

**EFEKTIVITAS PLATFORM RUANG MURID MENGGUNAKAN IFP DALAM
MENINGKATKAN PARTISIPASI INTERAKTIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Siti Farohatur Rohmah¹, Mailinda Anis Zulaiha²

¹²Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Al-Falah Assunniah
Kencong Jember

Koresponding Email : 244486239025@uas.ac.id mailinda@uas.ac.id

ABSTRAK

Dalam pembelajaran yang masih tradisional masih terdapat rendahnya keterlibatan interaktif anak-anak usia dini dalam proses pendidikan. Partisipasi aktif anak-anak diharapkan meningkat dengan adopsi teknologi pembelajaran berbasis digital, seperti platform Ruang Murid yang dipadukan dengan *Interactive Flat Panel* (IFP). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik platform Ruang Murid yang menggunakan IFP meningkatkan keterlibatan interaktif anak-anak usia lima hingga enam tahun. Penelitian ini menggunakan pretest-posttest dan teknik kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental. Lembar observasi digunakan dalam metode pengumpulan data untuk mengetahui keterlibatan interaktif anak-anak. Statistik deskriptif, uji normalitas, dan pengujian hipotesis dengan uji t sampel berpasangan digunakan dalam analisis data. Menurut temuan penelitian, skor keterlibatan interaktif rata-rata anak meningkat dari 9,17 pada *pretest* menjadi 15,00 pada *posttest* pertama dan kemudian menjadi 20,22 pada *posttest* kedua. Temuan pengujian hipotesis menunjukkan perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah terapi, dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan platform Ruang Murid, yang berbasis IFP, meningkatkan keterlibatan interaktif anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Platform Ruang Murid; *Interactive Flat Panel* (IFP); Anak Usia Dini

ABSTRACT

In traditional learning, there is still a low level of interactive engagement of early childhood children in the educational process. Children's active participation is expected to increase with the adoption of digital-based learning technologies, such as the Ruang Murid platform combined with the Interactive Flat Panel (IFP). The purpose of this study was to determine how well the Ruang Murid platform using IFP increases the interactive engagement of children aged five to six years. This study used pretest-posttest and quantitative techniques with a quasi-experimental design. Observation sheets were used in the data collection method to determine the interactive engagement of children. Descriptive statistics, normality tests, and hypothesis testing with paired sample t-tests were used in data analysis. According to the research findings, the average interactive engagement score of children increased from 9.17 in the pretest to 15.00 in the first posttest and then to 20.22 in the second posttest. The findings of the hypothesis testing showed a significant difference between before and after therapy, with a significance value of $p < 0.001$. Therefore, it can be said that the use of the Ruang Murid platform, which is based on IFP, increases the interactive engagement of children aged 5-6 years.

Keywords: Student Space Platform; Interactive Flat Panel (IFP); Early Childhood

PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan usia dini, menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting dalam mengatasi rendahnya tingkat keterkaitan dan partisipasi aktif anak usia dini (Rahayu et al., 2022). Dalam seluruh jenjang pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini, telah mengalami perubahan substansial sebagai akibat dari kemajuan teknologi pendidikan. Media belajar papan tulis tradisional dapat ditransformasikan dengan teknologi interaktif seperti *Interactive Flat Panel* (IFP), yaitu media yang menyediakan visualisasi digital dan fitur multi sentuh yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Masih sedikit temuan empiris yang secara khusus menguji efektivitas IFP dalam konteks pengajaran anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak, meskipun sejumlah studi awal telah menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar pada siswa sekolah dasar dan tingkat pendidikan lainnya (Rantisi, 2025). Pada dasarnya anak-anak akan menunjukkan keunggulan respons belajar dalam lingkungan yang interaktif. Karena tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran sering disebut sebagai media dependen dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu pengajaran (Nurainillah & Mu, 2025).

