

Aplikasi Digital Interacty sebagai Sarana Peningkatan Minat Baca Anak di PAUD Al-Qur'an Al-Falah Karangkamiri

Santi Nurandiyani

TK taruna asih ; santinur2404@gmail.com

Abstract:

Excellent :
Journal Of Islamic Studies

Vol 2 No 2, November 2025

Hal : 361-371

Received: 16 Agustus 2025
Accepted: 17 Agustus 2025
Published: 30 November 2025

Publisher's Note: Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

The early childhood reading interest is often referred to as an important aspect in early literacy development. However, reading interest often does not receive optimal attention and remains low due to limited access to engaging learning media that are appropriate for children's developmental characteristics. This study aims to describe how the interactive digital application serves as a tool to enhance children's reading interest at the Al-Qur'an Al-Falah Karangkamiri Early Childhood Education Center. The study employs a qualitative approach with a descriptive method. Data collection techniques include observation, in-depth interviews, and document analysis. The research findings indicate that interactive applications with features such as quizzes, picture stories, matching images with words, and educational games are effective in capturing children's attention, thereby encouraging increased participation in reading activities. This is evidenced by our findings that children demonstrated increased enthusiasm, concentration, and focus duration during reading activities using the interactive application. In addition, teachers also feel assisted because the Interacty application provides an alternative learning medium that is fun, flexible, and easy to use according to learning needs. Thus, the use of the Interacty application has proven to be a learning tool that can encourage an increase in children's interest in reading at the Al-Qur'an Al-Falah Karangkamiri Early Childhood Education Center.

Keywords: early childhood, digital applications, interest in reading, Interacty, interactive learning.

Abstrak

Minat baca anak usia dini merupakan fondasi yang banyak disebut sebagai aspek penting dalam perkembangan literasi sejak dulu. Namun seringkali minat baca belum mendapat perhatian optimal dan tergolong masih rendah akibat keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana aplikasi digital interacty sebagai sarana peningkatan minat baca anak di PAUD Al-Qur'an Al-Falah Karangkamiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ternyata aplikasi interacty dengan fitur interaktif seperti: kuis, cerita bergambar, pencocokan gambar dengan kata, dan permainan edukatif mampu menarik perhatian anak, sehingga mendorong

peningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan membaca. Hal ini terbukti dari temuan kami bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan antusiasme, konsentrasi, dan durasi fokus saat mengikuti kegiatan membaca melalui aplikasi interactivity. Selain itu, guru juga merasa terbantu karena aplikasi interactivity memberikan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, fleksibel, dan mudah digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Interactivity terbukti sebagai sarana pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan minat baca anak di PAUD Al-Qur'an Al-Falah Karangkamiri.

Kata kunci: anak usia dini, aplikasi digital, minat baca, interactivity, pembelajaran interaktif.. .

1. Pendahuluan

Pada era digitalisasi yang berkembang pesat saat ini, pengguna teknologi dalam dunia pendidikan menjadi semakin penting. Teknologi pendidikan adalah suatu bidang kajian ilmiah yang senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya. Kawasan yang dimiliki teknologi pendidikan diantaranya yakni: pengertian teknologi, pengertian teknologi pendidikan, domain atau wilayah teknologi pendidikan, domain atau wilayah teknologi pendidikan menurut para ahli, makna dan fungsi kawasan teknologi pendidikan, pergeseran istilah educational technology kearah instructional technology, desain teknologi pembelajaran, hingga desain sistem teknologi pembelajaran (Nurmadiyah, N., & Asmariani, A. 2019).

Beberapa juga dalam dunia pendidikan anak usia dini yang juga terpapar teknologi. Anak-anak sejak usia dini telah terbiasa berinteraksi dengan teknologi melalui perangkat digital seperti: ponsel, tablet, dan komputer. Menurut Neetu Yadav, et.al (2018) sistem pendidikan yang dibangun di atas dasar kualitas dan pemerataan adalah kunci keberhasilan berkelanjutan dalam ekonomi pengetahuan yang sedang berkembang. Pendidikan tidak diragukan lagi merupakan alat yang ampuh untuk merawat penghuni masyarakat pengetahuan. Hal ini membuktikan bahwa adanya peluang bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi sebagai salah satu sarana pembelajaran yang inovatif, termasuk salah satunya dalam meningkatkan minat baca anak usia dini. Ikawati (2013) menyebutkan bahwa minat baca anak usia dini merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan kognitif dan bahasa mereka. Anak yang memiliki minat baca tinggi cenderung memiliki kemampuan berpikir yang lebih baik, kosa kata yang lebih luas, serta keterampilan komunikasi yang lebih berkembang. Namun realita dilapangan menunjukkan bahwa banyak anak usia dini kurang menarik dan keterbatasan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Menurut Junita Sinamo, Julita Herawati P (2023) minat baca merupakan suatu ketertarikan untuk dapat mengartikan atau menafsirkan media kata-kata dengan

tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. dalam konteks penelitian ini minat baca anak usia dini merupakan fondasi yang banyak disebut sebagai aspek penting dalam perkembangan literasi sejak dini. Menurut Desy (2020) anak yang terbiasa melihat buku dan kebiasaan membaca dari orang tuanya akan membuat mereka gemar membaca.

Namun seringkali minat baca belum mendapat perhatian optimal dan tergolong masih rendah akibat keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Menurut data UNESCO (2019) melaporkan bahwa minat baca anak di Indonesia masih tergolong rendah dibanding negara lain. Dengan munculnya berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *e-book*, aplikasi edukatif, dan video interaktif, ada peluang besar untuk meningkatkan minat baca anak yang sering kali menjadi tantangan dalam pendidikan. Keterbatasan akses terhadap bahan bacaan yang menarik, metode pembelajaran yang kurang interaktif, dominasi teknologi digital dengan perkembangan teknologi, penggunaan aplikasi digital dalam dunia pendidikan semakin berkembang dapat menjadi alternatif menarik dalam meningkatkan minat belajar anak. Namun hal ini tergantung kepada penggunaan aplikasi tersebut.

Menurut Turban et al (2008) aplikasi digital adalah suatu sistem berbasis teknologi informasi yang digunakan untuk mengelola, menyimpan, dan menyampaikan informasi secara elektronik guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas suatu proses. Aplikasi digital yang dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilan membaca, seperti menggunakan *game* edukatif anak-anak cenderung akan lebih senang dan menarik dalam mengembangkan keterampilan membaca. Keterampilan membaca dini pada hakikatnya dapat membentuk pribadi yang memiliki rasa kasih sayang, kemampuan berfikir kritis, dan pemahaman kreatif. Oleh karena itu perlu dilakukan beberapa strategi untuk mengenalkan konsep dasar membaca diantaranya; pojok baca, kartu bergambar, bermain peran, game keaksaraan, permainan tebak kata, berkisah, menciptakan lingkungan kaya bahasa, dan tindak lanjut kegiatan gerakan membacakan buku untuk anak oleh orang tua (Setyaningsih & Indrawati, 2022).

Aplikasi digital *interacty* mempunyai potensi besar dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik, di era digital, berbagai aplikasi pendidikan berbasis teknologi bermunculan sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan minat

membaca anak. Aplikasi digital interaktif yang dirancang khusus untuk anak usia dini, berisikan beragam fitir seperti: permainan game edukatif, dan aplikasi pembelajaran berbasis cerita, dapat menjadi media pembelajaran yang menarik. Hal ini berarti teknologi pendidikan digunakan di dalam kelas sebagai objek pengajaran untuk mendukung nilai-nilai fundamentalis daripada alat untuk memediasi konstruksi pengetahuan (Amory, A., 2012). Tujuan memperkenalkan cara belajar bermedia TIK kepada anak sejak dini adalah untuk memungkinkan partisipasi mereka dalam 'pendirian, pemeliharaan, dan pertumbuhan masyarakat pengetahuan yang mengarah pada pembangunan sosio-ekonomi bangsa dan daya saing global. Oleh karena itu guru harus tahu bagaimana menggunakan teknologi komputer untuk mempersiapkan siswa berfungsi di dunia yang berubah dengan cepat ini (Heise & Grandgenett, 1996).

