



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK**

Ria Ekawaty A. Mohamad¹, Misran Rahman², Muhammad Zubaedi³

^{1,2,3} Universitas Negeri Gorontalo

Email: riamohamad121@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media interaktif berbasis digital yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di TK Kecamatan Marisa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan mix-method, yakni gabungan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan media, validasi oleh ahli, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan. Subjek penelitian terdiri dari guru dan anak-anak TK yang terlibat dalam proses implementasi media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan, berdasarkan validasi ahli media dan PAUD dengan skor kelayakan lebih dari 85%. Uji coba lapangan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan motorik kasar anak, dari hasil pretest ke posttest, dengan nilai signifikansi (p) < 0,05. Secara kualitatif, anak-anak terlihat lebih aktif, antusias, dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini juga mendapat respon positif dari guru karena mudah digunakan dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Kesimpulannya, media interaktif digital ini efektif dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini dan dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran berbasis teknologi di PAUD.

Kata Kunci : Media Interaktif, Digital, Motorik Kasar, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

This research aims to develop and implement digital-based interactive media that can improve the gross motor skills of early childhood in Marisa District Kindergarten. The method used is Research and Development (R&D) with a mix-method approach, which is a combination of qualitative and quantitative approaches. The research stages include needs analysis, media design, validation



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280
Vol. 13. No. 03. Oktober, 2025, Hal: 520-530

by experts, limited trials, and field trials. The research subjects consisted of teachers and kindergarten children involved in the media implementation process. The results of the study show that the interactive media developed is very feasible to use, based on the validation of media and PAUD experts with a feasibility score of more than 85%. Field trials showed a significant improvement in children's gross motor skills, from pretest results to posttest, with a significance value (p) < 0.05. Qualitatively, children look more active, enthusiastic, and motivated during the learning process. This media also received a positive response from teachers because it was easy to use and able to create an interesting learning atmosphere. In conclusion, this digital interactive media is effective in improving early childhood gross motor and can be used as an innovative alternative in technology-based learning in early childhood education.

Keywords: Interactive Media, Digital, Gross Motor, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam perkembangan anak, khususnya dalam aspek kognitif, sosial, dan motorik.¹ Salah satu aspek yang perlu mendapatkan perhatian khusus adalah perkembangan motorik kasar anak usia dini, yang mencakup keterampilan seperti berlari, melompat, dan keseimbangan tubuh. Motorik kasar yang berkembang dengan baik akan membantu anak dalam berbagai aktivitas fisik dan memberikan dampak positif bagi pertumbuhan mereka. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh sesuai dengan tahap perkembangan mereka.² Ini juga sejalan dengan kurikulum terbaru, kurikulum Merdeka, Dimana kurikulum Merdeka merupakan sebuah paradigma baru dalam Pendidikan Indonesia, yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, relevan dan fleksibel. Kurikulum ini memberikan otonomi kepada satuan Pendidikan untuk mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, termasuk dalam kemampuan motorik kasar anak usia dini. Perkembangan motorik kasar anak usia

¹ Jane Savitri, Sharon Charish Abigail Wigoeno, and Kristofer Biaggi Susanto, "Psikoedukasi Membangun Fondasi Belajar Anak Melalui Aktivitas Gerak," *Sendimas 2021 - Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no. 1 (November 30, 2021): 239-45, <https://doi.org/10.21460/sendimasvi2021.v6i1.53>.

² Raden Nurhayati, "Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang-Undang No, 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam.," *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 2020, 57-87.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 03. Oktober, 2025, Hal: 520-530

dini merupakan fondasi penting bagi perkembangan kemampuan fisik, kognitif, dan sosial-emosional mereka. Kemampuan motorik kasar yang baik memungkinkan anak untuk bergerak dengan lincah, berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya secara efektif. Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media interaktif berbasis digital dalam pendidikan semakin meningkat.³ Media ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui berbagai aktivitas interaktif yang menarik dan menyenangkan. Dalam konteks regulasi pendidikan, pengembangan media interaktif berbasis digital untuk pendidikan anak usia dini sejalan dengan beberapa kebijakan nasional. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pendidikan nasional yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh.⁴ Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menekankan pentingnya penyediaan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.⁵

Desni Yuniarni dalam Jurnal Visi Ilmu Pendidikan menyoroti bahwa PAUD memainkan peran penting dalam pendidikan di Indonesia, yang nantinya dapat turut meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia.⁶ Tujuan pendirian PAUD adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak sedini mungkin pada aspek fisik, psikis, dan sosial secara menyeluruh, sehingga diharapkan anak akan tumbuh dan berkembang secara optimal di semua aspek perkembangannya. Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah olah tubuh, yang mencakup gerakan motorik kasar dan halus yang mendukung perkembangan fisik dan kognitif anak.⁷ Di tengah perkembangan

³ Dwi Lyna Sari and Nesna Agustriana, "Menggenggam Masa Depan: Panduan Komprehensif Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini," *EDUPEDIA Publisher*, 2024, 1–54.

