

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP
MINAT BELAJAR ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
DI TK DARUL KHAIR**

(Skripsi)

Oleh

**DINDA NOVITA SAFITRI
NPM. 2213054001**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI TK DARUL KHAIR

Oleh

DINDA NOVITA SAFITRI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video interaktif terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental (*pre-experimental design*) melalui desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 20 anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi minat belajar anak dengan indikator meliputi perhatian, rasa ingin tahu, antusiasme, dan ketertarikan. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik nonparametrik melalui uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk menguji hipotesis penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan video interaktif terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun setelah diberikan perlakuan. Hasil *pretest* menunjukkan sebagian besar anak berada pada kategori mulai berkembang (MB), sedangkan hasil *posttest* menunjukkan sebagian besar anak berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Selain itu, seluruh dimensi minat belajar mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan, dengan antusiasme sebagai dimensi yang mengalami peningkatan tertinggi. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis penelitian diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan video interaktif berpengaruh signifikan terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair.

Kata kunci: video interaktif, minat belajar, anak usia dini.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING INTERACTIVE VIDEOS ON THE LEARNING INTEREST OF CHILDREN AGED 5–6 YEARS AT TK DARUL KHAIR

Oleh

DINDA NOVITA SAFITRI

This study aimed to determine the effect of using interactive videos on the learning interest of children aged 5–6 years at TK Darul Khair. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 20 children aged 5–6 years at TK Darul Khair. Data were collected through an observation checklist measuring children's learning interest, which included the indicators of attention, curiosity, enthusiasm, and interest. Data were analyzed using the non-parametric Wilcoxon Signed Rank Test to test the research hypothesis. The results showed that the use of interactive videos had an effect on children's learning interest after the treatment was administered. The pretest results indicated that most children were in the Developing as Expected category, while the posttest results showed that most children reached the Very Well Developed category. In addition, all dimensions of learning interest increased after the treatment, with enthusiasm showing the highest improvement. The hypothesis testing results revealed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that the research hypothesis was accepted. Therefore, it can be concluded that the use of interactive videos has a significant effect on the learning interest of children aged 5–6 years at TK Darul Khair.

Keywords: Interactive video, learning interest, early childhood

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP
MINAT BELAJAR ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
DI TK DARUL KHAIR**

Oleh

Dinda Novita Safitri

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF
TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK USIA 5 -6
TAHUN DI TK DARUL KAHIT**

Nama Mahasiswa : **Dinda Novita Safitri**

Nomor Pokok : **2213054001**

Bagian : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I



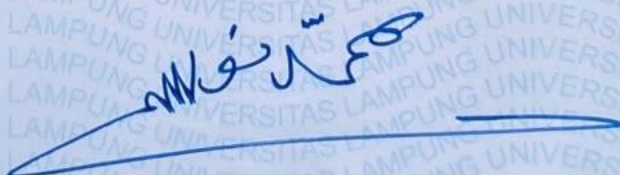
Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP. 196203301986032001

Pembimbing II



Dr. Gian Fitria Anggaraini, M.Pd.
NIP. 198507212015042001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji : Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Gian Fitria Anggaraini, S.Psi., M.Pd.

Penguji Utama : Annisa Yulistia, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 18 Juni 2026

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dinda Novita Safitri
NPM : 2213054001
Bagian : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Interaktif terhadap Minat Belajar Anak Usia 5–6 Tahun di TK Darul Khair” merupakan hasil karya dan penelitian saya sendiri, bukan hasil plagiasi dari karya orang lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dijadikan sebagai sumber rujukan dan telah dicantumkan sesuai kaidah penulisan ilmiah dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan aturan akademik yang berlaku.