Eksplorasi teknologi pendidikan, yang diawali dari perakitan unit-unit sederhana hingga *video game* komputer yang kompleks menyoroti sejumlah pola yang menarik. Ini artinya bahwa teknologi pendidikan diproduksi secara sosial sebagai bagian dari ekonomi pengetahuan yang mendukung ideologi "belajar dari teknologi". Selain itu, peran teknologi pendidikan dalam setiap sistem kegiatan perlu berfungsi sebagai alat bukan objek, sehingga mendukung pembelajaran dengan teknologi (Jonassen & Reeves, 1996). Begitupun dengan aplikasi *Interacty* menjadi salah satu aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran yang inovatif, aplikasi interacty dalam penelitian ini adalah *platform* berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat kontek interaktif. Konten tersebut dapat berupa kuis, permainan, cerita berfoto, dan lainnya. *Interacty* dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti, pembelajaran, promosi bisnis, dan gamifikasi. Disisi lain penggunaan aplikasi seperti chatbot juga terbukti berdampak dan bermanfaat untuk mempelajari kosa kata bahasa. Hal ini disejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hsiu-Ling Chen, et.al (2020) yang melaporkan bahwa ChatBot secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa dan bahwa lingkungan tatap muka dapat memberikan hasil yang lebih baik daripada yang dapat dicapai di ruang kelas. Ini menunjukan bahwa teknologi setidaknya berpengaruh dalam bidang pendidikan.

Selama dua puluh tahun terakhir situasi pendidikan telah melihat perubahan nyata dan ide-ide baru telah berkembang, misalnya, cara berbasis hak untuk menangani pendidikan dasar dasar, hak siswa, perubahan paradigma dari melek huruf dan pendidikan dasar menjadi menengah, tinggi, pendidikan teknis dan profesional, upaya untuk memperluas universalisasi ke pendidikan menengah, dan membentuk kembali

sistem pendidikan tinggi. Neetu Yadav, et.al (2018) menyebutkan bahwa sebelum tahun 2005, pendidikan yang dimediasi teknologi tidak dianggap cukup penting di sekolah. Ilmu komputer adalah salah satu dari banyak mata pelajaran dalam kurikulum, dan penerapannya sering diabaikan. Seiring dengan berjalannya waktu dan munculnya kebutuhan akan teknologi munculnya aplikasi *interacty*. Aplikasi ini menggabungkan elemen visual, dan audio, yang disesuaikan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga mampu meningkatkan minat mereka untuk membaca dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Melalui penggunaan aplikasi digital ini, diharapkan anak-anak tidak hanya sekedar bermain, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, terutama dalam meningkatkan kemampuan literasi sejak dini.

PAUD Al- Qur'an Al-Falah merupakan lembaga satuan pendidikan anak usia dini yang memiliki visi untuk menggabungkan teknologi dengan proses pembelajaran. Namun, pemanfaatan teknologi digital, khususnya aplikasi digital untuk meningkatkan minat membaca, belum sepenuhnya diterapkan dan menjadi wawasan baru bagi tenaga pendidik. Hal ini memberikan gambaran bahwa pendekatan terhadap pengajaran dan pembelajaran telah berubah secara drastis dengan munculnya teknologi. Ruang kelas tidak lagi seperti dulu. Ruang tradisional yang dilengkapi dengan papan tulis dan dikendalikan oleh guru yang sombong atau tegas telah memberi jalan bagi ruang kelas 'pintar' era baru. Generasi pasca-milenial, yang sangat terpapar gadget seperti smartphone, memiliki rentang perhatian yang pendek dan mencari pembelajaran cepat dengan mengklik tombol. Mereka menginginkan kebebasan untuk memutuskan apa dan bagaimana mereka ingin belajar (Neetu Yadav, et.al 2018).

Guna mengetahui bagaimana aplikasi digital ini digunakan sebagai sarana untuk pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana aplikasi digital *interacty* sebagai sarana peningkatan minat baca anak di PAUD Al-Qur'an Al-Falah Karangkamiri. Minat baca merupakan salah satu dorongan internal bagi perwujudan keterampilan. Sedangkan keterampilan membaca di dalam perspektif islam sudah sejak jaman dahulu disebut sebut sebagai suatu keharusan dalam rangka memperoleh petunjuk dari Allah SWT. Sebagaimana dijelaskan dalam Al Qur'an bahwasanya: "*Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu Al Kitab dan dirikanlah shalat. Sesungguhnya shalat itu mencegah dari keji dan mungkar (QS. Al-'Alaq: 1-2).*" Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana aplikasi

digital *interacty* sebagai sarana peningkatan minat baca anak di PAUD Al-Qur'an Al-Falah Karangkamiri.

2. Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam dan studi dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui tahapan kualitatif yakni: reduksi data, display data, dan verifikasi data. Sasaran utama dari penelitian ini adalah para guru yang mengajar di PAUD Al-Quran Al-Fallah Karangkamiri. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Sample yang dipilih dengan pertimbangan berdasarkan data yang ditemukan. Menurut Ghony dan Almanshur (2012, hlm. 25) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara-cara kuantifikasi. Penelitian kualitatif bertujuan memperoleh gambaran seutuhnya dan berupaya memahami situasi tertentu yang berdasarkan peneliti. Penelitian kualitatif lebih mementingkan dari segi proses daripada hasil. Hal ini disebabkan karena hubungan bagian-bagian yang sedang diteliti akan jauh lebih baik apabila diamati dalam proses. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara mendalam dan studi dokumentasi. Sebanyak 42 pertanyaan wawancara digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengeksplorasi aplikasi digital *interacty* sebagai sarana peningkatan minat baca anak di PAUD Al-Qur'an Al-Falah Karangkamiri. Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang diperlukan atau digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam proses penelitian (Afrizal, 2017). Waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari – Mei 2025. Penelitian ini dilakukan di PAUD Al-Quran Al-Fallah Karangkamiri.

3. Hasil dan Pembahasan

Implementasi aplikasi digital *interacty* sebagai sarana peningkatan minat baca anak usia dini digambarkan dalam dua proses pengujian dan dampak setelah diimplementasikannya aplikasi *interacty* dalam pembelajaran yang diterapkan dalam beberapa minggu. Hasil implementasi menunjukkan bahwa:

- a) terjadinya peningkatan minat baca. Anak-anak yang menggunakan aplikasi *interacty* menunjukkan peningkatan minat baca yang signifikan dibandingkan dengan sebelum

penggunaan aplikasi. Mereka menjadi lebih tertarik untuk membaca cerita interaktif, mengikuti intruksi, dan mengeksplorasi materi yang disajikan dalam aplikasi;

- b) kemudahan akses dan interaksi. Aplikasi *interacty* dirancang dengan fitur-fitur interaktif seperti animasi, suara, dan permainan edukatif yang membuat anak-anak merasa senang dan terlibat aktif. Hal ini membantu meningkatkan fokus dan perhatian anak terhadap bacaan;
- c) adanya pengaruh positif terhadap perkembangan bahasa. Selain minat baca, terdapat peningkatan dalam kemampuan Bahasa anak, termasuk penguasaan kosakata baru dan pemahaman cerita. Interaktifnya aplikasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus edukatif.
- d) respon orang tua dan guru yang beragam. Para Orang tua dan guru melaporkan bahwa aplikasi *interacty* memudahkan mereka dalam mendampingi anak belajar membaca, serta memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Adapun beberapa kendala yang ditemukan adalah keterbatasan akses perangkat digital bagi beberapa anak dan kebutuhan pendampingan saat menggunakan aplikasi agar anak tetap fokus. Disarankan adanya pelatihan bagi guru dan orang tua dalam penggunaan aplikasi serta penyediaan perangkat yang memadai.

Selanjutnya temuan kami menyoroti dampak penggunaan aplikasi digital *interacty* terhadap minat baca anak usia dini. Setelah dilakukan observasi, studi dokumentasi dan wawancara mendalam diperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Peningkatan minat baca yang signifikan. Anak-anak yang menggunakan aplikasi *interacty* menunjukkan peningkatan minat baca secara signifikan dibandingkan sebelum penggunaan aplikasi. Hal ini terlihat dari frekuensi mereka dalam minat membaca cerita digital yang lebih sering meminta dibacakan dan mencoba belajar membaca sendiri dengan begitu antusias.
- b) Perubahan sikap terhadap aktivitas membaca. Sebelum menggunakan aplikasi, Sebagian besar anak-anak cenderung menghindari membaca atau merasa bosan. Namun setelah dikenalkan dengan aplikasi *interacty*, anak-anak menjadi lebih aktif dan tertarik terhadap aktivitas membaca karena fitur interaktif yang menarik dan cara penyampaian materi yang menyenangkan.
- c) Kemampuan membaca yang meningkat. Selain minat, kemampuan membaca anak juga menunjukkan perkembangan positif terutama pada anak dikelas B,

perkembangan positif dalam pengenalan huruf, kosa kata, dan pemahaman isi cerita. Interaksi visual dan audio dalam aplikasi membantu mempercepat proses belajar membaca.

