

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Edukasi “*ABC Kids - Tracing & Phonics*” Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini

Sri Ekawati¹, Hadratullah²

Institut Agama Islam Hamzanwadi

Email: watisrieika571@gmail.com¹, hadratullah@yahoo.co.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi edukasi “*ABC Kids - Tracing & Phonics*” terhadap minat belajar anak usia dini. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Alasan penggunaan jenis penelitian ini karena belum adanya data yang cocok mengenai masalah yang diteliti. Data yang digunakan dalam penelitian yaitu data primer dan data skunder. Dimana data primer merupakan data hasil wawancara dan observasi dengan guru serta peserta didik. Serta data skunder diperoleh dari data peserta didik yang bersumber dari lokasi penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan aplikasi edukasi “*ABC Kids - Tracing & Phonics*” di TK PGRI 33 Korleko Selatan berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan keterlibatan peserta didik didalam kelas sebanyak 25%, peningkatan antusiasme belajar sebanyak 30%, serta kemandirian belajar meningkat sebanyak 50%. Secara keseluruhan, persepsi orang tua dan guru terhadap penggunaan aplikasi edukasi bagi anak PAUD menunjukkan gambaran yang cukup kompleks. Meskipun terdapat pandangan positif, kekhawatiran dan tantangan juga tetap menjadi pertimbangan penting. Pemahaman yang mendalam tentang persepsi ini dapat membantu para pengembang aplikasi dan pemangku kepentingan pendidikan PAUD untuk merancang solusi teknologi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini, serta melibatkan orang tua dan guru secara aktif dalam pemanfaatannya.

Kata Kunci : *aplikasi edukasi; minat belajar; anak usia dini.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama bagi perkembangan individu dan masyarakat. Secara umum, pendidikan mencakup proses pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Dalam konteks global, pendidikan memainkan peran krusial dalam pembentukan karakter dan kemampuan seseorang untuk berkontribusi pada masyarakat. pendidikan dipandang sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan (Pristiwanti.dkk, 2022). Seiring dengan perkembangan zaman, fokus pendidikan telah bergeser dari pendekatan tradisional menuju metode yang lebih inovatif dan interaktif. Di tahap ini, kita mulai melihat pentingnya teknologi dalam dunia pendidikan. Teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, menciptakan peluang baru dan tantangan yang harus dihadapi oleh pendidik, siswa, dan institusi pendidikan. Salah satu dampak paling signifikan dari

teknologi dalam dunia pendidikan adalah meningkatnya aksesibilitas informasi. Siswa tidak lagi bergantung hanya pada buku teks; mereka dapat menemukan artikel, video, dan kursus online yang memperkaya pemahaman mereka. Teknologi juga telah menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif. Aplikasi edukasi dapat dikembangkan untuk menunjang proses pendidikan serta memiliki beberapa keunggulan yang signifikan yaitu memiliki animasi yang mampu menarik perhatian peserta didik agar peserta didik dapat menikmati proses belajar dan juga dapat meningkatkan daya ingat peserta didik untuk mampu menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Dias, Enstein, & Manu, 2021). Dengan aplikasi edukasi, simulasi, dan permainan, siswa dapat terlibat lebih aktif dalam proses belajar. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Penggunaan aplikasi edukasi semakin populer, terutama di kalangan anak-anak usia dini, yang merupakan fase kritis dalam perkembangan kognitif dan emosional. Pada tahap ini, anak-anak mengalami perkembangan pesat dalam berbagai aspek, termasuk kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Pendidikan usia dini bertujuan untuk memberikan fondasi yang kuat bagi pembelajaran selanjutnya dan membantu anak mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidikan usia dini telah mengalami transformasi yang signifikan. Teknologi kini memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi anak-anak. Misalnya, aplikasi edukasi yang dirancang khusus untuk anak-anak dapat membantu mereka belajar huruf, angka, dan keterampilan dasar lainnya dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi edukasi menawarkan pendekatan belajar yang interaktif dan menyenangkan, memanfaatkan elemen permainan, visual yang menarik, dan narasi yang menghibur untuk menarik perhatian anak usia dini. Aplikasi edukasi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang inovatif, hal ini dapat merangsang rasa ingin tahu anak dan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, aplikasi edukasi memungkinkan anak untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, memberikan kebebasan untuk mengeksplorasi topik yang mereka minati.

