



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 250-262

Vol. 6, No. 2, Desember 2025

DOI: 10.37985/murhum.v6i2.1547

Eksplorasi Interaksi Anak Usia Dini Dengan Aplikasi Pembelajaran Fonik

Aisyah Nur Baiti¹, dan Untung Nopriansyah²

^{1,2}Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

ABSTRAK. Penguasaan fonik merupakan fondasi penting dalam pengembangan literasi awal anak usia dini. Namun, di Indonesia, pembelajaran fonik masih menghadapi tantangan, seperti keterbatasan aplikasi yang sesuai dengan konteks budaya bahasa lokal dan akses teknologi yang belum merata. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana interaksi anak usia dini dengan aplikasi fonik tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga mendukung aspek kognitif dan sosial. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi interaksi anak usia dini dengan aplikasi pembelajaran fonik berbasis bahasa Indonesia, dengan elemen desain aplikasi seperti animasi, suara, dan interaktivitas dalam meningkatkan keterlibatan dan kemampuan fonik anak. Menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap 15 anak usia 4–6 tahun, satu guru kelas, dan beberapa orang tua sebagai informan kunci. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 73% anak menunjukkan keterlibatan tinggi secara visual, auditori, dan motorik. Anak juga menunjukkan peningkatan minat, konsentrasi, serta kemampuan menyusun huruf dan membaca suku kata sederhana. Selain mendukung aspek kognitif, aplikasi ini juga berkontribusi pada perkembangan sosial-emosional anak. Temuan ini memperlihatkan bahwa aplikasi fonik dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Kata Kunci : Anak Usia Dini; Aplikasi Pembelajaran Fonik; Interaksi

ABSTRACT. Mastery of phonics is a crucial foundation for early literacy development in young children. However, in Indonesia, phonics learning still faces challenges, such as limited applications appropriate to local cultural and linguistic contexts and unequal access to technology. This study explores how early childhood interactions with phonics applications not only improve reading skills but also support cognitive and social aspects. This study aims to explore early childhood interactions with Indonesian-based phonics learning applications, using application design elements such as animation, sound, and interactivity in increasing children's engagement and phonics skills. Using a qualitative case study approach, data were obtained through observations, interviews, and documentation of 15 children aged 4–6 years, one classroom teacher, and several parents as key informants. The results showed that 73% of children showed high visual, auditory, and motoric engagement. Children also showed increased interest, concentration, and ability to arrange letters and read simple syllables. In addition to supporting cognitive aspects, this application also contributes to children's social-emotional development. These findings show that phonics applications can be a fun, meaningful learning medium that is appropriate to the developmental characteristics of early childhood.

Keyword : Early Childhood; Phonics Learning Applications; Interaction

Copyright (c) 2025 Aisyah Nur Baiti dkk.

✉ Corresponding author : Aisyah Nur Baiti

Email Address : aisyahnurbaiti25@gmail.com

Received 24 Juni 2025, Accepted 30 Juli 2025, Published 30 Juli 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (*PAUD*) merupakan fondasi penting bagi pengembangan potensi anak secara menyeluruh, meliputi kemampuan kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan motorik [1], [2]. Pada tahap ini, anak perlu dibekali keterampilan dasar literasi sebagai persiapan memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu keterampilan yang sangat penting adalah kemampuan membaca, yang diawali dengan penguasaan fonik, yaitu kemampuan mengenali dan memahami hubungan antara huruf dan bunyi [3], [4], [5]. Penggunaan metode fonik terbukti membantu anak memahami kata melalui tahapan mendengar bunyi huruf, mengenali pola, hingga menyusun suku kata [6], [7], [8]. Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa penguasaan fonik dapat meningkatkan minat baca, kecepatan membaca, dan dasar literasi lanjutan anak usia dini [9], [10].

Perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam pembelajaran anak usia dini [11], [12], [13]. Media pembelajaran yang interaktif, seperti aplikasi fonik, menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan menggabungkan suara, animasi, visual yang berwarna, serta fitur sentuhan yang mendukung keterlibatan anak [14], [15]. Menurut teori stimulus-respons Thorndike, rangsangan berupa gambar dan suara dapat memicu respon belajar anak secara lebih bermakna [16], [17], [18]. Dengan demikian, metode fonik yang dikembangkan melalui aplikasi digital mendukung karakteristik belajar anak usia dini yang senang bereksperimen dan bermain sambil belajar [19], [20]. Selain aspek kognitif, media belajar digital yang dirancang dengan baik juga diharapkan dapat mendukung perkembangan sosial-emosional anak, misalnya melalui fitur kolaborasi sederhana atau penggunaan bersama dengan guru dan teman [21].