Bandar Lampung, 15 Juni 2026

Pembuat Pernyataan

 
Dinda Novita Safitri

NPM. 2213054001

RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis adalah Dinda Novita Safitri. Penulis lahir pada tanggal 16 November 2004 di Kecamatan Pulau Beringin, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan, Provinsi Sumatra Selatan. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Sadadi dan Ibu Marika Sarini. Penulis memulai pendidikan formal di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Pulau Beringin pada tahun 2009 dan menyelesaikannya pada tahun 2015. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Pulau Beringin pada tahun 2016–2018. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Pulau Beringin pada tahun 2019–2021. Selama menempuh pendidikan, penulis aktif mengikuti berbagai kegiatan sekolah dan terus berusaha mengembangkan kemampuan diri baik dalam bidang akademik maupun nonakademik. Setelah menyelesaikan pendidikan di jenjang sekolah menengah atas, pada tahun 2022 penulis resmi diterima sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Hingga saat ini, penulis menempuh pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD).

MOTTO

“Hidup bukan untuk saling mendahului, bayangan yang diciptakan oleh mentari,
ada karna matahari bermaksud terpuji, untuk mu cintai diri sendiri hari ini.”

”Mau bilang apa tak guna, mereka hanya tau namamu, mereka takan jadi dirimu”

(Baskara Putra)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim. Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridhonya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Di antara seluruh halaman dalam skripsi ini, lembar persembahan adalah halaman yang paling bermakna, karena di sinilah penulis menitipkan rasa terima kasih yang tidak mampu terucap oleh kata-kata. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kepada Ayah dan Ibu Tercinta

Rasa syukur dan terima kasih yang tak terhingga kupersembahkan kepada Ayah dan Ibu tercinta, dua sosok luar biasa yang selalu menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah kehidupanku. Doa, kasih sayang, pengorbanan, serta kerja keras yang kalian berikan tanpa henti menjadi alasan aku mampu bertahan dan terus berjuang hingga berada di titik ini. Dari Ayah aku belajar tentang tanggung jawab, keteguhan, dan semangat pantang menyerah, sedangkan dari Ibu aku belajar arti kasih sayang, kesabaran, dan ketulusan yang tidak pernah mengharapkan balasan.

Dalam perjalanan menyelesaikan karya ini, banyak tantangan dan kesulitan yang harus dihadapi. Namun setiap kali rasa lelah dan ingin menyerah datang, aku selalu teringat perjuangan serta pengorbanan Ayah dan Ibu yang jauh lebih besar.

Karya sederhana ini kupersembahkan sebagai bentuk rasa cinta, hormat, dan terima kasih atas segala dukungan yang telah diberikan. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan rezeki, serta umur panjang kepada Ayah dan Ibu. Aku berharap dapat menjadi kebanggaan dan membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan sepanjang hidupku.

kalian.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillahil'alam, segala puji dan syukur Penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Video Interaktif terhadap Minat Belajar Anak Usia 5–6 Tahun di TK Darul Khair”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, arahan, motivasi, serta dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis dengan penuh rasa hormat dan terima kasih menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., IPM. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd, sebagai Ketua Program Studi SI PG PAUD Universitas Lampung.
5. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, arahan, perhatian, serta dukungan kepada penulis selama menjalani perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala ilmu, motivasi, nasihat, dan masukan yang diberikan kepada penulis dalam setiap tahapan penyusunan skripsi. Kesediaan beliau dalam meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan saran, serta mengarahkan penulis sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

