 5604
e-ISSN: 2808 – 5078
Volume. 5, No. 5, 2024

PEMANFAATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU PAUD

Dian Novita Siswanti[1], Muh. Daud[2]
[1, 2]Universitas Negeri Makassar, Jl. A.P. Pettarani, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
Email: dian.novita@unm.ac.id

Article History

Received: 03-10-2024

Revision: 23-10-2024

Accepted: 29-10-2024

Published: 31-10-2024

Abstract. The aim of this research is to find out an overview of the use of interactive multimedia learning for PAUD teachers. This research uses the library research method or literature review. Data was obtained through 9 scientific articles related to the use of multimedia, interactive learning, PAUD teachers. Data was analyzed using content analysis. The research results show that the use of interactive multimedia in learning can also increase understanding, positive emotions and behavior of PAUD children during the learning process. In conclusion, multimedia can be useful in increasing interaction between teachers and students in PAUD in the learning process. The implication of this research is to provide an understanding of the importance of improving teacher competence, especially in preparing interesting, innovative, efficient and effective learning media in accordance with the growth and development of early childhood in PAUD.

Keywords: PAUD Teachers, Use of Multimedia, Interactive Learning

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif bagi guru PAUD. Penelitian ini menggunakan metode *library research* atau kajian literatur. Data diperoleh melalui sumber data yakni 9 artikel ilmiah terkait pemanfaatan multimedia, pembelajaran interaktif, Guru PAUD. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis konten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, emosi positif, serta perilaku anak PAUD selama proses belajar. Kesimpulannya, multimedia dapat bermanfaat meningkatkan interaktif antara Guru dan siswa di PAUD dalam proses belajar. Implikasi dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman tentang pentingnya meningkatkan kompetensi guru terutama dalam penyusunan media pembelajaran yang menarik, inovatif, efesien dan efektif sesuai dengan tumbuh kembang anak usia dini di PAUD.

Kata Kunci: Guru PAUD, Pemanfaatan Multimedia, Pembelajaran Interaktif

How to Cite: Siswanti, D. N., & Daud, M. (2024). Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif bagi Guru PAUD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (5), 6567-6577. http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1945

PENDAHULUAN

Era *super smart*, atau yang lebih dikenal sebagai Era *Society* 5.0 yang diperkenalkan oleh Pemerintah Jepang, menempatkan manusia sebagai pusat pemanfaatan teknologi. Indonesia sedang mempersiapkan diri di berbagai aspek kehidupan untuk menghadapi era ini (Hikmat, 2022). Salah satu sektor yang terpengaruh adalah pendidikan. Semua tingkat pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini, dituntut untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas (Ruwaida & Setiasih, 2022). Salah satu

strategi yang bisa diterapkan oleh guru pendidikan anak usia dini adalah menggunakan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pembelajaran ini mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi, serta menyatukan pengalaman dan pengetahuan yang berharga bagi siswa (Rasmani et al., 2023).

Perkembangan teknologi yang pesat dalam era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu fenomena yang muncul adalah integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, yang dikenal sebagai bagian dari revolusi Society 5.0, di mana manusia menjadi pusat dalam pemanfaatan teknologi untuk menciptakan keseimbangan antara kemajuan teknologi dan kesejahteraan manusia (Hikmat, 2022). Dalam konteks ini, sektor pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD), dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut guna mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan.

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi penting dalam perkembangan anak, karena pada tahap ini anak mulai mengenal berbagai konsep dasar yang akan membentuk karakter serta pola pikir mereka di masa depan. Untuk itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak, baik secara kognitif, sosial, maupun emosional (Ruwaida & Setiasih, 2022). Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat mendukung hal ini adalah pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *website*. Penggunaan teknologi ini memungkinkan guru PAUD untuk menyajikan pembelajaran yang interaktif, variatif, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak.

Multimedia pembelajaran interaktif juga diartikan sebagai program yang menggabungkan media audio visual seperti suara, gambar, dan animasi, yang didukung oleh perangkat elektronik seperti gadget atau komputer (Rasmani et al., 2022). Penggunaan multimedia interaktif di kelas mendukung tercapainya pendidikan yang selaras dengan perkembangan era super smart (Indarta et al., 2022). Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *website* adalah sistem pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai elemen media seperti teks, audio, gambar, video, dan animasi, yang disajikan dalam *platform online*. Dengan teknologi ini, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak usia dini, yang cenderung lebih responsif terhadap stimulasi visual dan auditori (Rasmani dkk., 2023). Selain itu, pembelajaran berbasis website memberikan fleksibilitas bagi guru dan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, yang sangat relevan dengan perkembangan teknologi digital di era modern. Namun, meskipun potensinya besar, tidak semua guru PAUD memiliki pengetahuan atau keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan multimedia interaktif berbasis *website* ini.