Meskipun demikian, pengembangan aplikasi fonik di Indonesia masih menghadapi tantangan. Sebagian besar aplikasi yang beredar dirancang untuk konteks negara maju dan menggunakan bahasa Inggris [22], [23]. Padahal, di Indonesia, banyak anak menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa pertama sebelum mengenal bahasa Indonesia secara formal. Ketidaksesuaian bahasa dan konteks budaya ini membuat banyak aplikasi kurang relevan atau sulit digunakan secara optimal di kelas *PAUD* [24]. Penelitian sebelumnya menekankan pentingnya aplikasi fonik yang menggunakan bahasa Indonesia dan mempertimbangkan budaya lokal agar lebih mudah dipahami dan menarik minat anak [25], [26]. Namun, sebagian besar studi hanya berfokus pada peningkatan kemampuan membaca melalui metode fonik, belum mendalami bagaimana pola interaksi anak secara langsung dengan aplikasi tersebut di kelas [27].

Penelitian ini dirancang untuk mengisi kesenjangan dalam penelitian sebelumnya yang masih terbatas dalam mengeksplorasi secara rinci interaksi anak usia dini dengan aplikasi pembelajaran fonik. Misalnya, Penelitian [28] menunjukkan bahwa elemen interaktif dalam media digital dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar mengenal huruf. Namun, studi yang berfokus pada interaksi anak usia dini dengan aplikasi pembelajaran fonik belum dieksplorasi secara mendalam. Sementara itu, Penelitian oleh [29] menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran yang disesuaikan dengan bahasa Indonesia dan budaya lokal dapat meningkatkan motivasi dan

keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran. Penelitian [30] sudah menggunakan aplikasi pembelajaran fonik dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf dan literasi pada anak, tetapi pada interaksi anak dalam pembelajarannya belum di eksplorasi secara mendalam karena pembelajaran dilakukan dengan sendiri dirumah. Penelitian terkait aplikasi fonik di Indonesia masih terbatas, khususnya yang membahas interaksi anak dengan fitur-fitur aplikasi secara mendalam. Padahal, informasi mengenai bagaimana anak merespon elemen visual, suara, animasi, dan bagaimana peran guru serta orang tua mendampingi proses belajar digital sangat penting untuk pengembangan media pembelajaran yang efektif dan kontekstual.

Hasil observasi awal di RA Aisyiyah Desa Batuliman Indah menunjukkan pembelajaran membaca masih menggunakan metode konvensional seperti papan tulis, kartu huruf, dan lagu alfabet. Guru mengungkapkan bahwa beberapa anak cepat bosan, kurang fokus, dan lebih memilih bermain jika metode belajar tidak menarik. Salah satu guru menyatakan, “Kalau hanya pakai kartu huruf, anak cepat bosan. Apalagi anak laki-laki suka lari-lari kalau sudah bosan duduk.”

Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus eksplorasi interaksi anak usia dini dengan aplikasi pembelajaran fonik secara mendalam dan kontekstual. Jika penelitian sebelumnya umumnya hanya menitikberatkan pada penggunaan metode fonik untuk meningkatkan kemampuan membaca atau sekadar menilai hasil belajar, maka penelitian ini menggali secara detail bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan elemen aplikasi—mulai dari respon visual, auditori, motorik, kemandirian, hingga ekspresi emosional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus untuk memberikan gambaran mendalam mengenai pola keterlibatan anak, yang diperkuat dengan hasil observasi, wawancara guru, dan orang tua. Temuan ini menjadi dasar untuk memberikan rekomendasi desain aplikasi yang lebih sesuai dengan karakteristik anak Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan literatur tentang bagaimana interaksi anak usia dini dengan aplikasi pembelajaran fonik diuraikan secara komprehensif, dalam konteks bahasa Indonesia dan budaya lokal.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pola interaksi anak usia dini dengan aplikasi pembelajaran fonik berbasis bahasa Indonesia, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru, orang tua, dan pengembang aplikasi agar media belajar ini dapat mendukung keterlibatan belajar anak secara optimal, relevan, dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mendalami interaksi anak usia dini dengan aplikasi pembelajaran fonik berbasis bahasa Indonesia. Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap pengalaman, pola interaksi, dan persepsi yang muncul selama penggunaan aplikasi. Penelitian dilakukan di RA Aisyiyah Desa Batuliman Indah, dengan subjek utama sebanyak 15 anak usia 4–6 tahun yang telah memiliki pengenalan dasar terhadap huruf dan bunyi, serta mendapatkan izin dari orang tua atau wali. Selain itu, Informan kunci

dalam penelitian ini meliputi 1 guru kelas dan 3 orang tua yang dipilih secara purposive untuk memberikan perspektif tambahan mengenai efektivitas dan tantangan penggunaan aplikasi fonik.

Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi [31]. Desain studi kasus memberikan kesempatan untuk mengamati fenomena tersebut dalam konteks spesifik, yaitu di lingkungan pendidikan anak usia dini. Yang bertujuan memberikan deskripsi mengenai fenomena nyata yang terjadi dilapangan mengenai proses dan sudut pandang partisipan [32].