Minat belajar merupakan faktor fundamental yang memengaruhi proses pendidikan anak. Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang, dorongan melakukan aktivitas terhadap kegiatan belajar yang dilakukan melalui latihan-latihan

ataupun pengalaman, minat belajar pada diri siswa, merupakan suatu kegiatan belajar yang dilakukan dengan penuh kesadaran, dilakukan dengan senang dan mempunyai dorongan untuk memperoleh hasil belajar yang optimal (Handayani, 2016). Anak yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar, lebih mudah memahami materi, dan memiliki sikap positif terhadap pendidikan. Namun, banyak anak yang menghadapi tantangan dalam mempertahankan minat mereka, terutama dalam lingkungan belajar yang sering kali dianggap monoton dan kurang menarik. Di sisi lain, penting untuk mempertimbangkan dampak dari penggunaan aplikasi edukasi secara berlebihan. Meski banyak manfaat yang ditawarkan, penggunaan teknologi harus tetap seimbang dengan kegiatan fisik dan interaksi sosial. Oleh karena itu, peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam mengarahkan penggunaan aplikasi ini agar tetap produktif dan bermanfaat.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan aplikasi edukasi terhadap minat belajar anak usia dini. Dengan menganalisis berbagai faktor, termasuk persepsi orang tua dan guru terhadap penggunaan aplikasi edukasi, dan tantangan yang mungkin dihadapi, diharapkan artikel ini dapat memberikan wawasan berharga bagi orang tua, pendidik, dan pengambil keputusan dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pendidikan anak dengan cara yang positif dan konstruktif.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Alasan penggunaan jenis penelitian ini karena belum adanya data yang cocok mengenai masalah yang diteliti. Oleh karena itu, penulis terjun langsung untuk melakukan eksplorasi langsung terhadap objek penelitian. Data yang digunakan dalam penelitian yaitu data primer dan data skunder . Dimana data primer merupakan data hasil wawancara dan observasi dengan guru serta peserta didik TK PGRI 33 Korleko Selatan. Serta data skunder diperoleh dari data peserta didik yang bersumber dari lokasi penelitian. Miles dan Huberman (1984) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Sugiyono, 2023:321). Analisis data yang digunakan yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan keabsahan datanya menggunakan triangulasi teknik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 20 anak usia dini/TK yang berusia antara 4 hingga 6 tahun yang merupakan peserta didik TK PGRI 33 Korleko Selatan. Subjek penelitian dipilih secara purposive, dengan mempertimbangkan anak-anak yang telah menggunakan aplikasi edukasi selama minimal tiga bulan. Adapun aplikasi edukasi yang digunakan adalah aplikasi “*ABC Kids - Tracing & Phonics*”. Selanjutnya wawancara dilakukan dengan orang tua dan guru untuk mendapatkan perspektif yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan pengamatan mereka terhadap minat belajar anak. Observasi langsung di kelas juga dilakukan untuk menilai interaksi anak-anak dengan aplikasi.

Aplikasi edukasi “*ABC Kids - Tracing & Phonics*”

ABC Kids - Tracing & Phonics adalah aplikasi edukasi yang dirancang khusus untuk anak-anak usia dini, bertujuan untuk membantu mereka belajar huruf, angka, dan keterampilan dasar membaca dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Aplikasi ini menggabungkan elemen permainan dengan metode pengajaran yang efektif, menjadikannya alat yang menarik bagi anak-anak untuk memulai perjalanan belajar mereka.

- **Fitur Utama**

1. **Pelacakan Huruf dan Angka:**

Anak-anak dapat belajar menulis huruf dan angka dengan mengikuti garis yang ditunjukkan. Fitur ini tidak hanya membantu mereka mengenali bentuk huruf, tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik halus.