Efektivitas biasanya dipahami sebagai suatu aktivitas dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Semakin tinggi tingkat akurasi derajat yang diinginkan, semakin efektif proses atau

sistem yang dicapai (Tri Suciati & Hanik, 2024). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan efektivitasnya dalam pembelajaran salah satunya media yang disediakan oleh platform Ruang Murid yang direkomendasikan oleh kemendikdasmen. Ruang murid adalah ruang digital atau layanan yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan dalam Rumah Pendidikan untuk menyediakan sumber belajar terintegrasi bagi murid (berbagai jenjang) dengan sumber belajar terpadu. Media yang dapat digunakan diantaranya berupa kumpulan materi pembelajaran digital seperti video, teks, soal latihan, buku digital, dan lain-lain (Kemendikbudristek, 2025).

Pemanfaatan Ruang Murid akan terasa lebih efektif ketika dikolaborasikan dengan media digital seperti IFP. *Interactive Flat Panel* (IFP), yaitu media yang menyediakan visualisasi digital dan fitur multi sentuh yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi interaktif siswa dalam proses belajar (Rantisi, 2025).

Partisipasi interaktif merupakan aspek penting dalam pembelajaran anak usia dini, karena pada tahap ini anak belajar secara optimal melalui interaksi langsung, aktivitas bermain, serta keterlibatan fisik dan emosional. Namun, pembelajaran di PAUD masih sering bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga partisipasi interaktif anak belum berkembang secara optimal (Tobondo & Rano Putra, 2022).

Partisipasi interaktif adalah interaksi dua arah oleh aktor (misalnya, siswa, orang tua, dan masyarakat,) yang tidak hanya tentang menerima informasi tetapi juga tentang berpartisipasi dalam kegiatan, latihan, pengambilan keputusan, atau evaluasi kegiatan atau proses pembelajaran. Dalam aspek interaktif

peserta memiliki kesempatan untuk berpartisipasi, berkolaborasi, mengendalikan keputusan, dan terlibat langsung dalam komunikasi timbal balik dengan fasilitator atau penyedia (Ida Budiasa & Nusantara, 2023). Pada tingkat sekolah dasar menunjukkan bahwa integrasi IFP dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan kooperatif dalam kegiatan kelas, seperti meningkatkan partisipasi interaktif (Jamil et al., 2025).

Perkembangan partisipasi interaktif juga didukung oleh teori konstruktivisme menurut Vygotsky dalam (Sari & Salehudin, 2024) dimana anak belajar melalui *social interaction* (interaksi sosial) dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Interaksi ini memungkinkan anak membangun pengetahuan melalui dialog, kolaborasi, dan kompetisi yang sehat. Dalam (Irama & Risal, 2024) Albert Bandura menjelaskan bahwa anak belajar melalui observasi, imitasi, dan interaksi sosial. Partisipasi interaktif muncul ketika anak seperti meniru perilaku guru/teman, merespons stimulus lingkungan belajar, dan terlibat aktif secara verbal dan nonverbal. Sedangkan menurut Jean Piaget dalam (Alfadhilah, 2025) memandang anak sebagai pembelajar aktif yang membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan. Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana partisipasi interaktif sangat penting.

Meskipun sudah banyak studi yang menyoroti dampak positif IFP terhadap partisipasi dan interaksi siswa di tingkat sekolah dasar, namun penelitian empiris tentang pembelajaran digital interaktif yang spesifik pada anak usia dini masih langka. Hasil studi tentang penggunaan media interaktif dalam pendidikan telah menunjukkan peningkatan motivasi, semangat belajar, dan keterlibatan anak

ketika media interaktif digunakan secara kreatif dalam kegiatan pembelajaran, namun dari studi-studi tersebut tidak secara khusus membahas IFP dalam konteks platform digital seperti Ruang Murid (Putri et al., 2023).