Menurut Nurani (2021), tantangan utama yang dihadapi dalam menghadapi era *Society* 5,0 adalah perubahan paradigma pendidikan, di mana guru perlu berperan sebagai fasilitator, bukan sekadar penyedia materi. Guru dituntut untuk memotivasi peserta didik melalui pendekatan yang kreatif dan inovatif, termasuk dalam penggunaan teknologi. Selain meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, multimedia interaktif berbasis *website* juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi pada anak usia dini (Indarta et al., 2022). Dengan memanfaatkan teknologi ini, diharapkan pembelajaran di PAUD dapat lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Untuk itu, diperlukan pelatihan dan dukungan bagi guru PAUD dalam menguasai teknologi pembelajaran berbasis website, agar mereka dapat menerapkannya dengan optimal di dalam kelas.

METODE

Metode yang dipakai untuk mengumpulkan data adalah studi kepustakaan, yakni dengan mengumpulkan informasi yang relevan dari berbagai sumber seperti buku, kamus, jurnal, majalah, dan lainnya tanpa perlu melakukan survei lapangan.Dalam penelitian ini digunakan pendekatan Studi Kepustakaan (*Library Research*). Studi kepustakaan merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi melalui berbagai materi yang tersedia di perpustakaan, seperti dokumen, buku, majalah, dan catatan sejarah (Mirzaqon, 2017).

Selanjutnya, teknik analisis data yang digunakan oleh penulis adalah analisis konten (*content analysis*) adalah metode penelitian yang menggunakan prosedur tertentu untuk menarik kesimpulan yang valid dari buku atau dokumen. Analisis konten merupakan penelitian yang melakukan kajian mendalam terhadap isi informasi tertulis atau tercetak di media massa. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa analisis konten adalah metode penelitian yang melalui tahapan tertentu untuk mengekstrak inti dari suatu gagasan atau informasi, kemudian menarik kesimpulan. Penulis memilih teknik analisis konten karena jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kepustakaan, di mana sumber datanya terdiri dari buku, dokumen, dan literatur lainnya (Cahyono, 2021).

HASIL

Penelitian ini menggunakan 9 artikel ilmiah yang terkait dengan pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif bagi guru paud sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil penelitian

No	Nama (Tahun)	Judul	Metode	Hasil
1	Upik Elok Endang Rasmani (2023)	Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Website Bagi Guru PAUD. Volume 7 Issue 5 (2023) Pages 6074-6084 Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)	Peneitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Partisipan yang terlibat sebanyak 30 orang guru.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 70% guru setuju bahwa website Educa Studio sesuai untuk dimanfaatkan sebagai multimedia pembelajaran interaktif bagi anak usia dini karena menyediakan berbagai video, permainan, lagu, cerita maupun lembar kerja bagi anak usia dini sehingga memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas dan membuat peserta didik menjadi semangat dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas.
2	Novita Eka Nurjanah & Tsali Tsatul Mukarromah (2021)	Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur Jurnal Ilmiah Potensia, 2021, Vol. 6 (1), 66-77 https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia e-issn: 2621-2382 p-issn: 2527-9270	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan mengumpulkan dan menelaah data pustaka yang kemudian dihubungkan dengan penelitian untuk mendapat jawaban permasalahan.	Hasil penelitian pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri 4.0 ini sangat dibutuhkan untuk memberikan penjelasan implementasi tentang media pembelajaran yang tepat untuk digunakan di era revolusi industri 4.0 pada masa pandemi COVID-19 dan memberikan penjelasan dampak dari pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini
3	Jumiati Jumiati, Halifa Rahakabauw., & Erna Budiarti (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan 5(6):1757-1760DOI:10.54371/jiip.v5i6.630	Dalam Media ini diperlukan perancangan sebuah Adobe Flash dengan rancangan yang baik, menarik, berkesan dan mudah dimengerti, tampilan interaktif yang baik mengutamakan nilai keindahan dan keluwesan bentuk tidak monoton sehingga, dari awal pengguna atau pemakai sudah mempunyai kesan yang baik dan tidak bosan untuk mengetahui informasi selanjutnya yang ada dalam Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini ini,	Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini ini merupakan Media yang memberikan informasi tentang pembelajaran anak-anak, antara lain; belajar mengenal nama hewan dan tumbuhan, mengenal bentuk hewan dan tumbuhan, mengenal suara hewan, mengenal cara berkembang biak hewan, mengenal cara pelestarian hewan dan tumbuhan, hingga menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan. Dalam Media ini terdapat animasi, gambar, suara dan musik. Dengan musik, anak dapat menyalurkan emosinya secara