- d) Pengalaman positif orang tua dan guru. Orang tua dan pengajar melaporkan bahwa anak-anak menjadi lebih mudah diajak membaca dan belajar Bersama. Mereka juga mengamati bahwa aplikasi *interactivity* dapat menjadi media alternatif yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat baca dirumah maupun disekolah.

Kami juga menemukan bahwa terdapat kendala dalam implementasi aplikasi *interactivity* diantaranya yakni: beberapa anak masih membutuhkan pendampingan saat menggunakan aplikasi agar tidak teralihkan dari tujuan belajar. Selain itu, akses perangkat dan jaringan internet menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan aplikasi secara optimal. Artinya bahwa temuan kami menunjukkan beberapa hal yakni ternyata aplikasi *interactivity* dengan fitur interaktif seperti: kuis, cerita bergambar, pencocokan gambar dengan kata, dan permainan edukatif mampu menarik perhatian anak, sehingga mendorong meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan membaca. Kegiatan membaca dimulai dengan memperkenalkan huruf, belajar mengeja kata dan kemudian belajar memaknai kata-kata dalam suatu kalimat yang memiliki arti (Ikawati, E., 2013).

Membaca dapat dikatakan kemampuan awal yang dilewati anak dalam proses menguasai keterampilan membaca secara menyeluruh. Membaca biasa dilakukan atau didapatkan oleh anak Taman Kanak-kanak yaitu sekitar 4-6 tahun. Anak-anak yang memperoleh keterampilan membaca akan lebih mudah menyerap informasi dan pengetahuan pada waktu-waktu selanjutnya dalam kehidupan anak itu sendiri. Membaca bukan sekedar bisa mengucapkan apa yang dibaca, tetapi juga perlu diperhatikan apakah anak mengerti apa yang dibaca. Membaca merupakan salah satu fungsi tertinggi otak manusia. Selain itu, fungsi paling penting dalam hidup dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. Semakin muda usia anak ketika dia belajar membaca, maka semakin mudah untuk lancar membaca. Mengenal kalimat dapat mempengaruhi perkembangan bahasa dan pemikiran anak, dan ini sangat tergantung pada kemampuan setiap individu (Olivia & Ariani, 2009).

Temuan kami bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan antusiasme, konsentrasi, dan durasi fokus saat mengikuti kegiatan membaca melalui aplikasi

interacty. Selain itu, guru juga merasa terbantu karena aplikasi *interacty* memberikan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, fleksibel, dan mudah digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Interacty* terbukti sebagai sarana pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan minat baca anak di PAUD Al-Qur'an Al-Falah Karangkamiri. Menurut Hidayat & Nayren (2021) minat adalah sumber motivasi yang mendorong anak agar melaksanakan apa yang anak inginkan serta anak bebas memilih apa yang anak mau. Menumbuhkan minat baca pada anak usia dini tentu berbeda dengan pelajaran mengajari membaca itu sendiri pembelajaran baca pada anak lebih berfokus agar anak dapat mengetahui macam-macam huruf, dan susunannya sebelum membentuk kata dan kalimat seterusnya (Huninairoh, 2021).

Dari beberapa temuan di atas dapat dikatakan bahwa aplikasi *interacty* dapat menjadi strategi pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung literasi awal dalam lingkungan pendidikan anak usia dini. Anak usia dini merupakan anak dengan usia prasekolah yang berada dalam posisi genting pada kehidupannya. Masa prasekolah merupakan masa yang sangat penting dalam menentukan keberlangsungan pendidikan selanjutnya, pada masa prasekolah sering disebut dengan *golden age* (masa keemasan) mengapa demikian karena pada masa ini anak memiliki kepekaan yang sangat kuat, kepekaan ini diwujudkan dengan daya ingatan yang baik serta hasrat mencontoh yang kuat dari sikap serta perilaku orang dewasa yang ada disekitarnya (Falah, 2019). Permendikbud No 84 tahun 2014 tentang Pendirian Satuan PAUD menjelaskan bahwasanya pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (Enam) tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan agar membantu anak untuk mengembangkan perkembang dan pertumbuhan jasmani serta rohani anak agar anak mempunyai kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait aplikasi digital *Interacty* sebagai sarana peningktan minat baca anak di PAUD Al- qur'an Al-Falah Karangkamiri, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Implementasi aplikasi digital *interactivity* di PAUD Al-Qur'an Al-Falah Karangkamiri dilakukan secara bertahap melalui perencanaan materi, pemanfaatan fitur-fitur interaktif, serta evaluasi rutin oleh guru.
- b) Aplikasi digital *interactivity* ini digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan literasi harian. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat dan kemampuan guru dalam penggunaan teknologi, upaya pemadaman dan pengelolaan kelas yang kreatif mampu mendukung proses implementasi berjalan dengan baik.
- c) Dampak penggunaan aplikasi *interactivity* terhadap minat baca anak usia dini terlihat signifikan. Anak-anak menunjukkan peningkatan ketertarikan dalam membaca, penguasaan kosakata, serta keaktifan dalam menyimak dan menjawab pertanyaan dari materi interaktif.
- d) Aplikasi digital *interactivity* berhasil meningkatkan motivasi instrinsik anak-anak melalui penyajian konten yang menarik dan menyenangkan.