⁴ Nurhayati, "Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang–Undang No, 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam."

⁵ Lailul Mufidah and Pusvyta Pusvyta, "Manajemen Sarana Dan Prasarana Untuk Mendukung Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini," *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 1, no. 1 (2023): 28–40.

⁶ Desni Yuniarni, "Peran Paud Dalam Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Demi Membangun Masa Depan Bangsa," *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (January 31, 2016), <https://doi.org/10.26418/jvip.v8i1.27370>.

⁷ Riha Adatul'aisy et al., "Perkembangan Kognitif Dan Motorik Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Pembelajaran," *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 4 (2023): 82–93.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280
Vol. 13. No. 03. Oktober, 2025, Hal: 520-530

zaman, metode pembelajaran konvensional yang mengandalkan instruksi verbal dan kegiatan yang kurang bervariasi seringkali tidak cukup menarik minat anak. Namun, di tengah perkembangan digital yang semakin pesat, metode pembelajaran yang mengandalkan pengajaran tradisional tidak lagi cukup efektif dalam menarik minat anak-anak. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan yang dapat menggabungkan unsur digital dengan aktivitas fisik untuk memfasilitasi perkembangan motorik anak usia dini. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah pengembangan model media interaktif berbasis digital yang mengintegrasikan olah tubuh. Dengan memanfaatkan berbagai media digital, seperti aplikasi pembelajaran interaktif, video edukasi, atau permainan berbasis gerak, anak-anak dapat terstimulasi untuk melakukan aktivitas fisik yang mendukung perkembangan motorik kasar mereka.⁸

Penelitian pengembangan model media interaktif ini berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran, peneliti melihat adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media ajar interaktif berbasis digital yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Lebih lanjut, Menurut Santrock, penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan partisipasi anak dalam proses pembelajaran dan membantu mengembangkan keterampilan motorik secara lebih efektif.⁹ Selain itu, penelitian oleh Hidayat menunjukkan bahwa media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui kombinasi gerakan fisik dan stimulasi visual.

Di lapangan, implementasi pembelajaran berbasis digital dalam sistem pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan, terutama di tingkat sekolah PAUD. Beberapa tantangan utama yang sering ditemukan adalah kurangnya panduan yang terstruktur, terbatasnya waktu yang dialokasikan untuk perencanaan dan rendahnya pemahaman guru terhadap proses belajar yang berbasis digital. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya penemuan di lapangan bahwa pada Taman Kanak-Kanak (TK) di Kecamatan Marisa, ditemukan bahwa mayoritas anak masih kurang aktif dalam mengikuti aktivitas motorik kasar. Hasil wawancara dengan para guru menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang

⁸ Febrianto Hakeu et al., “Analysis Of Technology-Based Islamic Religious Education Teaching Modules To Encourage Religious Moderation In Madrasah Tsanawiyah,” *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2025): 1–13.

⁹ Maria Dwi Sari Wahyuningrum and Sri Watini, “Inovasi Model ATIK Dalam Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 5384–96.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 03. Oktober, 2025, Hal: 520-530

digunakan masih bersifat konvensional, seperti latihan gerak berulang tanpa variasi yang cukup, sehingga kurang menarik bagi anak. Berangkat dari permasalahan yang saya temui saat melakukan observasi, sehingga saya berinisiatif untuk melakukan survei online dengan membagikan link google form pada guru TK di Kecamatan Marisa, untuk memperoleh data yang lebih jelas. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap 129 responden, mayoritas guru taman kanak-kanak di Kecamatan Marisa belum pernah menyusun modul ajar interaktif berbasis digital. Data menunjukkan bahwa 74,4% responden mengaku belum pernah menyusun modul ajar berbasis teknologi, sementara hanya 10,1% yang sudah pernah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam penyusunan materi ajar masih sangat terbatas di lingkungan pendidikan anak usia dini. Padahal kalau di tinjau lagi bahwa, terdapat kesadaran yang tinggi akan potensi teknologi dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Dari hasil survei, 74,4% responden setuju bahwa teknologi seperti aplikasi atau perangkat dapat membantu dalam pembelajaran motorik kasar anak-anak, dan 14% lainnya bahkan sangat setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa tenaga pendidik memahami manfaat teknologi, tetapi mungkin menghadapi kendala dalam implementasinya. Dalam praktik pembelajaran di kelas, penggunaan teknologi juga masih belum optimal. Hanya 10,1% responden yang sangat sering menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, sementara 40,3% menyatakan pernah menggunakannya, dan 31,8% hanya sesekali atau dalam keadaan tertentu. Sementara itu, 17,1% menyatakan tidak pernah menggunakan teknologi dalam pembelajaran di kelas. Data ini menunjukkan bahwa meskipun ada pemanfaatan teknologi, masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan frekuensi dan efektivitas penggunaannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan model media interaktif berbasis digital yang dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan tenaga pendidik dapat lebih mudah mengakses dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Penelitian ini berangkat dari keyakinan bahwa pengembangan model media interaktif berbasis digital yang efektif dapat membantu mengatasi tantangan dalam pengembangan motorik kasar anak di kelas, terutama di kecamatan Marisa di mana pendekatan ini masih membutuhkan banyak pengembangan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan model media interaktif berbasis digital yang