Banyak berbagai studi telah meneliti penggunaan media teknologi interaktif dalam konteks pendidikan, hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Tingkat sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan IFP dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, sebagaimana dibuktikan dengan peningkatan keterlibatan dan hasil belajar dalam studi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di SD Negeri 01 Surian setelah penerapan IFP secara sistematis menggunakan metode (PTK) Penelitian Tindakan Kelas (Aulia et al., 2025). Studi yang dilakukan di sekolah-sekolah dasar juga menunjukkan bahwa integrasi IFP tidak hanya mempermudah penyajian materi tetapi juga meningkatkan motivasi siswa dan kerja tim melalui diskusi kelompok, kegiatan pembelajaran interaktif, dan diskusi kelompok (Indriansyah, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal, efektivitas pembelajaran belum optimal karena pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) oleh guru masih terbatas pada penayangan materi secara satu arah, sehingga anak cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini merancang intervensi dengan mengintegrasikan platform Ruang Murid ke dalam penggunaan IFP secara lebih interaktif. Melalui konten yang memungkinkan anak menyentuh layar, memilih jawaban, mencocokkan gambar, serta mengikuti aktivitas visual dan audio

yang menarik, IFP dioptimalkan tidak hanya sebagai alat presentasi, tetapi sebagai media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif anak.

Penelitian ini berupaya membangun integrasi platform pembelajaran digital Ruang Murid dengan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam konteks pembelajaran anak usia dini, khususnya anak usia 5–6 tahun. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya memanfaatkan media digital berbasis perangkat individual seperti gawai atau laptop dalam pembelajaran berbasis digital di lingkungan anak usia dini, penelitian ini menghadirkan pemanfaatan IFP sebagai media pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan interaksi langsung, multisensori, dan partisipatif sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari secara mendalam mengenai efektivitas platform Ruang Murid menggunakan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam meningkatkan partisipasi interaktif anak usia 5–6 tahun. Secara khusus penelitian ini berupaya untuk memastikan bagaimana pembelajaran berbasis teknologi interaktif dapat mendorong partisipasi aktif anak melalui interaksi sosial, latihan motorik, dan jawaban verbal. Bersama dengan platform Ruang Murid, diharapkan tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif yang sesuai dengan ciri-ciri perkembangan anak usia dini. Kolaborasi media pembelajaran Ruang Murid dengan menggunakan IFP memungkinkan anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran agar tidak hanya menjadi penerima pengetahuan yang pasif. Selain itu, penelitian ini bertujuan memberikan bukti empiris yang dapat menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran berbasis digital di satuan

PAUD, khususnya dalam mendukung peningkatan kualitas interaksi pembelajaran di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi – eksperimental. Metode ini dipilih karena penelitian dilakukan pada kelompok subjek yang telah dibentuk sebelumnya, dan pengacakan penuh tidak memungkinkan. Meskipun demikian, metode ini tetap dapat menunjukkan hubungan sebab - akibat yang jelas antara perlakuan yang diberikan dan perubahan pada variabel dependen dengan cara yang praktis dan terukur (Sanjaya, 2019). Metodologi kuantitatif dipilih mengingat sifat data penelitian yang bersifat numerik, yang kemudian diolah melalui analisis statistik untuk memverifikasi hipotesis serta merumuskan kesimpulan yang didasarkan pada objektivitas dan bukti empiris (Andriyani et al., 2024).

Penelitian ini menerapkan rancangan *one group pretest–posttest design*. Rancangan ini melibatkan satu kelompok partisipan yang menjalani pengukuran sebelum intervensi (*pretest*) dan setelah intervensi (*posttest*), tanpa adanya kelompok pembanding. Pada fase *pretest*, partisipan mengikuti sesi pembelajaran menggunakan metode konvensional, yang meliputi pengerjaan lembar kerja dalam bentuk buku dan mendengarkan penjelasan materi dari pengajar, guna mengidentifikasi tingkat partisipasi interaktif awal. Pasca intervensi, yang berupa pembelajaran melalui platform Ruang Murid menggunakan *Interactive Flat Panel* (IFP), dilanjutkan dengan *posttest*. Pengukuran *posttest* dilakukan dengan mengamati keterlibatan partisipan

dalam aktivitas interaktif pada layar, seperti menjawab pertanyaan dalam format video interaktif, untuk mengukur peningkatan partisipasi interaktif anak selama proses pembelajaran. Ilustrasi rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

$O_1 - X - O_2$

Keterangan:

O_1 (*Pretest*): pengukuran awal sebelum perlakuan.