2. **Phonics dan Bunyi Huruf:**

Aplikasi ini mengajarkan anak-anak mengenai bunyi setiap huruf. Dengan mendengarkan suara yang dihasilkan, anak-anak dapat memahami hubungan antara huruf dan suara, yang merupakan dasar penting dalam membaca.

3. **Permainan Interaktif:**

Setiap pelajaran diubah menjadi permainan yang menyenangkan, membuat anak-anak lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Misalnya, mereka dapat menemukan huruf tersembunyi atau menyelesaikan tantangan menulis untuk mendapatkan poin.

4. **Antarmuka Ramah Anak:**

Desain yang ceria dan intuitif memungkinkan anak-anak untuk menjelajah aplikasi dengan mudah tanpa bantuan orang dewasa. Warna-warna cerah dan karakter lucu menambah daya tarik aplikasi.

5. **Tanpa Iklan dan Aman untuk Anak:**

Aplikasi ini bebas dari iklan yang mengganggu, sehingga orang tua tidak perlu khawatir tentang konten yang tidak pantas. Lingkungan belajar yang aman sangat penting untuk pengalaman belajar yang positif.

- **Manfaat**

Dengan menggunakan *ABC Kids - Tracing & Phonics*, anak-anak dapat:

1. **Meningkatkan Minat Belajar:**
Aplikasi ini dirancang dengan elemen permainan yang menarik, sehingga anak-anak merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Dengan pengalaman belajar yang menyenangkan, anak-anak lebih cenderung untuk terus menggunakan aplikasi dan menjelajahi lebih banyak konten.
2. **Pengembangan Keterampilan Dasar:**
Menulis: Fitur tracing membantu anak-anak belajar menulis huruf dan angka dengan benar. Melalui latihan berulang, mereka dapat mengembangkan keterampilan motorik halus yang penting untuk menulis di dunia nyata.
Membaca: Aplikasi ini memperkenalkan anak-anak pada phonics, yang membantu mereka memahami hubungan antara huruf dan bunyi. Ini adalah dasar penting untuk kemampuan membaca yang lebih lanjut.
3. **Pembelajaran Mandiri:**
Dengan *interface* yang *user-friendly*, anak-anak dapat belajar secara mandiri tanpa bantuan orang dewasa. Ini meningkatkan rasa percaya diri mereka dan memberi mereka kebebasan untuk belajar sesuai kecepatan mereka sendiri.
4. **Peningkatan Keterampilan Kognitif:**
Permainan dalam aplikasi ini juga mendorong anak-anak untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah. Mereka belajar untuk mengenali pola, mengingat informasi, dan beradaptasi dengan berbagai tantangan yang diberikan dalam permainan.
5. **Interaksi Sosial:**
Meskipun aplikasi ini dirancang untuk penggunaan individu, orang tua dapat berpartisipasi dengan anak-anak saat bermain. Ini menciptakan kesempatan untuk interaksi sosial dan diskusi tentang apa yang telah dipelajari, memperkuat pemahaman anak.
6. **Penguatan Memori:**
Dengan menggunakan gambar, suara, dan interaksi, aplikasi ini membantu anak-anak mengingat huruf dan angka dengan lebih baik. Pembelajaran yang multisensori ini efektif dalam memperkuat ingatan jangka panjang.
7. **Kesiapan Sekolah:**
Dengan menguasai dasar-dasar membaca dan menulis, anak-anak akan lebih siap untuk memasuki sekolah formal. Keterampilan ini sangat penting untuk keberhasilan akademis di masa depan.
8. **Aksesibilitas:**
Aplikasi ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan anak-anak untuk belajar di rumah, dalam perjalanan, atau saat berkunjung ke tempat lain. Fleksibilitas ini sangat bermanfaat bagi orang tua yang ingin memberikan pendidikan tambahan di luar sekolah.