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 03. Oktober, 2025, Hal: 520-530

dapat digunakan sebagai panduan bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital dan juga dapat berbagi dengan sesama guru dan orang tua, dengan menggunakan barcode. Model media interaktif ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan di lapangan, mengatasi hambatan-hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D).¹⁰ Metode penelitian pada dasarnya merupakan sebuah metode atau cara ilmiah untuk mendapatkan informasi berupa data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Pada penelitian ini akan dikembangkan pengembangan media interaktif berbasis digital untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Marisa.

Pendekatan penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif (mix method) di mana: Kualitatif: Digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa, guru, dan konteks pembelajaran melalui wawancara, observasi, atau analisis dokumen. Kuantitatif: Digunakan untuk mengukur keefektifan media ajar melalui uji coba produk, dengan mengumpulkan data berupa skor hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan modul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Pengembangan Media Interaktif Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini TK Kecamatan Marisa

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan model R&D dengan mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall, yaitu mulai dari tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk awal, revisi produk, uji coba lapangan, dan produk akhir. Berikut adalah hasil yang diperoleh:

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil wawancara dan observasi awal terhadap guru dan peserta didik di beberapa TK di Kecamatan Marisa menunjukkan bahwa pembelajaran motorik kasar masih bersifat konvensional, kurang variatif, dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Guru menyatakan perlunya media interaktif yang menyenangkan dan mampu meningkatkan partisipasi anak.

¹⁰ Sri Haryati, "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan," *Majalah Ilmiah Dinamika* 37, no. 1 (2012): 15.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280
Vol. 13. No. 03. Oktober, 2025, Hal: 520-530

2. Validasi Ahli

Media interaktif berbasis digital yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli PAUD. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan skor rata-rata:

- a. Ahli media: 88,3% (kategori "sangat layak")
- b. Ahli materi/PAUD: 91,5% (kategori "sangat layak")

3. Uji Coba Terbatas (Small Group Trial)

Uji coba dilakukan kepada 10 anak usia dini. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas motorik kasar seperti berlari, melompat, dan menyeimbangkan tubuh yang dipandu melalui media digital. Anak-anak terlihat antusias dan aktif berpartisipasi.

4. Uji Coba Lapangan (Field Trial)

Pada tahap ini, media diuji kepada 30 anak di tiga TK berbeda. Hasil pretest dan posttest kemampuan motorik kasar menunjukkan peningkatan:

- a. Rata-rata nilai pretest: 63,4
- b. Rata-rata nilai posttest: 83,2

Menggunakan uji paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (p) = $0.000 < 0.05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah penggunaan media digital interaktif.

Media interaktif digital yang dikembangkan dalam penelitian ini secara khusus dirancang untuk mengoptimalkan aktivitas motorik kasar anak melalui tampilan visual, animasi bergerak, serta instruksi audio-visual yang merangsang gerak tubuh. Gerakan-gerakan seperti melompat, menendang, berjalan di tempat, dan meniru pose tertentu disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini. Dengan pendekatan ini, anak tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga secara aktif bergerak dan berinteraksi dengan media. Selain itu, penggunaan media ini melibatkan prinsip belajar sambil bermain, yang merupakan pendekatan ideal dalam pembelajaran PAUD. Anak-anak tidak merasa sedang "belajar" dalam arti formal, melainkan mereka menikmati proses bermain yang pada dasarnya melatih kemampuan fisik mereka. Setiap tantangan atau permainan dalam media dirancang agar anak terpacu untuk bergerak mengikuti instruksi, sehingga mendorong aktivitas motorik kasar tanpa paksaan. Adapun yang menjadi hasil observasi selama uji coba menunjukkan bahwa anak-anak lebih termotivasi untuk