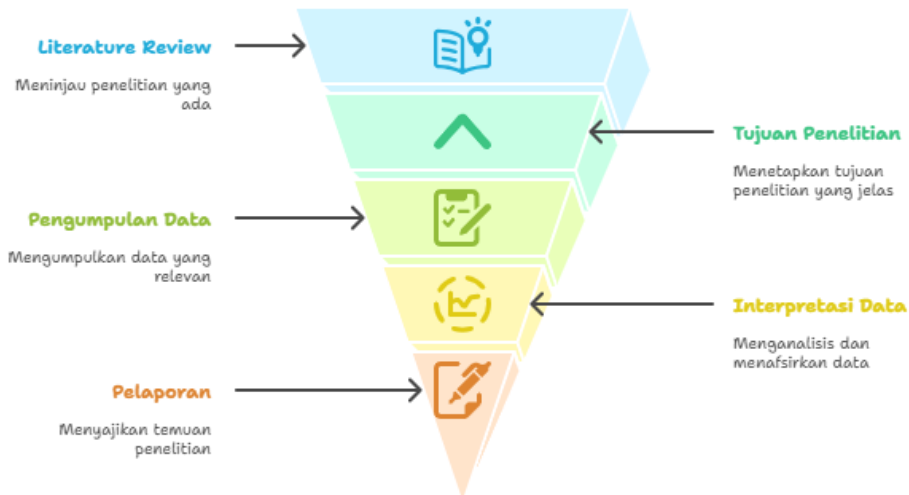
Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan langsung di kelas untuk melihat pola interaksi anak dengan aplikasi, tingkat keterlibatan, respons emosional, dan penguasaan materi. Wawancara dilakukan dengan guru dan orang tua untuk menggali persepsi mereka terhadap efektivitas aplikasi, perubahan perilaku anak, serta tantangan dan peluang implementasi di lingkungan rumah dan sekolah. Dokumentasi meliputi tangkapan layar aplikasi, video interaksi anak, dan hasil kerja anak dalam aplikasi. Untuk mendukung keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Data dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik, dimulai dari transkripsi wawancara dan observasi, kemudian dilakukan pengodean terbuka untuk mengidentifikasi tema utama seperti keterlibatan anak, efektivitas desain aplikasi, dan dukungan lingkungan.

Instrumen pengamatan disusun dalam bentuk kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen

Aspek yang Diamati	Indikator	Sub Indikator	Teori Pendukung
Keterlibatan Visual	Anak memperhatikan tampilan layar aplikasi	Memusatkan pandangan, mengikuti animasi huruf	Piaget: Belajar konkret melalui visualisasi
Respon Auditori	Anak menirukan suara huruf dari aplikasi	Menjawab atau mengulang suara fonik	Thorndike: Stimulus-respons
Partisipasi Motorik	Anak menyentuh dan menggerakkan elemen aplikasi	Menggeser huruf, memilih menu, menyusun puzzle	Bruner: Manipulasi langsung meningkatkan pemahaman
Kemandirian	Anak menyelesaikan tugas tanpa bantuan	Menyusun huruf atau kalimat sendiri	Vygotsky: Zona Perkembangan Proksimal (ZPD)
Ekspresi Emosional	Anak menunjukkan ekspresi senang dan antusias	Tertawa, tersenyum, ingin belajar kembali	DAP: Pembelajaran harus menyenangkan dan bermakna

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang mendalam mengenai Interaksi anak dalam Pembelajaran Fonik. Proses dan tahapan pelaksanaan penelitian ini diramngkum secara sistematis dalam ilustrasi bagan desain penelitian yang dilakukan.



Sumber : [33]

Gambar 1. Bagan Desain Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi interaksi anak usia dini dengan aplikasi pembelajaran fonik berbasis bahasa Indonesia di RA Aisyiyah Batuliman Indah, Lampung Selatan. Penelitian ini melibatkan 15 anak usia 4–6 tahun, satu guru kelas, dan tiga orang tua sebagai informan pendukung. Kegiatan berlangsung lebih dari satu bulan melalui tiga tahap, yaitu pembelajaran konvensional, pengenalan aplikasi fonik, dan pembelajaran aktif menggunakan aplikasi.

Pada tahap awal pembelajaran, guru masih menggunakan metode konvensional seperti papan tulis, kartu huruf, dan lagu alfabet. Guru menjelaskan huruf dengan memperlihatkan kartu bergambar dan menuliskan di papan. Anak-anak diajak menirukan bunyi huruf secara serempak. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak tampak antusias hanya di awal pertemuan. Setelah 10–15 menit, beberapa anak mulai menunjukkan perilaku bosan: gelisah di bangku, menoleh ke teman, mengobrol, bahkan ada yang berlari ke sudut ruangan mengambil mainan. Guru mengatakan, “Kalau cuma pakai kartu huruf, anak cepat bosan. Apalagi kalau hari panas, mereka cepat gelisah.” Seorang anak terlihat berulang kali menoleh ke jendela sambil menunjuk kendaraan yang lewat. Guru harus sering menghentikan penjelasan untuk menenangkan anak agar fokus kembali.