			media ini dibuat Dengan unsur hiburan yang interaktif yang berwawasan, berikut gambar-gambar animasi dengan warna dan bentuk yang bervariasi. Media ini juga dilengkapi dengan instrumen musik agar animasi yang ditampilkan akan tampak lebih menarik Pembuatan Media Program Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini ini memerlukan beberapa tahapan yang dikerjakan secara berurutan.	positif sehingga mampu memberikan semangat kepada diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang baik dan bermanfaat. Dalam hal ini motivasi akan memberikan harapan, kekuatan dan optimisme sehingga memiliki semangat juang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu, misalnya belajar
4	Khoir, A., & Aminatuzzuhriah, A. (2024)	Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Pada Anak Usia Dini *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, *7*(3), 12002–12008. https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.33262	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini melalui metode studi literatur.	Media interaktif membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih imersif dan menyenangkan, sehingga memudahkan anak dalam memahami konsep-konsep bahasa secara lebih kontekstual. Namun, terdapat pula tantangan terkait penggunaan teknologi ini, seperti potensi ketergantungan pada media interaktif dan kurangnya interaksi sosial jika tidak diimbangi dengan aktivitas langsung. Penelitian ini juga menekankan pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam mendampingi anak-anak selama menggunakan media interaktif, untuk memastikan proses belajar berlangsung optimal. Di sisi lain, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengeksplorasi penerapan teknologi baru seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) dalam pembelajaran bahasa.
5	Kadek Mira B. Pramesti, Ketut Agustini, Gede Saindra Santyadiputra (2019).	Dampak Menerapkan Media Pembelajaran Interaktif Calisbar terhadap Prestasi Belajar Siswa	Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan desain Post Test Only Control Group Design. Populasi penelitian mencangkup seluruh siswa kelompok B di TK	Hasil penelitian menunjukkan (1) terdapat prestasi belajar yang lebih tinggi dalam pengaruh penggunaan media Pembelajaran Interaktif CALISBAR. Hasil analisis uji-t memperoleh thitung = 7,964 dan ttabel = 2,352 untuk dk

		Available online: https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa Jurnal Pendidikan Anak, 8 (2), 2019, 132-140	Kartika VII-3 Singaraja. Sampel yang digunakan yaitu kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dan kelompok B2 yang digunakan kelas kontrol, dengan jumlah 34 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan lembar posttest untuk mengukur prestasi belajar, dan metode angket untuk mengukur respon siswa. Data prestasi belajar kemudian dianalisis dengan melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t	sebesar 32 dengan taraf signifikan 5%, karena thitung > ttabel maka H0 ditolak (2) respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Interaktif CALISBAR didapat persentase hasil akhir respon siswa adalah 81,18% yang tergolong dalam kategori sangat positif.
6	Nurkholis, Hendri Raharjo,&Toto Santi Aji (2022)	Penggunaan Learningappssebagai Mediapembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar Jurnal Cakrawala PendasVol. 8 No. 4, Oktober 2022DOI: http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3108p-ISSN: 2442-7470 e-ISSN: 2579-4442	Penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif dengan tahapan pra-penelitian dan eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes sebagai instrument utama, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data terkumpul kemudian dianalisis dengan tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.	Hasil yang diperolehdari penelitian ini bahwa penggunaan learningapps sebagai media pembelajaran interaktif berdampak baik terhadapan sasaran objeknya yaitu siswa sekolah dasar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar memerlukan pembelajaran yang inovatif, interaktif dan bervariatif. Sehingga menghasilkan pemikiran yang kreatif dalam menuangkan ide dan pendapatnya
7	Ferry Hadary, Desni Yuniarni, Reine Suci Wulandari *Ferry Hadary (2019).*	Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kota Pontianak Kalimantan Barat http://dx.doi.org/10.29406/al-khidmah.v2i2.1626 Al-Khidmah 2019	Metode pelaksanaan yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan prioritas yang sudah disepakati bersama dengan mitra adalah dengan metode pendekatan multimedia interaktif, dibuat dalam bentuk cerita yang diperankan oleh tokoh dari kearifan lokal dengan unsur budaya lokal yang ada Kalimantan Barat.	Para guru di TK mitra sangat antusias dan bersemangat dalam membuat busy book tersebut, karena mereka dapat menambah pengetahuan dan keterampilan baru mengenai media pembelajaran untuk anak di TK. Busy book dan video animasi yang telah dibuat, diperkenalkan kepada anak dalam pembelajaran di kelas dan anak-anak TK terlihat senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif tersebut.