- **Peningkatan Minat Belajar**

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan wali murid maupun guru di sekolah TK PGRI 33 Korleko Selatan didapatkan informasi yang dirangkum dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 hasil wawancara wali murid

No	Respondent	Hasil wawancara	Pernyataan
1.	Respondent A	Anak lebih antusias belajar setelah menggunakan aplikasi edukasi.	"Setelah menggunakan aplikasi, dia selalu meminta untuk belajar dan membaca."
2.	Respondent B	Anak menunjukkan minat yang tinggi saat belajar melalui permainan di aplikasi.	"Dia tidak pernah suka belajar, tapi sekarang dia sangat senang bermain sambil belajar."
3.	Respondent C	Ada kekhawatiran tentang durasi penggunaan layar yang berlebihan.	"Kami membatasi waktu agar dia tidak terlalu lama di depan layar."
4.	Respondent D	Aplikasi membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi anak.	"Dia tidak merasa tertekan saat belajar, malah merasa seperti bermain."
5.	Respondent E	Pentingnya orang tua mendampingi anak saat menggunakan aplikasi untuk hasil yang optimal.	"Saya selalu duduk bersamanya saat dia belajar agar bisa membantu jika dia kesulitan."

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan menunjukkan bahwa banyak orang tua yang melaporkan bahwa anak-anak mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat terhadap kegiatan belajar. Anak-anak yang sebelumnya kurang tertarik pada materi pelajaran kini menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi edukasi dapat menjadi jembatan yang menghubungkan minat anak dengan pembelajaran formal. Aplikasi edukasi yang menawarkan elemen interaktif, seperti permainan dan visual yang menarik, terbukti sangat efektif dalam menarik perhatian anak-anak. Selain itu, Guru mencatat bahwa anak-anak lebih mudah memahami konsep-konsep dasar, seperti angka dan huruf, ketika disajikan dalam bentuk permainan. Salah satu guru menyatakan, “Anak-anak lebih fokus dan bersemangat ketika mereka belajar melalui permainan. Mereka tidak merasa tertekan dan lebih suka berpartisipasi aktif.” Interaktivitas ini membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan. Selain itu, Orang tua mengungkapkan bahwa kemudahan akses ke aplikasi edukasi di perangkat seluler memberikan keuntungan besar. Mereka dapat mendampingi anak belajar kapan saja, baik itu di rumah maupun saat bepergian. Salah seorang wali murid juga

mengungkapkan, “Kami bisa belajar di mobil ketika menuju ke sekolah, dan itu membuat perjalanan lebih berarti.” Dengan adanya akses yang mudah, anak-anak dapat lebih sering berlatih dan mengulang materi, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman mereka.

Selain dari hasil wawancara peneliti juga melakukan kegiatan observasi dengan menerapkan metode observasi terstruktur untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan belajar dan catat keterlibatan, minat, dan antusiasme mereka sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi edukasi “*ABC Kids - Tracing & Phonics*”. Metode ini melibatkan pengamatan langsung terhadap perilaku anak selama kegiatan belajar, sehingga memberikan wawasan yang mendalam tentang minat dan keterlibatan mereka. Sebelum melakukan observasi, guru menyiapkan lembar observasi yang mencakup beberapa aspek penting, seperti minat membaca, keterlibatan dalam kelas, antusiasme belajar, dan kemandirian dalam belajar. Setiap aspek dilengkapi dengan kriteria penilaian yang jelas, sehingga pengamatan dapat dilakukan secara konsisten. pada hari observasi, guru memulai dengan memperkenalkan aplikasi edukasi yang akan digunakan. Anak-anak tampak penasaran dan bersemangat saat mendengar tentang aktivitas yang akan dilakukan. Selama sesi membaca, guru mencatat seberapa aktif anak-anak dalam berpartisipasi. Apakah mereka mengikuti cerita dengan baik? Apakah mereka mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat? Semua ini dicatat dalam lembar observasi. Setelah sesi membaca, guru melakukan diskusi kelompok. Di sini, guru mengamati interaksi sosial anak-anak. Apakah mereka saling berbagi pendapat? Apakah mereka mendengarkan dengan baik saat teman mereka berbicara? Keterlibatan dalam diskusi ini menjadi indikator penting dari minat dan antusiasme mereka terhadap materi yang dibaca.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.2 Hasil Observasi

Aspek	Sebelum Aplikasi	Setelah Aplikasi
Keterlibatan dalam Kelas	35%	60%
Antusiasme Belajar	30%	70%
Kemandirian dalam Belajar	15%	65%