6. Dr. Gian Fitria Anggaraini, S.Psi., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, saran, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesediaan waktu, perhatian, dan ilmu yang diberikan dalam membimbing penulis sehingga mampu memahami setiap tahapan penyusunan skripsi dengan lebih baik. Segala masukan, kritik, dan dukungan yang diberikan sangat membantu penulis dalam menyempurnakan penelitian dan penulisan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Annisa Yulistia, M.Pd. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan berbagai saran, kritik, serta masukan yang membangun kepada penulis dalam proses penyempurnaan skripsi ini. Terima kasih atas arahan dan perhatian yang diberikan sehingga penulis dapat memperbaiki dan menyelesaikan skripsi ini dengan lebih baik.
8. Seluruh Dosen dan Staf Administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang penuh dedikasi dalam memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis, serta segala bantuan secara teknis maupun administratif yang diberikan kepada penulis selama menyelesaikan studi.
9. Ibu HJ. Khomsah Istiqomah, S.Pd. I selaku kepala sekolah TK Darul Khair yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Ibu Meiti Metalia, S.Pd. selaku guru kelas unggulan serta para tenaga pendidik di TK Darul Khair, yang telah memberikan bantuan selama penelitian berlangsung.
11. Peserta didik kelas Penelitian TK Darul Khair yang telah berpartisipasi sehingga penelitian berjalan dengan lancar.
12. Adik penulis tercinta, terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, dan kasih sayang yang selalu diberikan kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini. Terima kasih karena selalu menjadi adik yang sangat pengertian, selalu mendahulukan dan mengalah untuk penulis dalam banyak hal, serta selalu berusaha memahami keadaan penulis di tengah berbagai proses yang dijalani selama perkuliahan. Kehadiran

dan ketulusan yang diberikan menjadi hal yang sangat berarti dan akan selalu dikenang oleh penulis.

13. Sahabat penulis, Qisti Farhani Azizi, Priska Amelia Fernanda, dan Della Amelia, yang telah menjadi bagian dari perjalanan perkuliahan penulis. Terima kasih atas dukungan, kebersamaan, bantuan, serta semangat yang selalu diberikan selama masa perkuliahan. Kehadiran kalian menjadi salah satu hal yang membuat proses perkuliahan terasa lebih berwarna dan menyenangkan untuk dijalani. Berbagai cerita, tawa, pengalaman, dan proses yang telah dilalui bersama menjadi kenangan yang sangat berarti bagi penulis. Terima kasih karena selalu hadir untuk saling mendukung, mendengarkan, dan menguatkan satu sama lain dalam berbagai keadaan. Semoga persahabatan dan kebersamaan yang telah terjalin dapat terus terjaga dengan baik di masa yang akan datang.
14. Kepada seseorang yang juga penting kehadirannya, yang telah menemani penulis sejak awal perkuliahan hingga akhir penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala dukungan, perhatian, doa, waktu, dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis dalam menjalani berbagai proses selama masa perkuliahan. Terima kasih karena selalu hadir di berbagai keadaan, mendengarkan setiap cerita dan keluh kesah penulis, serta memberikan motivasi di saat penulis merasa lelah dan kehilangan semangat. Segala bentuk perhatian, dukungan, dan kebersamaan yang telah diberikan menjadi hal yang sangat berarti dan akan selalu menjadi bagian dari perjalanan yang tidak akan dilupakan oleh penulis.
15. Teman-teman seperjuangan kelas A yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, bantuan, dan semangat yang telah diberikan selama menjalani masa perkuliahan. Berbagai pengalaman, cerita, serta proses yang telah dilalui bersama menjadi bagian yang sangat berharga bagi penulis hingga dapat menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini dengan baik.
16. Teman-teman seperjuangan PG PAUD 2022 yang telah saling membantu dan memotivasi.

17. Terima kasih kepada Dinda Novita Safitri, ya diri saya sendiri!.. yang telah mampu bertahan dan menyelesaikan perjalanan ini dengan baik. Apresiasi sebesar-besarnya untuk diri sendiri karena sudah mau berjuang, bangkit, dan tetap melanjutkan langkah meskipun tidak selalu berjalan mudah. Terima kasih karena tidak menyerah di tengah rasa lelah, tekanan, dan berbagai proses yang harus dihadapi selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih sudah menjadi pribadi yang kuat, sabar, dan terus berusaha sampai berada di titik ini. Semua air mata, doa, usaha, dan pengorbanan yang telah dilalui menjadi bukti bahwa diri ini mampu melewati banyak hal yang sebelumnya terasa berat.