8	Mariana Susanti (2017)	Daya Guna Media Audio Pendidikan Digital Melalui Situs Web IPTEK-KOM, Vol. 19 No. 1, Juni 2017: 63-80 ISSN 2527-4902	Penelitian ini disusun untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan penggunaan media audio pendidikan digital melalui situs web BPMRPK menurut pandangan guru/tenaga pendidik PAUD. Penelitian dilakukan selama satu bulan, yaitu tanggal 18 Juli s.d. 17 Agustus 2016 dengan instrumen kuesioner.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa daya guna media audio pendidikan digital oleh guru/tenaga pendidik PAUD melalui situs web BPMRPK tergolong baik untuk komponen kemampuan dipelajari, efisiensi, dan kepuasan. Dua komponen yang lain, yaitu kemudahan diingat dan errors dinilai buruk oleh pengguna. Tiga (3) hal yang perlu dibahas sehubungan dengan temuan tersebut antara lain: (1) bimbingan teknis pemanfaatan kepada calon pengguna; (2) akses internet di DIY; dan (3) potret imigran digital.
9	Zaenol Fajri, Ira Febriliana Dewi Riza, Himmatul Azizah, Yulia Sofiana, Ummami, & Ayu Andila (2022)	Pendampingan Guru Paud Al Muhaimin Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva DIMASTEK (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis Teknologi) Vol 2 No 2 September 2022 P-ISSN: 2775-491Xn E-ISSN: 2775-135X	Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode partisipasi dari para peserta dan tim pelaksana kegiatan. Hasil pelaksanaan Pendampingan Guru PAUD Al Muhaimin ini dapat membantu guru-guru untuk menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, lingkungan belajar anak dan perkembangan teknologi yang semakin maju.	Hasil pelaksanaan Pendampingan Guru PAUD Al Muhaimin ini dapat membantu guru-guru untuk menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, lingkungan belajar anak dan perkembangan teknologi yang semakin maju. Jadi kesimpulan dari pelaksanaan pengabdian ini, memberikan pemahaman tentang pentingnya meningkatkan kompetensi guru terutama dalam penyusunan media pembelajaran yang menarik, inovatif, efesien dan efektif sesuai dengan tumbuh kembang anak usia dini

DISKUSI

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, melalui pemberian rangsangan pendidikan yang bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental mereka, sehingga anak siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya (UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 14). Proses pembelajaran bukan hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga melibatkan aktivitas mencari dan merumuskan ilmu secara aktif.

Pembelajaran memiliki ciri-ciri seperti adanya tujuan, materi yang sesuai dengan tujuan, serta penggunaan metode dan media pembelajaran (Munir, 2009).

Salah satu inovasi yang mulai banyak diterapkan adalah pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif di Era digital saat ini agar dapat membawa banyak perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD). Teknologi ini tidak hanya memungkinkan guru PAUD untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengakomodasi berbagai gaya belajar anak. Hasil penelitian dari Rasmani (2023) menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa 70% guru setuju bahwa *website Educa Studio* sesuai untuk dimanfaatkan sebagai multimedia pembelajaran interaktif bagi anak usia dini karena menyediakan berbagai video, permainan, lagu, cerita maupun lembar kerja bagi anak usia dini sehingga memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas dan membuat peserta didik menjadi semangat dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas.