Dari data diatas maka dapat disimpulkan Penggunaan aplikasi edukasi “*ABC Kids - Tracing & Phonics*”, telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat dan keterlibatan anak dalam belajar. Peningkatan yang terlihat dalam semua aspek menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik serta mendukung pendidikan anak usia dini. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan

aplikasi edukasi “ABC Kids - Tracing & Phonic” di TK PGRI 33 Korleko Selatan berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Persepsi Orang Tua dan Guru Penggunaan Aplikasi Edukasi “ABC Kids - Tracing & Phonics”

Penggunaan aplikasi edukasi dalam pembelajaran anak usia dini telah menjadi topik yang semakin mendapat perhatian. Sebagai pihak yang bertanggung jawab atas perkembangan dan pendidikan anak, baik orang tua maupun guru memiliki persepsi yang penting untuk dipertimbangkan. Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua dan guru memandang penggunaan aplikasi edukasi bagi anak PAUD secara positif. Mereka menyadari potensi manfaat yang dapat diperoleh, seperti peningkatan motivasi belajar. Penggunaan aplikasi edukasi yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Mereka lebih antusias dan tekun dalam mengikuti kegiatan pembelajaran." (Susanti & Novitasari, 2020). Selain itu dengan adanya aplikasi edukasi peserta didik mendapatkan kemudahan akses materi pembelajaran, serta pengembangan keterampilan digital. Aplikasi edukasi dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan digital sejak usia dini. Mereka belajar cara mengoperasikan perangkat digital dan memanfaatkannya untuk mendukung proses pembelajaran." (Hartono & Wibowo, 2021). Dari sudut pandang orang tua, aplikasi edukasi dianggap dapat membantu anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Seperti yang diungkapkan oleh seorang orang tua, "Anak saya lebih antusias belajar menggunakan aplikasi edukasi karena tampilannya yang menarik dan fitur-fiturnya yang interaktif."

Di sisi lain, beberapa orang tua juga menyatakan kekhawatiran terkait penggunaan aplikasi edukasi, terutama mengenai potensi kecanduan teknologi, paparan konten yang tidak sesuai, serta kurangnya pengawasan. Keterpaparan yang terlalu lama terhadap aplikasi edukasi berisiko menimbulkan kecanduan teknologi pada anak. Hal ini dapat berdampak pada kurangnya kemampuan anak untuk fokus, berkonsentrasi, dan mengatur diri sendiri." (Suryani & Wijaya, 2022). Seorang orang tua mengungkapkan, "Saya khawatir jika anak saya terlalu sering menggunakan aplikasi, ia akan sulit lepas dari gadget dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar."

Dari perspektif guru PAUD, persepsi positif terhadap aplikasi edukasi juga terlihat. Mereka meyakini bahwa penggunaan aplikasi dapat memperkaya pengalaman belajar anak, meningkatkan keterlibatan, serta memudahkan penyampaian materi pembelajaran.

Seperti yang dinyatakan oleh seorang guru PAUD, "Aplikasi edukasi membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik perhatian anak-anak. Saya dapat dengan mudah menjelaskan konsep-konsep abstrak melalui konten digital yang disediakan." Namun, beberapa guru juga mengungkapkan kekhawatiran terkait kemampuan anak PAUD dalam mengoperasikan aplikasi secara mandiri, serta potensi penggunaan aplikasi yang berlebihan yang dapat mengganggu perkembangan sosial-emosional anak. Seperti yang diungkapkan oleh seorang guru, "Anak-anak di kelas saya masih kesulitan menggunakan aplikasi edukasi secara mandiri. Saya harus selalu mendampingi mereka, sehingga penggunaan aplikasi terbatas".

Secara keseluruhan, persepsi orang tua dan guru terhadap penggunaan aplikasi edukasi bagi anak PAUD menunjukkan gambaran yang cukup kompleks. Meskipun terdapat pandangan positif, kekhawatiran dan tantangan juga tetap menjadi pertimbangan penting. Pemahaman yang mendalam tentang persepsi ini dapat membantu para pengembang aplikasi dan pemangku kepentingan pendidikan PAUD untuk merancang solusi teknologi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini, serta melibatkan orang tua dan guru secara aktif dalam pemanfaatannya.