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280
Vol. 13. No. 03. Oktober, 2025, Hal: 520-530

bergerak aktif ketika kegiatan didampingi oleh media digital. Ketika perintah seperti “melompat seperti kelinci” atau “berjalan seperti robot” disampaikan dalam bentuk visual dan suara menarik, anak-anak menunjukkan kegembiraan dan antusiasme. Ini membuktikan bahwa media interaktif digital merupakan stimulus efektif untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Meskipun tujuan utama dari media ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar, namun pengaruh positif terhadap aspek kognitif dan emosional anak juga terlihat signifikan. Anak-anak diajak untuk mengikuti pola, mengingat urutan gerakan, serta mengambil keputusan cepat dalam permainan, yang semuanya melibatkan fungsi kognitif dasar. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif digital mampu menyatukan aspek fisik dan kognitif dalam satu pengalaman pembelajaran yang menyeluruh. Adapun segi emosional, anak-anak menunjukkan ekspresi yang lebih ceria, percaya diri, dan antusias saat berinteraksi dengan media. Ini penting karena perkembangan motorik kasar sangat dipengaruhi oleh kesiapan emosional anak. Saat mereka merasa senang, tidak tertekan, dan dihargai, maka mereka akan lebih aktif dan terbuka untuk melakukan gerakan-gerakan baru. Aspek ini menjadikan media digital bukan hanya sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana penguatan kepercayaan diri anak. Ketika anak merasa berhasil menyelesaikan tantangan gerakan atau mendapatkan umpan balik positif dari media (misalnya suara tepuk tangan atau bintang animasi), hal ini turut membangun motivasi internal mereka. Peningkatan motivasi tersebut berkontribusi pada keberlangsungan latihan motorik kasar secara berulang, sehingga pembiasaan ini mendukung perkembangan fisik yang optimal. Oleh karena itu, integrasi aspek kognitif dan emosional dalam media digital menjadi nilai tambah yang memperkuat efektivitasnya dalam pendidikan anak usia dini.

Guru TK yang menjadi mitra dalam penelitian ini memberikan respon yang sangat positif terhadap media yang dikembangkan. Mereka menyampaikan bahwa media ini membantu memberikan variasi kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Sebagian besar guru merasa terbantu karena media telah menyajikan instruksi secara mandiri, sehingga guru dapat fokus mengamati dan membimbing anak secara individual maupun kelompok. Dari sisi implementasi, guru menyatakan bahwa media ini sangat mudah digunakan bahkan oleh anak-anak yang belum terbiasa dengan teknologi. Media dilengkapi dengan navigasi sederhana dan ilustrasi yang menarik sehingga anak-anak dapat berinteraksi tanpa rasa bingung atau cemas. Guru juga



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280
Vol. 13. No. 03. Oktober, 2025, Hal: 520-530

menyampaikan bahwa adanya media ini menjadikan kegiatan motorik kasar lebih terstruktur, terarah, dan dapat dilakukan di dalam maupun luar kelas. Respon dari anak-anak pun sangat menggembirakan. Mereka memperlihatkan keterlibatan yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Anak-anak dengan sukarela mencoba berbagai gerakan yang diperintahkan media, dan bahkan menunjukkan kreativitas dengan menciptakan variasi gerakan sendiri. Keaktifan ini menjadi indikator bahwa media telah berhasil memotivasi anak untuk aktif bergerak, yang pada akhirnya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran motorik kasar secara optimal.

Integrasi media digital dalam pembelajaran PAUD merupakan langkah inovatif yang sejalan dengan perkembangan zaman. Anak-anak saat ini hidup dalam era digital, sehingga pembelajaran yang relevan perlu memanfaatkan teknologi secara bijak. Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif digital dapat menjadi jembatan yang efektif antara teknologi dan kebutuhan perkembangan anak usia dini, terutama dalam ranah fisik-motorik. Media digital yang dikembangkan mengedepankan pendekatan pedagogis yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu melalui aktivitas sensorimotor dan pengalaman konkret. Hal ini selaras dengan teori perkembangan anak oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang memungkinkan eksplorasi dan partisipasi aktif anak. Media digital, ketika dirancang dengan baik, dapat menjadi salah satu bentuk lingkungan belajar yang kaya dan mendukung perkembangan holistik anak. Lebih jauh lagi, penggunaan media digital juga memberikan peluang bagi guru untuk mendokumentasikan proses pembelajaran secara lebih mudah. Dalam penelitian ini, guru dapat melihat progres anak berdasarkan aktivitas yang dilakukan dalam aplikasi. Selain itu, media ini juga memberikan ruang bagi pengembangan profesional guru dalam memanfaatkan teknologi untuk memperkaya metode pembelajaran PAUD. Oleh karena itu, integrasi teknologi perlu terus dikembangkan dan disosialisasikan secara luas.