Pada minggu kedua, guru mulai mengenalkan aplikasi pembelajaran fonik. Guru membawa tablet ke kelas dan memperlihatkan tampilan awal aplikasi di depan anak-anak. Saat suara huruf A terdengar di speaker, beberapa anak spontan menirukan. Rahmad, salah satu anak laki-laki yang sebelumnya sering berlarian di kelas, tiba-tiba maju ke depan untuk melihat layar lebih dekat. Guru berkata, “Lihat, sekarang hurufnya bisa bunyi sendiri. Mau coba?” Anak-anak menjawab serempak, “Mauuuu!”. Guru menjelaskan cara memilih menu Pengenalan Huruf, Tebak Kata, dan Puzzle Menyusun Kata. Anak-anak terlihat penasaran saat melihat gambar ikan berenang di layar pada

menu Tangkap Ikan Huruf. Kinara, salah satu anak perempuan, berkomentar, “Ikan hurufnya lucu, Bu!”. Selama kegiatan ini, guru memberi kesempatan anak bergiliran menyentuh layar. Suara huruf yang keluar dari speaker membuat anak tertawa. Mereka saling menirukan bunyi yang sama sambil menunjuk huruf di kartu nyata sebagai perbandingan. Suasana kelas menjadi lebih hidup. Guru mencatat, “Mereka mau antre sekarang. Kalau kemarin susah disuruh duduk lama, sekarang malah rebutan mau nyoba.”

Pada minggu ketiga dan keempat, anak-anak mulai terbiasa menggunakan aplikasi secara mandiri. Dalam fitur Puzzle Menyusun Kata, beberapa anak tampak antusias menebak huruf. Rahmad dan Bima berhasil menyusun huruf menjadi kata sederhana seperti ibu dan buku. Saat Rahmad berhasil, ia berteriak, “Aku bisa bikin kata!” dan teman-temannya bertepuk tangan. Habsy, yang awalnya cenderung pasif, perlahan mulai mau mencoba. Guru mendampingi dengan sabar, mencontohkan cara memilih huruf di layar. Setelah beberapa percobaan, Habsy akhirnya mau menekan tombol puzzle huruf sambil dibimbing guru. Guru berkata, “Bagus Habsy, pelan-pelan aja. Nanti bisa nyusun sendiri”. Anak-anak lain juga saling membantu. Ketika Kinara kesulitan menemukan huruf “k”, temannya menepuk bahunya sambil menunjuk layar. Hal ini menunjukkan munculnya interaksi sosial antarteman saat belajar menggunakan aplikasi.

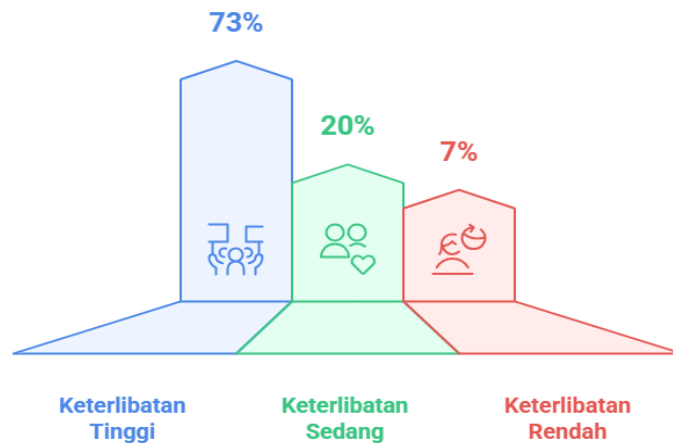
Dari hasil wawancara yang dilakukan secara informal dan mendalam, Guru menambahkan, “Anak-anak sekarang lebih tertib dan fokus. Mereka belajar sambil bermain, jadi mereka tidak merasa sedang dipaksa belajar.” Orang tua juga melihat perubahan perilaku anak di rumah. Dari hasil wawancara, beberapa orang tua mengungkapkan bahwa anak mereka mulai menirukan bunyi huruf, menunjuk huruf pada benda di sekitar, dan meminta belajar lagi di rumah. Seorang ibu mengatakan, “Sekarang anak saya kalau lihat tulisan di buku langsung bilang, ‘Ini huruf A kayak di HP, Bu.’ Dia jadi sering nyebut huruf-huruf sambil main.”