5. Referensi

- Afrizal. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Depok:PT.Rajagrafindo Persada.
- Amory, A. (2012). Instructivist ideology: education technology embracing the past?. *Interactive Learning Environments* Vol. 20, No. 1, February 2012, 41–55
- Desy, H. (2020). Mengembangkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Literasi Perpustakaan Di Paud Hasanuddin Majedi Banjarmasin. *Jambura Journal of Linguistics and Literature* Vol. 1, No. 2, Hal. 37 – 44. DOI: <https://doi.org/10.37905/jll.v1i2.9227>
- Falah, R. Z. (2019). Nilai-Nilai Estetika Dalam Penataan Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Kudus. *Thufula*, Vol. 7(No. 1), 67.
- Ghony, M Djunaidi dan Fauzan Almansyur. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Heise, D., & Grandgenett, N. F.(1996). Perspectives on the use of Internet in art classrooms. *Art Education* 49 (6), 12-18.
- Hidayat, H. & Nayren, J. (2021). Pengaruh Nilai-Nilai Estetika Pada Penataan Pojok Baca Terhadap Minat Baca Anak Usia Dini. *Al Abyadh*, Volume 4, No 2.
- Hsiu-Ling Chen, et.al (2020). A ChatBot for Learning Chinese: Learning Achievement and Technology Acceptance. *Journal of Educational Computing Research* 0(0) 1-29. DOI: 10.1177/0735633120929622

Huninairoh, S. (2021). Pemanfaatan Pojok Baca Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini di TK Pertiwi Desa Wangandalam Brebes, Vol 1 No. 01.

Ikawati, E. (2013). UPAYA MENINGKATKAN MINAT MEMBACA PADA ANAK USIA DINI. *Logaritma*, Vol. I, No.02. DOI:<https://doi.org/10.24952/logaritma.v1i02.219>

Jonassen, D.H., & Reeves, T.C. (1996). *Learning with technology: Using computers as cognitive tools*. In D.H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 693–719). New York: Macmillan.

Neetu Yadav, et.al (2018). Next Education: Technology Transforming Education. *South Asian Journal of Business and Management Cases* 7(1) 68–77 DOI: 10.1177/2277977918754443

Nurmadiyah, N., & Asmariani, A. (2019). TEKNOLOGI PENDIDIKAN. *Al-Afkar : Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 61-90. <https://doi.org/10.32520/afkar.v7i1.220>

Olivia & Ariani, (2009). *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Bandung: CV Sinar Baru.

Permendikbud No 84 tahun 2014 tentang Pendirian Satuan PAUD.

Qomariah, D. N. (2023). Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Anak (Usia 3-5 Tahun) di PAUD Terpadu Flyfree. *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 10 (2), 25–41. <https://doi.org/10.32534/jjb.v10i2.3922>

Qomariah, DN., Kuswandi, AA., Agustin, ET., Fajriatussaadah, F., Apipah, I., Noviyanti, L., Sawalianti, A., (2025). The Improving Art Creativity through Color Exploration Activities at Perwari Kindergarten OASES: International *Journal of Education, Culture, Society and Management*, Vol 1 No 1. Hal18-34.

Setyaningsih, U. & Indrawati, (2022). Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6 No 4.

Turban, E., Leidner, D., McLean, E. and Wetherbe, J. (2008) *Information Technology for Management. Transforming Organizations in the Digital Economy*. John Wiley & Sons, Ltd., hlm 164.

UNESCO. (2019). *Global Education Monitoring Report 2019: Migration, Displacement and Education – Building Bridges, Not Walls*. UNESCO Publishing.