X (*Treatment*): perlakuan berupa penerapan metode, media, atau model pembelajaran tertentu.

O_2 (*Posttest*): pengukuran akhir setelah perlakuan.

Metode *one group pretest-posttest design* digunakan untuk mengidentifikasi perubahan pada kondisi partisipan studi yang timbul secara langsung dari intervensi yang diterapkan. Hal ini dicapai dengan menganalisis perbedaan antara skor pada *pretest* dan *posttest*. Pendekatan desain ini kerap dimanfaatkan dalam investigasi di bidang pedagogi dan psikologi, khususnya saat keterbatasan populasi sampel atau kendala praktis menghalangi penerapan kelompok pembandingan (Agestianti et al., 2024).

Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh peserta didik Kel. B TK. Dewi Masyithoh 10 yang berjumlah 18 anak. Teknik yang diambil adalah *non-probability sampling*, khususnya *purposive sampling* (Sanjaya, 2019). Metode ini dipakai dikarenakan partisipan studi telah menjadi bagian dari komunitas yang telah ditentukan sebelumnya serta menunjukkan atribut spesifik yang relevan dengan objektif penelitian. Lebih lanjut, rancangan penelitian yang diterapkan adalah *one group pretest-posttest*, yang mengharuskan adanya satu grup yang diseleksi secara strategis berdasarkan homogenitas jenjang kelas, kurikulum, dan tingkat kapabilitas

awal. Melalui penerapan *purposive sampling*, peneliti dapat menjamin aplikasi intervensi yang seragam dan validitas temuan studi dalam merefleksikan dampak intervensi yang diberikan. Pendekatan ini selaras dengan kriteria rancangan *one group pretest-posttest* yang hanya mencakup satu kelompok penelitian (Andriyani et al., 2024). Waktu penelitian ini dilakukan di semester 2 yaitu dalam waktu dua minggu (3 kali pertemuan / hari).

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas (*independent variable*), yaitu perlakuan berupa metode, media, atau model pembelajaran yang diterapkan kepada subjek penelitian (pemanfaatan ruang murid menggunakan IFP). Variabel terikat (*dependent variable*), yaitu hasil belajar, kemampuan, atau sikap yang diukur sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (partisipasi interaktif).

Alat yang dimanfaatkan untuk pengumpulan informasi sesuai dengan variabel yang diselidiki disebut sebagai instrumen penelitian. Lembar observasi dan dokumentasi merupakan instrumen yang diaplikasikan dalam penelitian ini. Observasi dimanfaatkan untuk mencatat kegiatan partisipan studi dan realisasi intervensi selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Observasi dilaksanakan dengan pendekatan terstruktur demi menjamin intervensi dilaksanakan sesuai dengan kerangka penelitian (Imama Rusdi et al., 2020).

Sebagai pelengkap observasi, penelitian ini mengintegrasikan analisis data kuantitatif. Prosedur analisis data mencakup uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas data *pretest* dan *posttest* untuk memverifikasi distribusi normal data. Mengingat ukuran sampel yang kurang dari 50, penelitian ini menerapkan uji normalitas Shapiro Wilk. Pengujian

hipotesis memanfaatkan *Paired Sample t-Test* guna menentukan signifikansi efektivitas antara skor *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dalam partisipasi interaktif anak usia dini. Anak mulai menunjukkan peningkatan partisipasi belajar. Perkembangan ini kemudian ditampilkan dalam bentuk persentase pada grafik berikut, sehingga memudahkan dalam melihat perbandingan setiap tahap secara visual, sebagai berikut:

Gambar 1. Hasil case processing summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	18	100.0%	0	0.0%	18	100.0%
Posttest1	18	100.0%	0	0.0%	18	100.0%
Posttest2	18	100.0%	0	0.0%	18	100.0%