Semoga Allah SWT memberikan balasan dengan segala kebaikan dunia dan akhirat atas keikhlasan dan kebaikan semua pihak yang telah diberikan kepada Penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi penulis berharap agar skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat dan dapat digunakan sebagai rujukan penelitian selanjutnya.

Bandar Lampung, 15 Juni 2026

Penulis,



Dinda Novita Safitri
NPM 2213054001

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Teori Perkembangan Anak	10
2.1.2 Teori Konstruktivisme	15
2.1.3 Teori Behaviorisme	21
2.1.4 Teori Multimedia	22
2.1.5 Video Interaktif.....	28
2.1.5 Minat Belajar Anak Usia Dini	30
2.3 Kerangka Berpikir	37
2.4 Hipotesis penelitian	39
III. METODE PENELITIAN.....	40
3.1 Jenis Dan Desain Penelitian	40
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	40
3.3 Populasi Dan Sampel Penelitian	41
3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian	41
3.5 Instumen Penelitian	42
3.6 Teknik Pengumpulan data	44
3.7 Uji Instrumen	44
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	45
3.8 Teknik Analisis Data	46
3.9 Uji Hipotesis.....	46
IV. HASIL DAN PEMBEHASAN	48
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	48
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	49
4.3 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	54
4.4 <i>Pretest</i> Minat Belajar Anak Usia 5–6 Tahun.....	54

4.5 <i>Posttest</i> Minat Belajar Anak usia 5-6 tahun.....	56
4.6 Uji Hipotesis Penelitian.....	58
4.7 Pembahasan Hasil Penelitian	59
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1 Simpulan	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi – Kisi Instrumen Variabel Y (Minat belajar anak).....	43
2. Uji Validitas Minat Belajar Anak	45
3. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan.....	49
4. Kegiatan Pembelajaran.....	50
5. Hasil <i>Pretest</i> Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun	55
6. Hasil <i>Posttest</i> Minat Belajar Anak Usia 5 – 6 tahun	56
7. Perhitungan rata-rata perdimensi.....	57
8. Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	39
2. <i>The one-group pretest –post-test design</i>	40
3. Rumus Interval	46
4. <i>Chart Kolom Dimensi Pretest-Posttest</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan	72
2. Surat balasan izin penelitian pendahuluan	73
3. Surat Izin Penelitian	74
4. Surat balasan izin penelitian.....	75
5. Hasil Rekap Validitas Minat Belajar Anak Usia 5 – 6 Tahun	76
6. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Validitas Minat Belajar Anak.....	77
7. Spss Hasil Uji Wilcoxon Variabel Y Minat Belajar Anak	78
8. Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK.....	79
9. Instrumen Penelitian Minat Belajar Anak Usia 5 – 6 Tahun.....	80
10. Rubrik Penilaian Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun.....	82
11. Data Pretest Minat Belajar Anak Usia 5 – 6 Tahun.....	87
12. Data Posttest Minat Belajar Anak Usia 5 – 6 Tahun.....	88
13. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Perdimensi Minat Belajar Anak	89
14. Hasil Uji Pengaruh Video Interaktif Terhadap Minat Belajar Anak.....	90
15. Lampiran RPPH Kelas	91
16. Dokumentasi Kegiatan Saat Pra Penelitian	99
17. Dokumentasi Kegiatan <i>Pretest</i>	99
18. Dukumentasi Kegiatan <i>Treatmen</i>	99
19. Dukumentasi Kegiatan <i>Posttest</i>	100

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada anak usia dini menjadi tahap yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak, baik dari sisi kognitif, motorik, bahasa, maupun aspek sosial dan emosional. Berdasarkan teori perkembangan dan neurologi Rahmawati (2025), 50% kemampuan kognitif manusia terbentuk pada usia 4 tahun, dan 80% pada usia 8 tahun, menjadikan stimulasi pada tahap ini sangat krusial. Pada usia 0 hingga 6 tahun, terutama di rentang usia 5 sampai 6 tahun, anak mengalami masa keemasan yang dikenal sebagai *golden age*, di mana kemampuan otak berkembang sangat pesat dan mencapai puncak kemampuan dasar yang menjadi modal utama dalam proses belajar selanjutnya (Suryani et al., 2021). Di periode ini, anak sangat peka terhadap rangsangan dan pengalaman belajar, sehingga pemberian stimulasi yang tepat dan menyenangkan akan sangat berpengaruh dalam membentuk minat belajar mereka.