KESIMPULAN

Teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, menciptakan peluang baru dan tantangan yang harus dihadapi oleh pendidik, siswa, dan institusi pendidikan. Salah satu dampak paling signifikan dari teknologi dalam dunia pendidikan adalah hadirnya berbagai inovasi dalam media pembelajaran, salah satunya adalah dengan hadirnya aplikasi edukasi. Aplikasi edukasi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang inovatif, hal ini dapat merangsang rasa ingin tahu anak dan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, aplikasi edukasi memungkinkan anak untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, memberikan kebebasan untuk mengeksplorasi topik yang mereka minati. Salah satu aplikasi edukasi anak-anak yang populer adalah ABC Kids - Tracing & Phonics, yang merupakan aplikasi edukasi yang dirancang khusus untuk anak-anak usia dini, bertujuan untuk membantu mereka belajar huruf, angka, dan keterampilan dasar membaca dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Pengaruh penggunaan aplikasi edukasi “ABC Kids - Tracing & Phonic” terhadap minat belajar anak usia dini di TK PGRI 33 Korleko Selatan menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap minat dan keterlibatan anak dalam belajar. Peningkatan yang terlihat dalam semua aspek menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik serta mendukung pendidikan anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan keterlibatan peserta didik didalam kelas sebanyak 25%, peningkatan antusiasme belajar sebanyak 30%, serta kemandirian belajar meningkat sebanyak 50%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi edukasi “ABC Kids - Tracing & Phonic” di TK PGRI 33 Korleko Selatan berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Selain itu persepsi orang tua dan guru terhadap penggunaan aplikasi edukasi bagi anak PAUD menunjukkan gambaran yang cukup kompleks. Meskipun terdapat pandangan positif, kekhawatiran dan tantangan juga tetap menjadi pertimbangan penting. Pemahaman yang mendalam tentang persepsi ini dapat membantu para pengembang aplikasi dan pemangku kepentingan pendidikan PAUD untuk merancang solusi teknologi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini, serta melibatkan orang tua dan guru secara aktif dalam pemanfaatannya

DAFTAR PUSTAKA

- Dias, L. L., Enstein, J., & Manu, G. A. (2021). Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 27-34.
- Sayidah, R. R., Hurri, I., & Siwiyanti, L. (2021). Media game edukasi berupa aplikasi untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. *EARLY CHILDHOOD*, 5(2), 142-154.
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Ma'sumah, M. S., Supeningsih, S., Lestarinigrum, A., ... & Sidik, N. A. H. (2021). Konsep dasar pendidikan anak usia dini.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Syahputra, F., Sabrina, E., Lase, G. R. A., Zebua, A., & Lase, S. E. E. (2024). Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Dalam Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 242-248.
- Susanti, E., & Novitasari, D. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Anak melalui Penggunaan Aplikasi Edukasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 85-94.

- Hartono, A., & Wibowo, S. (2021). Pengembangan Keterampilan Digital Anak Usia Dini melalui Aplikasi Edukasi. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 15(1), 45-56.
- Suryani, A., & Wijaya, E. (2022). Potensi Kecanduan Teknologi pada Anak Melalui Penggunaan Aplikasi Edukasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1), 23-34.
- Lestari, R., & Nurjanah, S. (2020). Kekhawatiran Orang Tua terhadap Paparan Konten Tidak Sesuai Usia pada Aplikasi Edukasi Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 67-78.
- Pratiwi, D., & Hartati, S. (2021). Kendala Anak Usia Dini dalam Mengoperasikan Aplikasi Edukasi Secara Mandiri. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 14(1), 12-23.
- Kusuma, A., & Suhartini. (2022). Pengawasan Orang Tua atas Penggunaan Aplikasi Edukasi pada Anak di Rumah. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, 9(3), 45-56.
- Susanti, A. I. (2024). Dampak Positif dan Negatif Digitalisasi Pendidikan.