Tingkat keterlibatan anak selama pembelajaran aplikasi fonik diklasifikasikan menjadi tiga kategori:

Tabel 2. Kategori klasifikasi aplikasi fonik

Tingkat Keterlibatan	Jumlah Anak	Persentase
Tinggi	11	73%
Sedang	3	20%
Rendah	1	7%

Grafik Persentase Keterlibatan Anak



Gambar 2. Grafik Keterlibatan Anak dalam Pembelajaran Aplikasi Fonik

Selama periode observasi, peneliti mengelompokkan anak berdasarkan tingkat keterlibatan mereka ke dalam tiga kategori utama: tinggi, sedang, dan rendah. Penilaian ini didasarkan pada lima aspek keterlibatan: keterlibatan visual, respon auditori, partisipasi motorik, kemandirian, dan ekspresi emosional, yang dinilai secara berulang dalam setiap sesi. Tingkat keterlibatan tinggi (73%) sebanyak 11 dari 15 anak menunjukkan keterlibatan tinggi. Mereka memperhatikan layar secara penuh, menirukan suara huruf dengan tepat, berpartisipasi dalam semua aktivitas aplikasi, serta mampu menyelesaikan tugas secara mandiri. Anak-anak dalam kategori ini juga menunjukkan ekspresi senang, antusias, dan sering meminta waktu tambahan untuk bermain sambil belajar. Tingkat keterlibatan sedang (20%) sebanyak 3 anak masuk dalam kategori keterlibatan sedang. Mereka menunjukkan respon yang cukup baik namun belum konsisten. Misalnya, mereka aktif di awal sesi namun mudah terdistraksi di tengah-tengah kegiatan. Anak-anak ini masih memerlukan bimbingan dari guru dalam menyelesaikan tugas dan terkadang membutuhkan stimulus tambahan untuk tetap fokus. Tingkat keterlibatan rendah (7%) hanya satu anak yang tergolong dalam kategori rendah. Anak ini menunjukkan keterlibatan yang minim baik secara visual, auditori, maupun motorik. Ia terlihat enggan menyentuh layar dan hanya mengamati teman-temannya tanpa berpartisipasi langsung. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa anak ini belum terbiasa menggunakan perangkat digital di rumah, sehingga perlu waktu adaptasi lebih lama. Meskipun demikian, tantangan tetap ada. Satu anak masih menunjukkan keterlibatan rendah karena kurang terbiasa dengan perangkat digital di rumah. Hal ini sejalan dengan teori ekologi Bronfenbrenner bahwa lingkungan terdekat, seperti rumah, mempengaruhi perkembangan belajar anak. Maka dukungan guru dan orang tua menjadi kunci keberhasilan optimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran fonik berdampak signifikan terhadap peningkatan interaksi anak usia dini dalam konteks pembelajaran literasi awal. Perubahan yang tampak sangat jelas terjadi pada aspek perhatian, keterlibatan motorik, respon verbal, serta ekspresi emosional anak. Sebelum intervensi dilakukan, sebagian besar anak menunjukkan keterlibatan yang rendah—cenderung pasif, mudah terdistraksi, dan tidak menunjukkan minat yang besar terhadap kegiatan belajar fonik yang dilakukan dengan metode konvensional. Namun setelah

aplikasi fonik diperkenalkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran, anak-anak menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu menunjukkan kemajuan dalam memahami huruf dan suku kata dasar.

Temuan ini menguatkan konsep yang diajukan oleh Teori Piaget yang menjelaskan bahwa anak praoperasional (usia 2–7 tahun) belajar optimal melalui pengalaman konkret dan simbolik [34]. Proses mengenal huruf melalui aplikasi memadukan simbol (huruf) dengan rangsangan visual (gambar bergerak) dan auditori (suara huruf). Anak tidak hanya menghafal huruf, tetapi juga memahami hubungan bunyi dan lambang secara nyata. Contoh nyata terlihat pada Rahmad dan Bima yang mampu menirukan suara huruf sambil menunjuk huruf yang sesuai di layar. Selain itu, keterlibatan anak yang tinggi tidak hanya disebabkan oleh daya tarik visual dan fitur interaktif aplikasi, tetapi juga karena adanya pendampingan guru yang efektif. Dalam hal ini, proses pembelajaran fonik ini berjalan optimal karena adanya pendampingan, sejalan dengan Teori Vygotsky mengenai Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Anak usia dini masih memerlukan bimbingan orang dewasa saat berhadapan dengan teknologi [35]. Peran guru sebagai scaffolding tampak jelas saat membantu anak-anak memilih menu, membimbing cara menyusun puzzle, hingga menirukan bunyi huruf bersama-sama. Guru tidak hanya memberi instruksi, tetapi juga membangun rasa percaya diri anak agar mau mencoba. Sementara itu, peran orang tua di rumah mendukung transfer belajar. Anak tidak hanya berhenti belajar di sekolah, tetapi mengulang bunyi huruf, menunjuk tulisan di buku, atau di poster dinding rumah. Hal ini terlihat dari pernyataan orang tua yang mengaku anak sering menunjuk huruf sambil berkata, “Ini huruf A kayak di HP, Bu”.

Dari sisi sosial-emosional, interaksi anak dengan aplikasi tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga emosional. Anak-anak menunjukkan ekspresi seperti tersenyum, tertawa, dan mengatakan “seru!” atau “mau main lagi, Bu,” yang menandakan munculnya keterlibatan afektif yang positif. Penerapan aplikasi fonik sesuai dengan prinsip *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak [36]. Suasana belajar yang menyenangkan, tidak kaku, membuat anak merasa seperti bermain sambil belajar. Guru mengungkapkan, “Kalau dulu cepat bosan, sekarang mereka betah duduk sampai giliran habis.” Hal ini menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran tidak hanya sekadar media modern, tetapi juga dapat dirancang mendekati metode belajar dengan karakter anak usia dini yang penuh rasa ingin tahu.