Penggunaan media menjadi salah satu perantara yang dapat mengantarkan pemahaman siswa lebih baik lagi, terutama materi pelajaran yang abstrak dan perlu ilustrasi agar pemahaman siswa bisa kongkret apalagi jika materi tersebut disampaikan kepada siswa kelas rendah (Adawiyah et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran seharusnya menjadi hal yang wajib bagi seorang Guru karena keberadaan media pembelajaran diharapkan siswa semakin antusias terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga media menjadi penunjang kegiatan proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan (Ratnawati & Werdiningsih, 2020). Manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan pada anak PAUD juga diteliti oleh Susanti (2017) yang menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa daya guna media audio pendidikan digital oleh guru/tenaga pendidik PAUD melalui situs web BPMRPK tergolong baik untuk komponen kemampuan dipelajari, efisiensi, dan kepuasan. Dua komponen yang lain, yaitu kemudahan diingat dan errors dinilai buruk oleh pengguna. Tiga (3) hal yang perlu dibahas sehubungan dengan temuan tersebut antara lain: (1) bimbingan teknis pemanfaatan kepada calon pengguna; (2) akses internet di DIY; dan (3) potret imigran digital.

Berbagai jenis media pembelajaran telah banyak dijumpai tergantung kreatifitas Guru tersebut dalam membuatnya. Jika dirasa memberatkan seorang Guru, Guru dapat membelinya atau membuat media pembelajaran dari barang-barang yang sederhana tidak berguna lagi, salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif (Meidawati, 2019). Media pembelajaran interaktif adalah suatu layanan digital (multimedia) yang dapat dimanfaatkan penggunaannya oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran yang menarik berisi tentang teks,

gambar bergerak, game, video, audio dan yang lainnya (Ratnawati & Werdiningsih, 2020). Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat berpikir dengan kreatif untuk memecahkan sebuah masalah pembelajaran (Qadar, 2015).

Hasil penelitian Jumiati et al., (2022) mengemukakan bahwa dalam Media ini terdapat animasi, gambar, suara dan musik. Dengan musik, anak dapat menyalurkan emosinya secara positif sehingga mampu memberikan semangat kepada diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang baik dan bermanfaat. Dalam hal ini motivasi akan memberikan harapan, kekuatan dan optimisme sehingga memiliki semangat juang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu, misalnya belajar. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari Pramesti et al., (2019) menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan (1) terdapat prestasi belajar yang lebih tinggi dalam pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif CALISBAR. Hal yang sejalan terkait manfaat multimedia pada emosi dari anak usia dini juga dinyatakan oleh Rasmani (2023) bahwa terdapat beberapa manfaat utama yang dapat diperoleh dari teknologi ini antara lain anak-anak usia dini cenderung lebih responsif terhadap materi yang disajikan secara visual dan auditori. Dengan multimedia interaktif berbasis website, guru dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih bervariasi, seperti video, gambar, animasi, dan suara, yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar anak. Hal ini sejalan dengan teori bahwa anak usia dini belajar lebih efektif melalui stimulasi multi-sensori (Rasmani et al., 2023).

Guru dapat menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan individu anak, membuat proses belajar menjadi lebih personal dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Hal ini juga memungkinkan guru untuk menghemat waktu dalam persiapan materi, karena sumber daya digital dapat diakses dan digunakan kembali dengan mudah (Indarta et al., 2022). Selanjutnya, menggunakan multimedia tidak hanya meningkatkan keterampilan akademis anak, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan digital sejak dini. Hal ini penting mengingat kebutuhan masa depan yang semakin mengharuskan generasi muda untuk memiliki literasi digital yang baik.

KESIMPULAN

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif menawarkan kesempatan besar bagi guru PAUD untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak, serta mendukung pengembangan keterampilan digital sejak usia dini. Namun, penerapannya membutuhkan

keterampilan yang memadai dari guru serta dukungan infrastruktur yang baik. Dengan pendekatan yang tepat, multimedia bisa menjadi alat yang efektif dalam pendidikan anak usia dini, membantu menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan di era digital. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, emosi positif, serta perilaku anak PAUD selama proses belajar.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang pentingnya meningkatkan kompetensi guru terutama dalam penyusunan media pembelajaran yang menarik, inovatif, efesien dan efektif sesuai dengan tumbuh kembang anak usia dini di PAUD.