Di dalam praktiknya, mempertahankan minat dan konsentrasi anak usia dini dalam proses pembelajaran masih menjadi tantangan besar di banyak lembaga PAUD. Anak-anak pada usia ini umumnya memiliki rentang perhatian yang pendek dan mudah kehilangan fokus, terutama ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan metode satu arah. Menurut Brain Balance Centers, (2026), rentang perhatian anak usia 4 – 6 tahun hanya bisa bertahan 8 –12 menit, dan jika aktivitas melebihi durasi tersebut, anak cenderung gelisah dan mulai berpindah ke hal lain, sehingga pendekatan yang terlalu monoton cenderung kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran mampu menarik perhatian anak secara aktif dan melibatkan berbagai indera serta gaya belajar mereka yang bersifat konkret dan kinestetik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak (TK) Darul Khair pada tahun 2025/2026. Salah satu temuan masalah ditemukan bahwa sebagian anak menunjukkan minat belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari anak yang kurangnya perhatian saat kegiatan belajar berlangsung, di mana beberapa anak tampak lebih memilih bermain dengan temannya daripada mengikuti perintah atau mengikuti kegiatan yang dipandu oleh guru. Bahkan, ada anak yang justru mengganggu teman lain yang sedang berusaha menyelesaikan tugas. Dalam situasi tertentu, guru sering kali harus memberikan motivasi verbal secara berulang agar anak mau menyelesaikan tugasnya. Contohnya dengan mengatakan, *"Ayo kerjakan, teman-teman kamu sudah pada bermain di luar,"* atau *"Cepat diselesaikan tugasnya, teman-temanmu sudah bermain di luar."* Pernyataan ini menunjukkan bahwa anak cenderung belum memiliki dorongan dari dalam diri (motivasi intrinsik) untuk belajar, dan masih bergantung pada motivasi eksternal agar mau terlibat dalam kegiatan belajar.

Secara keseluruhan, kondisi tersebut mengindikasikan bahwa minat belajar beberapa anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari belum tampaknya indikator-indikator utama minat belajar, seperti kemampuan anak dalam memusatkan perhatian selama kegiatan berlangsung, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, antusiasme terhadap materi atau aktivitas yang diberikan, serta kemauan untuk menyelesaikan tugas secara mandiri tanpa harus mendapatkan dorongan secara terus-menerus dari guru. Situasi ini menjadi perhatian penting dalam proses pembelajaran, karena menunjukkan bahwa strategi dan pendekatan yang digunakan oleh pendidik belum sepenuhnya mampu menumbuhkan minat belajar anak secara optimal.

Pada anak usia dini, minat belajar merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan karena berkaitan dengan kesiapan anak dalam mengikuti proses pembelajaran pada jenjang berikutnya (Amelia, 2025). Berdasarkan hasil pengamatan di TK Darul Khair, masih ditemukan beberapa anak usia 5–6 tahun yang menunjukkan minat belajar yang belum optimal. Hal tersebut terlihat dari perilaku anak yang mudah kehilangan fokus ketika kegiatan belajar berlangsung, kurang menunjukkan antusiasme saat guru memberikan

pembelajaran, lebih tertarik bermain bersama teman dibandingkan mengikuti kegiatan di kelas, serta cenderung menyelesaikan tugas setelah mendapat dorongan atau arahan dari guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar yang berasal dari dalam diri anak masih belum berkembang dengan baik sehingga proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal.