Namun demikian, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa tidak semua anak langsung menunjukkan keterlibatan tinggi. Sejumlah kecil anak membutuhkan waktu adaptasi yang lebih panjang, terutama anak yang belum terbiasa menggunakan perangkat digital di rumah. Faktor latar belakang keluarga, frekuensi pendampingan orang tua, dan akses terhadap teknologi di rumah menjadi determinan penting yang memengaruhi keberhasilan interaksi anak dengan aplikasi. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan aplikasi fonik tidak dapat dilepaskan dari peran orang tua. Diperlukan kolaborasi yang sinergis antara guru dan orang tua agar pengalaman belajar di sekolah dapat diperkuat di rumah.

Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyoroti pentingnya media digital dalam mendukung literasi awal anak usia dini. Penelitian [28] menunjukkan bahwa elemen interaktif dalam media digital dapat meningkatkan pemahaman dan retensi anak dalam mengenal huruf, sedangkan penelitian [29] menekankan bahwa aplikasi pembelajaran yang disesuaikan dengan bahasa Indonesia dan konteks budaya lokal mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak. Penelitian [30] telah membuktikan bahwa aplikasi fonik efektif mendukung kemampuan pengenalan huruf, tetapi pembelajaran dilakukan secara mandiri di rumah sehingga belum mengungkap secara rinci pola interaksi anak bersama guru dan teman di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan kebaruan pada fokus eksplorasi interaksi anak secara langsung, menggambarkan bagaimana anak merespon fitur aplikasi, serta bagaimana peran guru dan orang tua mendampingi proses belajar digital secara kontekstual.

Penelitian ini juga mencatat pentingnya kompetensi digital guru PAUD. Dalam konteks aplikasi fonik, guru tidak hanya dituntut mampu mengoperasikan aplikasi, tetapi juga harus mampu merancang pembelajaran yang tetap menempatkan anak sebagai subjek utama. Aplikasi bukanlah pengganti peran guru, melainkan alat bantu yang membutuhkan integrasi dalam strategi pedagogis yang tepat. Guru perlu memodifikasi kegiatan, memilih fitur aplikasi yang relevan, dan memastikan anak belajar dalam suasana yang sehat, tidak semata-mata tertarik pada layar. Dengan persentase 73% anak menunjukkan keterlibatan tinggi, aplikasi fonik terbukti efektif sebagai media pembelajaran fonik yang adaptif terhadap kebutuhan dan gaya belajar anak usia dini. Persentase ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan teknis, tetapi juga mencerminkan kesesuaian antara pendekatan pembelajaran digital dengan konteks perkembangan anak. Angka ini menunjukkan bahwa lebih dari dua pertiga anak dalam kelompok usia ini dapat terlibat secara aktif, mandiri, dan menyenangkan saat teknologi diterapkan secara kontekstual dan didampingi oleh guru.

KESIMPULAN

Hasil Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran fonik berbasis bahasa Indonesia secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan belajar anak usia dini, baik dari segi kognitif, motorik, auditori, maupun emosional. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf, menyusun suku kata, dan menunjukkan ketertarikan belajar secara mandiri. Temuan ini diperkuat dengan data bahwa 73% anak menunjukkan tingkat keterlibatan tinggi dalam proses pembelajaran berbasis aplikasi. Faktor-faktor pendukung keberhasilan pembelajaran ini meliputi desain aplikasi yang interaktif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, pendampingan guru yang efektif, serta keterlibatan orang tua dalam mendukung proses belajar di rumah. Selain itu, elemen visual, suara, animasi, dan permainan edukatif dalam aplikasi terbukti selaras dengan teori perkembangan anak dari Piaget, Vygotsky, dan Bruner. Novelty dari penelitian ini terletak pada eksplorasi mendalam mengenai interaksi anak usia dini dengan aplikasi fonik berbasis bahasa Indonesia dan budaya

lokal, yang sebelumnya belum banyak diteliti secara kualitatif di Indonesia. Penelitian ini tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga mengamati dimensi keterlibatan anak secara utuh, termasuk visual, motorik, dan emosional dalam konteks kelas. Sebagai rekomendasi, Pengembang aplikasi sebaiknya merancang fitur yang tidak hanya edukatif tetapi juga adaptif terhadap karakteristik anak usia dini Indonesia, termasuk penggunaan bahasa yang familiar, ilustrasi budaya lokal, dan navigasi yang intuitif. Guru PAUD perlu memosisikan diri sebagai fasilitator aktif dalam pembelajaran berbasis aplikasi, dengan menyeimbangkan interaksi digital dan sosial, serta memberikan pendampingan yang tepat agar aplikasi benar-benar menjadi alat bantu, bukan pengganti peran pendidik. Dengan demikian, aplikasi fonik dapat menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan dan kontekstual, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar anak secara holistik, baik di sekolah maupun di rumah.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan artikel ini yang berjudul “Eksplorasi Interaksi Anak Usia Dini Dengan Aplikasi Pembelajaran Fonik”. Secara khusus, penulis menyampaikan apresiasi kepada pihak RA Aisyiyah Batuliman Indah sebagai lokasi penelitian, serta kepada para guru dan anak-anak yang telah berpartisipasi aktif dan penuh antusiasme dalam setiap tahapan penelitian.