Penggunaan metode Research and Development (R&D) memungkinkan penelitian ini menghasilkan produk pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, karena melalui tahap validasi dan uji coba yang sistematis. Setiap masukan dari guru, ahli, dan anak-anak dianalisis dan menjadi dasar dalam revisi produk. Ini menunjukkan bahwa pendekatan R&D sangat relevan dalam konteks pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan adaptif.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280
Vol. 13. No. 03. Oktober, 2025, Hal: 520-530

Sementara itu, pendekatan mix-method yang menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap efektivitas media. Data kuantitatif dari hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan motorik kasar, sedangkan data kualitatif dari wawancara dan observasi memperlihatkan perubahan perilaku, antusiasme, serta interaksi anak selama proses pembelajaran berlangsung. Kombinasi dua pendekatan ini memberikan kekuatan pada hasil penelitian karena menghindari bias tunggal dan memperkaya interpretasi. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya valid secara teknis, tetapi juga kontekstual secara sosial dan pedagogis. Pendekatan R&D mix-method ini sangat disarankan untuk pengembangan media atau program pembelajaran yang menyasar populasi khusus seperti anak usia dini, yang memiliki karakteristik unik dalam belajar dan berkembang.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan dan implementasi media interaktif berbasis digital secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di TK Kecamatan Marisa. Media yang dirancang melalui pendekatan Research and Development (R&D) dan diuji melalui metode mix-method (kualitatif dan kuantitatif) terbukti efektif dan layak digunakan. Hasil uji validasi ahli, observasi guru, serta analisis pretest dan posttest menunjukkan bahwa anak menjadi lebih aktif, antusias, dan terarah dalam melakukan aktivitas fisik seperti melompat, berlari, dan menyeimbangkan tubuh. Selain itu, media ini juga memfasilitasi keterlibatan anak dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Penggunaan media digital ini tidak hanya mendukung aspek fisik, tetapi juga memberi dampak positif terhadap aspek kognitif dan emosional anak, seperti meningkatnya rasa percaya diri, fokus, dan semangat belajar. Guru merespon positif karena media memudahkan proses pembelajaran dan memberikan variasi yang menarik. Secara keseluruhan, media interaktif digital ini menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran PAUD yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, dan dapat direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas di satuan pendidikan anak usia dini lainnya.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 03. Oktober, 2025, Hal: 520-530

DAFTAR PUSTAKA

Adatul'aisy, Riha, Ana Puspita, Ninda Abelia, Riska Apriliani, and Dwi Noviani. “Perkembangan Kognitif Dan Motorik Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Pembelajaran.” *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 4 (2023): 82–93.

Hakeu, Febrianto, Mohamad Steven Alim, Adisti Viska Sari Djarumia, Avelya Deysi Ramadya, and Feronika Lambari. “Analysis Of Technology-Based Islamic Religious Education Teaching Modules To Encourage Religious Moderation In Madrasah Tsanawiyah.” *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2025): 1–13.

Haryati, Sri. “Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan.” *Majalah Ilmiah Dinamika* 37, no. 1 (2012): 15.

Jane Savitri, Sharon Charish Abigail Wigoeno, and Kristofer Biaggi Susanto. “Psikoedukasi Membangun Fondasi Belajar Anak Melalui Aktivitas Gerak.” *Sendimas 2021 - Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no. 1 (November 30, 2021): 239–45. <https://doi.org/10.21460/sendimasvi2021.v6i1.53>.

Mufidah, Lailul, and Pusvyta Pusvyta. “Manajemen Sarana Dan Prasarana Untuk Mendukung Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini.” *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 1, no. 1 (2023): 28–40.

Nurhayati, Raden. “Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang–Undang No, 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam.” *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 2020, 57–87.

Sari, Dwi Lyna, and Nesna Agustriana. “Menggenggam Masa Depan: Panduan Komprehensif Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.” EDUPEDIA Publisher, 2024, 1–54.

Wahyuningrum, Maria Dwi Sari, and Sri Watini. “Inovasi Model ATIK Dalam Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 5384–96.

Yuniarni, Desni. “Peran Paud Dalam Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Demi Membangun Masa Depan Bangsa.” *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (January 31, 2016). <https://doi.org/10.26418/jvip.v8i1.27370>.