Permasalahan mengenai rendahnya minat belajar anak usia dini juga ditemukan pada berbagai lembaga PAUD. Sejumlah penelitian menjelaskan bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui penerapan kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Berbagai strategi telah diterapkan, seperti penggunaan permainan balok, playdough, metode proyek, permainan edukatif, media gambar, video animasi, hingga kegiatan eksperimen. Selain itu, dukungan orang tua dan munculnya motivasi intrinsik dalam diri anak juga menjadi faktor yang turut memengaruhi tumbuhnya minat belajar. Anak yang memiliki rasa percaya diri cenderung lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil berbagai penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif, kemandirian, serta keterlibatan anak selama proses belajar. Oleh karena itu, pembelajaran yang berpusat pada anak dan dikemas secara menarik menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan minat belajar anak usia dini (Ardiyana et al., 2019; Astuti & Watini, 2022; Gunawan et al., 2023 ; Astriya & Kuntoro, 2015; Sulistiawati et al., 2024; Syamsidar, 2019; Handayani, 2023; (Parman & Wahyuni, 2024).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan pada berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan anak usia dini. Saat ini sebagian besar anak sudah terbiasa menggunakan perangkat digital, baik untuk menonton video maupun memainkan aplikasi edukatif. Namun demikian, pada praktiknya masih terdapat lembaga PAUD yang lebih banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga kegiatan belajar terasa kurang bervariasi. Padahal media digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang

lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang menyukai aktivitas visual serta kegiatan bermain. Meskipun demikian, pemanfaatan media digital masih menghadapi beberapa kendala, antara lain keterbatasan fasilitas, akses terhadap teknologi, dan kemampuan guru dalam mengoperasikan media tersebut. Oleh sebab itu, diperlukan upaya untuk mengoptimalkan penggunaan media digital agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif sekaligus mampu meningkatkan minat belajar anak (Fajriah et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar anak usia dini. Media berupa video interaktif maupun video animasi terbukti dapat menarik perhatian anak, meningkatkan ketertarikan selama pembelajaran, membantu kemampuan menyimak, serta mempermudah anak memahami materi yang disampaikan guru. Meskipun demikian, sebagian besar media yang digunakan dalam penelitian terdahulu masih bersifat satu arah sehingga kesempatan anak untuk berinteraksi secara aktif selama pembelajaran masih terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu melibatkan anak secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Keterlibatan aktif tersebut diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan partisipasi anak, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hasil beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa video interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar sekaligus membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Amanda et al., 2024; Nurfadhillah, 2023; Galuh et al., 2023; Putri & Eliza, 2024; Winardi & Widiyana, 2024).

Dengan demikian masih diperlukan penelitian yang mengkaji secara lebih spesifik mengenai pengaruh penggunaan video interaktif terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun di lingkungan pendidikan anak usia dini, khususnya di TK Darul Khair. Penggunaan media video interaktif sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa anak memperoleh pengetahuan

melalui pengalaman belajar secara langsung. Dalam pembelajaran ini, anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berpartisipasi aktif melalui interaksi dengan media yang digunakan. Keterlibatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sekaligus membantu anak memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan video interaktif terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair masih rendah dan mudah terganggu selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Pembelajaran di TK masih dominan menggunakan metode konvensional satu arah dan belum memanfaatkan media digital secara optimal.
3. Belum ada penerapan video interaktif sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan video interaktif terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair. Video interaktif yang dimaksud adalah media pembelajaran audio-visual yang memadukan unsur gambar, suara, animasi, dan kegiatan interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun minat belajar anak dibatasi pada aspek perhatian, antusiasme, keterlibatan aktif, rasa senang, dan kemauan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini hanya dilakukan pada anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Darul Khair dan tidak membahas aspek perkembangan lainnya seperti kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun motorik. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan video interaktif terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun selama proses pembelajaran berlangsung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah penggunaan media video interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan video interaktif terhadap minat belajar anak usia dini 5–6 tahun di TK Darul Khair ?.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini terbagi ke dalam dua aspek, yaitu:

1.6.1 Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan dan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini, teknologi pendidikan, dan psikologi perkembangan anak. Selain itu penelitian ini juga dapat menjadi referensi akademik tambahan di lingkungan perguruan tinggi, Khususnya di Universitas Lampung, serta memperkuat teori konstruktivisme dan teori motivasi belajar yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.