Analisis data dalam studi ini dimulai dengan evaluasi kelengkapan data responden menggunakan tabel rangkuman pemrosesan kasus. Berdasarkan evaluasi tersebut, diketahui bahwa sampel penelitian yang dianalisis berjumlah 18 anak. Seluruh data dari tahap *pretest*, *posttest 1*, dan *posttest 2* dinyatakan sah sebanyak 18 data (100%), dengan tidak adanya data yang terlewatkan (data hilang = 0 atau 0%). Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh partisipan menyelesaikan rangkaian penelitian secara penuh dari tahap pengukuran awal hingga akhir. Oleh karena itu, data yang digunakan dalam studi ini dapat dianggap utuh dan sesuai untuk analisis lebih lanjut.

Selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran umum nilai partisipasi interaktif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan platform Ruang Murid menggunakan Interactive Flat Panel (IFP).

Gambar 2. Hasil analisis statistic deskriptif

Variable	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pretest	9,17	2,020	6,00	12,00
Posttest1	15,00	2,000	12,00	18,00
Posttest2	20,22	1,538	18,00	22,00

Analisis statistik deskriptif mengindikasikan adanya kenaikan rata-rata skor partisipasi interaktif anak dari fase *pretest* ke *posttest 1* dan *posttest 2*. Peningkatan skor rata-rata ini mengindikasikan bahwa setelah menerima intervensi berupa pemanfaatan platform Ruang Murid dengan dukungan *Interactive Flat Panel (IFP)*, tingkat partisipasi interaktif anak usia 5–6 tahun menunjukkan perkembangan yang baik. Hal ini teramati dari perubahan nilai rata-rata yang menunjukkan peningkatan progresif, dari 9,17 pada fase *pretest*, menjadi 15,00 pada *posttest 1*, dan kemudian meningkat lagi menjadi 20,22 pada *posttest 2*.

Gambar 3. Hasil uji normalitas data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.189	18	.087	.898	18	.054
Posttest1	.167	18	.200 [*]	.920	18	.128
Posttest2	.169	18	.185	.934	18	.229

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan metode Kolmogorov - Smirnov dan Shapiro - Wilk, hasil variabel Pretest menunjukkan tingkat signifikansi 0,087 untuk Kolmogorov-Smirnov dan 0,054 untuk Shapiro - Wilk. Jika nilai lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data pretest terdistribusi secara normal. Karena kedua tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa signifikansi data pretest terdistribusi secara normal.

Nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk *Posttest* 1 masing-masing sekitar 0,200 dan 0,128. Dua nilai tersebut artinya lebih besar dari 0,05, yang berarti data *posttest* 1 dikatakan berdistribusi normal. Pada *posttest* 2, nilai signifikansi Shapiro-Wilk dan Kolmogorov-Smirnov masing-masing adalah 0,229 dan 0,185. Artinya nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa data *posttest* 2 terdistribusi secara normal.

Karena hanya ada 18 subjek dalam penelitian ini ($df = 18$), metode Shapiro-Wilk lebih tepat digunakan dan disarankan untuk sampel yang kurang dari 50. Berdasarkan koefisien Shapiro-Wilk-koefisien untuk ketiga variabel yaitu 0,054, 0,128, dan 0,229 yang semuanya lebih besar dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa seluruh data penelitian memiliki distribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas data selanjutnya yaitu uji hipotesis, pada penelitian ini menggunakan uji hipotesis *Paired Sample t-Test*.

Gambar 4. Hasil uji hipotesis *Paired Sample t-Test*

	Paired Samples Test									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Significance
Pair 1. Pretest - Posttest1	-5,833	2,036	,480	-6,846	-4,821	-12,153	17	<,001	<,001	
Pair 2. Posttest1 - Posttest2	-5,222	2,315	,546	-6,373	-4,071	-9,570	17	<,001	<,001	

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test*, diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* 1, serta antara *posttest* 1 dan *posttest* 2. Pada perbandingan *pretest* dan *posttest* 1, nilai rata-rata selisih (*mean difference*) sebesar -5,833 dengan nilai *t* hitung sebesar -12,153 dan signifikansi (Sig. dua arah) $< 0,001$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan

yang signifikan pada partisipasi interaktif anak setelah diberikan perlakuan pertama. Nilai selisih yang negatif menunjukkan bahwa skor *posttest* 1 lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*.