REFERENSI

Adawiyah, R., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2022). Pengembangan Media Magic Box Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V. Edumaspul Jurnal Pendidikan, 6(1), 599–606

Cahyono, A. D. (2021). The Role of Development of Performance Management of Health Administration on Improving the Quality of Health Services in Community Health Centers. *Jurnal Ilmiah Pamenang-JIP DOI: 10.53599 E-ISSN: 2715-6036 P-ISSN: 2716-0483 Vol. 3 No. 2, Desember 2021, 28 – 42*

Cahyono, A. D. (2021). Tantangan dan Peluang Guru PAUD dalam Menghadapi Era Digitalisasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2), 55-68.*

Hadary, F., Yuniarni, D., & Wulandari, R. S. (2019). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kota Pontianak Kalimantan Barat. Jurnal *Al-Khidmah 2019 http://dx.doi.org/10.29406/al-khidmah.v2i2.1626 Al-Khidmah 2019*

Hikmat, H. (2022). The Readiness of Education in Indonesia in Facing the Society Era 5.0. *Jurnal Basicedu. 6(2), 2953–2961. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2526*

Hikmat, M. (2022). Era Society 5.0: Manusia dan Teknologi di Tengah Kehidupan Modern. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Informasi, 15(1), 12-21.*

Indarta, D., Kusuma, M., & Pramudita, R. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Website dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa PAUD. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan, 7(1), 77-89.*

Indarta, D., Kusuma, M., & Pramudita, R. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Website dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa PAUD. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan, 7(1), 77-89.*

Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan. 4(2), 3011-3024. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589*

Jumiati., Rahakabauw,H., & Budiarti,E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan 5(6):17571760DOI:10.54371/jiip.v5i6.630

Khoir, A., & Aminatuzzuhriah, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa pada Anak Usia Dini. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP), 7*(3), 12002–12008. https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.33262

Meidawati. (2019). Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Abstrak. Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship, 1(1), 1–5

Mirzaqon T. A. (2017). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v7i1.3534*

Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. CV. Alfabeta

Nurani, D. (2021). Tantangan Guru di Era Society 5.0: Perubahan Paradigma Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar, 9(2), 45-53.*

Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur *Jurnal Ilmiah Potensia, 2021, Vol. 6 (1), 66-77 https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia e-issn: 2621-2382 p-issn: 2527-9270*

Nurkholis., Hendri, R., & Aji, T. S. (2022). Penggunaan Learning Apps sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 8 No. 4, Oktober 2022DOI: http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3108p-ISSN: 2442-7470 e-ISSN: 2579-4442*

Pramesti, K. M. B., Agustini, K., Santyadiputra, G. S. (2019). Dampak Menerapkan Media Pembelajaran Interaktif Calisbar terhadap Prestasi Belajar Siswa *Available online: https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa Jurnal Pendidikan Anak, 8 (2), 2019, 132-140*

Qadar, R. (2015). Mengakses Aspek Afektif dan Kognitif pada Pembelajaran Optika dengan Pendekatan Demonstrasi Interaktif. Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika, 2(1), 1–11.

Rasmani, A., Hartati, T., & Pratama, Y. (2023). Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif: Potensi dan Tantangannya di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(3), 102-114.*

Rasmani, A., Hartati, T., & Pratama, Y. (2023). Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif: Potensi dan Tantangannya di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(3), 102-114.*

Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 7 (1), 10-16. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480*

Rasmani, U. E. E. (2023). Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Website Bagi Guru PAUD. *Volume 7 Issue 5 (2023) Pages 6074-6084 Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)*

Ratnawati, S. R., & Werdiningsih, W. (2020). Pemanfaatan E-Learning sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAI di Era Revolusi Industri 4.0. Belajar: Jurnal Pendidikan Islam, 5(2), 199–220. https://doi.org/10.29240/belajea.v5i2.1429

Ruwaida, G. A., & Setiasih, O. (2022). Strategi Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Menghadapi era Society 5.0. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 6 (5), 5406- 5413. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3028*

Ruwaida, N., & Setiasih, L. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2), 55-64.*

Zaenol, F., Riza, I. F. D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami., & Andila, A. (2022). Pendampingan Guru Paud Al Muhaimin dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva *DIMASTEK (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis Teknologi) Vol 2 No 2 September 2022 P-ISSN: 2775-491X || E-ISSN: 2775-135X*