REFERENSI

- [1] M. Wahyudi, F. Arisanti, and M. ‘Azam Muttaqin, “Pendekatan Holistik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Menyelaraskan Aspek Kognitif, Emosional dan Sosial,” *J. EARLY Child. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 1, pp. 33–72, Jun. 2024, doi: 10.54180/joeces.2024.4.1.33-72.
- [2] Umi Kalsum, Arsy Arsy, Rubi’ah Salsabilah, Patria Nabila Putri, and Dwi Noviani, “Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam,” *Khirani J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 4, pp. 94–113, Dec. 2023, doi: 10.47861/khirani.v1i4.632.
- [3] A. M. Riska, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Melalui Metode Fonik Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Ris. dan Inov. Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 949–963, Aug. 2024, doi: 10.51574/jrip.v4i2.1919.
- [4] U. Salamah, M. Agustin, and N. F. Romadona, “Penggunaan Metode Cerdas Berbahasa Indonesia Fonik (CBIFONIK) untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Anak,” *Edukid*, vol. 15, no. 1, pp. 1–8, Oct. 2019, doi: 10.17509/edukid.v15i1.20149.
- [5] A. Prayogo and L. Widyaningrum, “Implementasi Metode Fonik dalam Pengenalan Bunyi Bahasa Inggris,” *Dimas J. Pemikir. Agama untuk Pemberdaya.*, vol. 17, no. 1, p. 97, Jul. 2017, doi: 10.21580/dms.2017.171.1506.
- [6] C. N. Aulina, “Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun,” *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 131–144, Jun. 2012, doi: 10.21070/pedagogia.v1i2.36.

- [7] S. Wahjusaputri, D. Zulviana, L. P. Apriliana, E. Handayani, and A. R. Hakim, "Metode Phonics Menggunakan Aplikasi Oxford Phonics World dalam Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Siswa," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 1–15, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.266.
- [8] M. Afnida and S. Suparno, "Literasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi dan Praktik Guru di Prasekolah Aceh," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 971, Mar. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.480.
- [9] Yeni Erita, Nofia Henita, and Deni Okta Nadia, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Suku Kata di Sekolah Dasar," *ENGGANG J. Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, vol. 4, no. 1, pp. 298–308, Jan. 2024, doi: 10.37304/enggang.v4i1.11717.
- [10] S. M. Westhisi, "Metode Fonik Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Bahasa Inggris Anak Usia Dini," *J. Tunas Siliwangi*, vol. 5, no. 1, pp. 23–37, 2019, doi: 10.22460/ts.v5i1p29-43.1271.
- [11] Y. Arikarani and M. F. Amirudin, "Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi," *ej*, vol. 4, no. 1, pp. 93–116, Jul. 2021, doi: 10.37092/ej.v4i1.296.
- [12] H. Manora, N. L. Khasanah, and F. N. Putri, "Dampak Penggunaan Teknologi dalam Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini," *Bouseik J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 161–178, Nov. 2024, doi: 10.37092/bouseik.v2i2.921.
- [13] M. I. Daulay and D. H. Daulay, "Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Anak Usia Dini," *J. Mutiara Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 158–167, Feb. 2025, doi: 10.29303/jmp.v5i1.8681.
- [14] R. Julisa, Saridewi, Serli Marlina, and Nurhazizah, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Canva terhadap Keterampilan Membaca Awal Anak Usia Dini," *PAUD Lect. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 02, pp. 134–150, Apr. 2025, doi: 10.31849/paud-lectura.v8i02.26852.
- [15] Rabiatul Adawiah HT, Rahma Ashari Hamzah, Nurlinda, and Ririn Dewi Aryanti, "Kajian Literatur terhadap Mengembangkan Keterampilan Membaca di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Bhs.*, vol. 14, no. 2, pp. 42–48, Dec. 2024, doi: 10.37630/jpb.v14i2.2097.
- [16] M. F. Halamury, *Buku Ajar Teori Belajar dalam Pembelajaran PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Academia Publication, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=CrVmEAAAQBAJ>
- [17] A. Islamiati, Y. Fitria, and R. Amini, "Memahami Teori Behaviorisme dalam Meningkatkan Pembelajaran dan Efektivitas di Sekolah Dasar Perfektif Penggunaan Stimulus Dan Respon," *AT-TA'DIB*, vol. 8, no. 2, Jun. 2024, doi: 10.32832/at-tadib.v8i1.19441.
- [18] A. N. Aziz, A. S. Rahmatullah, A. D. Makrufi, and M. Samsudin, "Pembelajaran Online dalam Perspektif Teori Behavioristik," *Ideas J. Pendidikan, Sos. dan Budaya*, vol. 8, no. 4, p. 1285, Nov. 2022, doi: 10.32884/ideas.v8i4.1055.
- [19] Husna Muthiah Tsabitah and E. Arifin, "Penerapan Metode Fonik terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini di SPS Tabata Islamic Preschool Kota Bekasi," *Wildan J. Pendidik. dan Pengajaran - STAI Bani Saleh*, vol. 2, no. 2, pp. 40–51, Aug. 2023, doi: 10.54125/wildan.v2i2.14.
- [20] A. Fadlan, R. Ridwan, U. Nopriansyah, and N. Nurfaizah, "Penerapan Metode TPR (Total Physical Response) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini," *Al-Athfaal J. Ilm. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 137–151, May 2021, doi:

- 10.24042/ajipaud.v4i1.8619.
- [21] A. Tasya, D. M. Lorenza, F. L. Maria, and L. Lita, "Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa SD melalui Literasi Digital," *TSAQOFAH*, vol. 3, no. 6, pp. 994–1002, Aug. 2023, doi: 10.58578/tsaqofah.v3i6.1671.
- [22] A. Rahman, "Pengaruh Bahasa Daerah Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas 1 Sd Inpres Maki Kecamatan Lamba-Leda Kabupaten Manggarai," *AULADUNA J. Pendidik. Dasar Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 71–79, 2016, doi: 10.24252/auladuna.v3i2a3.2016.
- [23] N. I. F. Situmorang, N. Anggraini, M. Qonitah, Z. Az- Zahra, I. S. Erli, and P. H. Pebriana, "The Implementation of Phonics Method to Improve Reading Skills in Language Learning," *TOFEDU Futur. Educ. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 152–164, Jan. 2025, doi: 10.61445/tofedu.v4i1.395.
- [24] G. I. Kharisma and F. Arvianto, "Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI," *Prem. Educ. J. Pendidik. Dasar dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 2, pp. 203–213, Dec. 2019, doi: 10.25273/pe.v9i2.5234.
- [25] D. N. L. Laksana, "Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, p. 012, Apr. 2024, doi: 10.17977/um038v7i12024p012.
- [26] R. Mardatillah, N. Nurrahma, N. A. S. Safitri, A. N. Asdah, and D. Apyunita, "Lagu Dan Huruf: Menghidupkan Pembelajaran Fonik Di Hati Anak Tk Baburrahman Katimbang Kabupaten Bulukumba," *J. PEDAMAS (Pengabdian Kpd. Masyarakat)*, vol. 3, pp. 890–897, 2025, [Online]. Available: <https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/666>
- [27] E. Mulyati and L. Suryani, "Penggunaan Media Board Game dan Aplikasi Quizziz dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *JIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 11, pp. 8718–8729, Nov. 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i11.2690.
- [28] M. Yulita, S. Budi, M. B. Asnah, Z. Zulmiyetri, and S. Safaruddin, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Secil Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Disleksia," *J. Pendidik.*, vol. 32, no. 1, pp. 139–144, Mar. 2023, doi: 10.32585/jp.v32i1.3569.
- [29] N. K. A. Rahmadani, N. Tasuah, R. A. A. E. Nugroho, D. Alianda, and D. E. Cahyaningrum, "Implementasi Pengenalan Budaya Lokal di Sentra Seni pada Anak Usia 4-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 5359–5368, Oct. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.4272.
- [30] N. Hidayat, D. Kurniawan, A. H. Prabawa, R. Rusnoto, and A. N. Syafiq, "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Menggunakan Aplikasi Android Belajar Membaca di Dusun Kentengsari Kaliwungu Semarang," *J. Ilm. Kampus Mengajar*, no. 2013, pp. 72–79, Oct. 2022, doi: 10.56972/jikm.v2i2.45.
- [31] A. Anggito and J. Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2018.
- [32] I. Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=AqSAEAAAQBAJ>
- [33] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," *HUMANIKA*, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, Apr. 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- [34] I. Handayani, W. Mustikaati, F. Zakiyyan, Anazah, and S. Robiah, "Pemahaman Perkembangan Kognitif Anak Sebagai Kunci Pembelajaran Yang Efektif," *Socius J. Penelit. Ilmu-ilmu Sos.*, vol. 2, no. 10, pp. 260–265, 2025, doi: 10.5281/zenodo.15447142.

- [35] H. Insani, "Strategi Efektif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Anak Usia Dini Pemalu Melalui Pendekatan Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, p. 14, Dec. 2024, doi: 10.47134/paud.v2i2.1272.
- [36] Rukiah and L. R. Malik, "Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Developmentally Appropriate Practice (DAP)," *Educ. J. Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 2, pp. 113–124, Aug. 2024, doi: 10.21462/educasia.v9i2.256.