Selanjutnya, pada perbandingan *posttest* 1 dan *posttest* 2 diperoleh nilai rata-rata selisih sebesar -5,222 dengan nilai *t* hitung sebesar -9,570 dan signifikansi $< 0,001$. Hasil ini juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *posttest* 1 dan *posttest* 2. Artinya, terjadi peningkatan lanjutan setelah perlakuan berikutnya diberikan. Interval kepercayaan 95% pada kedua perbandingan juga tidak melewati angka nol, yang semakin memperkuat bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Secara keseluruhan, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan platform Ruang Murid berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) secara bertahap dan berkelanjutan efektif dalam meningkatkan partisipasi interaktif anak usia 5–6 tahun secara signifikan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa anak-anak berusia lima hingga enam tahun secara signifikan meningkatkan keterlibatan interaktif mereka ketika menggunakan platform Ruang Murid dengan IFP. Nilai rata-rata skor partisipasi interaktif anak-anak meningkat dari tahap *pretest* (rata-rata = 9,17) ke *posttest* 1 (rata-rata = 15,00) dan kemudian meningkat lagi pada *posttest* 2 (rata-rata = 20,22). Lebih lanjut, temuan uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran, dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Berdasarkan temuan penelitian, partisipasi interaktif anak-anak dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan

platform Ruang Murid, yang berbasis pada teknologi interaktif.

Fitur-fitur media pembelajaran digital interaktif, dapat menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan beragam, dan juga dapat menjelaskan peningkatan keterlibatan interaktif anak-anak. Melalui aktivitas visual, auditori, dan taktil, media berbasis teknologi memungkinkan anak-anak untuk terlibat langsung dengan konten pendidikan, membuat pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan. Menurut penelitian, penggunaan media digital interaktif dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan partisipasi aktif anak dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran karena proses pembelajaran bersifat multisensori (Widyadhana et al., 2025).

Dalam penelitian ini anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan layar digital melalui penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) yang dikolaborasikan dengan platform Ruang Murid. Anak-anak dapat memilih menu, menjawab pertanyaan, dan mengikuti permainan edukatif secara langsung berkat kemampuan layar sentuh IFP. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran selain sebagai konsumen informasi. Menurut penelitian tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini, penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan belajar anak karena dapat menyediakan aktivitas pembelajaran interaktif dan kolaboratif (Yusuf & Darmasnyah, 2025).

Menurut temuan penelitian, dari *posttest 1* ke *posttest 2*, partisipasi interaktif anak-anak meningkat secara stabil. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi secara positif oleh penggunaan sumber daya pembelajaran digital yang

berkelanjutan. Anak-anak menjadi lebih nyaman bertanya dan menjawab pertanyaan serta berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan bersama teman sebaya seiring mereka terbiasa menggunakan teknologi interaktif. Hal ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa keterampilan sosial dan kolaboratif anak-anak selama proses pembelajaran ditingkatkan oleh teknologi digital, selain meningkatkan pengetahuan konseptual (Dwi Salshadila, 2025).

Selain itu, motivasi anak untuk belajar dapat ditingkatkan dengan materi pendidikan berbasis teknologi. Materi pembelajaran dengan gambar, animasi, dan aspek permainan yang menarik cenderung lebih menarik bagi anak-anak usia dini. Anak-anak berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan dengan fokus dan antusiasme yang lebih besar karena fitur visual dan interaktif platform Ruang Murid. Menurut penelitian sebelumnya, penggunaan permainan interaktif dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses tersebut (Mayang Sari, 2024).

Konsep pembelajaran yang berpusat pada anak juga dikaitkan dengan peningkatan partisipasi interaktif anak. Anak-anak diberi kesempatan untuk secara mandiri menyelidiki materi pendidikan melalui aktivitas yang dimungkinkan oleh media digital dalam pembelajaran berbasis teknologi interaktif. Hal ini membuat pembelajaran lebih relevan dengan memungkinkan anak-anak memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung. Menurut penelitian, penggabungan teknologi ke dalam pendidikan anak usia dini membantu menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan paling baik

mendorong perkembangan sosial dan kognitif anak (Abbas et al., 2025).

Namun demikian efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini bergantung pada media yang digunakan dan keterlibatan guru dalam mengawasi proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, guru harus menciptakan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan menggunakan teknologi dengan tepat. Untuk menjamin perkembangan anak yang lengkap, penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini harus diimbangi dengan interaksi sosial tatap muka (Sausan Najibah et al., 2026).

Pemanfaatan platform Ruang Murid dengan *Interactive Flat Panel* (IFP) merupakan inovasi media pembelajaran yang efektif dan meningkatkan partisipasi interaktif anak usia 5-6 tahun, berdasarkan temuan penelitian dan perdebatan. Taman kanak-kanak Dewi Masyithoh 10 telah mengadopsi hal ini. Anak-anak dapat berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ini untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Akibatnya, penggunaan teknologi digital interaktif dalam pendidikan anak usia dini dapat menjadi cara kreatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mendorong pertumbuhan berbagai aspek keterampilan anak.

SIMPULAN

Penggunaan platform Ruang Murid, yang berbasis pada *Interactive Flat Panel* (IFP), telah berhasil meningkatkan keterlibatan interaktif anak-anak usia lima hingga enam tahun, menurut temuan studi dan analisis data. Skor rata-rata keterlibatan interaktif anak secara bertahap meningkat, naik dari 9,17 pada tahap pretest menjadi

15,00 pada posttest 1 dan kemudian menjadi 20,22 pada posttest 2. Perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan ditunjukkan oleh nilai signifikansi $p < 0,05$ pada hasil uji hipotesis menggunakan uji t sampel berpasangan. Penerapan platform Ruang Murid berbasis IFP memiliki dampak besar dalam meningkatkan keterlibatan interaktif anak-anak, sehingga hipotesis penelitian terkonfirmasi.

Disarankan agar para pendidik, khususnya guru pendidikan anak usia dini (PAUD), memasukkan sumber belajar berbasis teknologi ke dalam rencana pembelajaran mereka. Salah satu sumber tersebut adalah platform Ruang Murid, yang didukung oleh *Interactive Flat Panel* (IFP). Telah terbukti bahwa media interaktif ini meningkatkan partisipasi aktif anak-anak, sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Selain itu, lembaga pendidikan diharapkan dapat memfasilitasi adopsi pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan infrastruktur dan sumber daya yang memadai, serta melatih para pengajar agar mahir dalam menggunakan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N., Sholihah, atus, Syafe, M., & Aida Dzakia, F. (2025). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. *Jurnal Al-Athfal*, 6(3), 304–316.
- Agestianti, R., Mustafid, A. K., Bulan Andari, N., Tsalitsa, F., Azzahra, A., Kadek, N., Pramesti, A. R., Zakariyya, F., & Lestari, S. (2024). Efektivitas Pelatihan Positive Self-Talk Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Article Info. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 7(1), 132–142.

- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Alzam : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 05(01).
- Andriyani, F. M., Sembiring, M. G., & Prastati, T. (2024). Efektivitas E-Book dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Ditinjau dari Literasi Digital Sebagai Upaya Pemulihan Learning Loss (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(1), 297–311.
- Aulia, M., Yunus, Y. S., & Hidayani, S. A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Interactive Flat Panel (Ifp) Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 01 Surian Kabupaten Solok The Application Of Interactive Flat Panel (Ifp) Learning Media To Improve Student Learning Motivation In Fourth Grade. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJETE)*, 1(2), 217–221.
- Dwi Salshadila, R. (2025). *Pemanfaatan Media Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Anak Usia Dini Di Paud Kb Tunas Kencana*. 6(4), 1882–1890.
- Ida Budiasa, A., & Nusantara, W. (2023). Partisipasi Masyarakat dalam Menyelenggarakan Program Kelompok Bermain (KB) Permata Bunda di Desa Pucangrejo Kecamatan Sawahan Kabupaten Madiun. *J+PLUS: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 12(1), 179–190.
- Imama Rusdi, A., Wahyu Wibowo, E., Mastoah, I., Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, J., Tarbiyah dan Keguruan, F., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Buku Matrik (Strimin) Dalam Test Objektif The Effectiveness Of Using The Matrix Book Media In The Objective Test Of Students's Writing Skills (Quasi Eksperimen in grade SDN Manis Jaya). *Desember*, 7(2), 89–104.
- Indriansyah, R. T. (2025). Peran Media Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi Belajar Siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(4), 493–501.
- Irama, D., & Risal, S. (2024). Implementasi Teori Belajar Sosial Menurut Albert Bandura Dalam Pembelajaran Pai. *Jurnal Literasiologi: Literasi Kita Indonesia*, 12(4).
- Jamil, S., Dewi, E., & Sutarmo. (2025). Dampak Penggunaan Panel Interaktif Pada Proses Belajar Mengajar di Kelas. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 5(1), 366–374.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2025, 17 Juli). *Siaran Pers: Aplikasi Super Rumah Pendidikan Kemendikdasmen Sediakan Ribuan Materi Belajar PAUD* (siaran pers). <https://www.kemendikdasmen.go.id/siaran-pers/13233-aplikasi-super-rumah-pendidikan-kemendikdasmen-sediakan-ribu> (diakses, 13 Februari 2026)
- Mayang Sari, B. (2024). Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *EDUKASIA:*

- Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 2049–2058.
- Nurainillah, M., & Mu, U. A. (2025). Membangun Dunia Belajar Yang Menyenangkan : Efektivitas Media Audiovisual Bagi Anak Usia 4 – 5 Tahun. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 132–149.
- Putri, T. A., Pawestuti, R., & Sumanto, A. (2023). Application of Interactive Learning Media Assisted by Power Point in Children Aged 5-6 Years. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(2), 238–245.
- Rahayu, M., Rusdiyani, I., & Fadlullah, F. (2022). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Tunas Siliwangi : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 8(2), 108.
- Rantisi, A. A. (2025a). Efektivitas Penggunaan Media Komunikasi Interaktif terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *PRESCHOOL : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 1–5.
- Sanjaya, F. (2019). Efektivitas Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII D di SMPN 1 Pacet-Cianjur). *OIKOS : Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 3(1).
- Sari, P. N., & Salehudin, M. (2024). Peran Teknologi AI PAUDPEDIA sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini di TK ABA 3 Samarinda. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 9(3), 169–179.
- Sausan Najibah, N., Salma Rahayu, T., Tazkiyah, N., Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P., Negeri Surabaya, U., Lidah Wetan, J., Wetan, L., Lakarsantri, K., Surabaya, K., & Timur, J. (2026). Pemanfaatan Media Digital Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal AUDHI*, 08(02), 133–141.
- Tobondo, Y. A., & Rano Putra, S. (2022). Peran Digitalisasi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di PAUD: Tinjauan Literatur dari Perspektif Indonesia. *Jurnal Pandelo 'e*, 2(2), 50–61.
- Tri Suciati, S., & Hanik, U. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Larning Tipe Snowball Throwing Pada Siswa Kelas III SDN Demangan 1 Bangkalan. *Jurnal Media Akademik*, 2(7), 3031–5220.
- Widyadhana, S. A., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2025). Perancangan Media Digital Interaktif “PiKa” sebagai Stimulasi Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 3474–3482.
- Yusuf, S., & Darmasnyah, D. (2025). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 1034–1040.