1.6.2 Secara Praktis

a. Bagi Guru dan Lembaga PAUD

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dan lembaga PAUD dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran.

b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang tepat dalam mendukung minat dan motivasi belajar anak. Orang tua juga diharapkan dapat mendukung dan menemani anak saat belajar menggunakan media digital yang edukatif.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi pijakan awal, referensi, atau bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji pengaruh media pembelajaran digital interaktif terhadap minat belajar anak, baik dengan pendekatan yang sama maupun pendekatan berbeda, di konteks wilayah atau populasi yang lebih luas.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Perkembangan Anak

a. Definisi dan Pentingnya Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini merupakan proses tumbuh dan berubahnya kemampuan anak yang berlangsung sejak ia dilahirkan hingga usia 6 tahun. Tahapan perkembangan Jean Piaget, yaitu seorang psikolog perkembangan yang berasal dari Swis, Jean Piaget lahir pada tanggal 1989 di Neuchâtel salah satu kota kecil dari Swis. Jean Piaget di kenal dengan teori tahap – tahap perkembangan anak. Piaget menjelaskan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak terjadi beberapa tahap perkembangan sesuai dengan usia dan kematangan biologis anak. Masing-masing tahapan berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda beda. Tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget (1969) di bagi menjadi empat tahapan perkembangan yaitu :

1. Tahapan perkembangan sensori motorik

Pada tahap ini, perkembangan kognitif terjadi saat anak berusia 0 hingga 2 tahun, yang disebut sebagai tahap sensori-motorik menurut teori Piaget. Pada tahap ini, bayi masih sangat terpusat pada dirinya sendiri (*egocentris*), artinya ia belum mampu membedakan antara dirinya dengan lingkungan sekitar. Bayi cenderung "berpusat" pada dirinya sendiri dan belum bisa melihat sudut pandang orang lain. Kemampuan untuk memahami bahwa orang lain bisa memiliki perspektif yang berbeda baru akan muncul di tahap perkembangan selanjutnya, yaitu ketika anak mulai mengalami proses decentrasi. Selama tahap sensori-motorik

ini, bayi mulai berkembang dari gerakan refleks alami sejak lahir menuju kemampuan awal untuk berpikir secara simbolik. Bayi mulai memahami dunia sekitarnya melalui proses menggabungkan pengalaman-pengalaman sensoris (seperti melihat, mendengar, dan menyentuh) dengan tindakan fisik yang ia lakukan. Proses ini penting karena menjadi dasar bagi perkembangan kognitif selanjutnya.

Menurut Piaget, tahap ini merupakan periode yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan berpikir anak, yang nantinya berperan dalam mengembangkan kemampuan intelektualnya. Pada masa ini, cara berpikir anak masih bersifat praktis dan sangat berkaitan dengan apa yang ia lakukan secara langsung. Oleh karena itu, keterlibatan anak dalam aktivitas dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya menjadi sangat bermanfaat sebagai sarana belajar dan eksplorasi.

2. Tahapan Pra operasional

Pada rentang usia 2 hingga 7 tahun, anak memasuki tahap pra operasional, menurut teori Piaget. Di tahap ini, anak mulai mampu merepresentasikan dunia sekitarnya melalui penggunaan kata-kata dan gambar. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolis anak mulai berkembang, yaitu anak sudah bisa menggunakan simbol (seperti bahasa dan gambar) untuk menggambarkan objek atau peristiwa, meskipun objek tersebut tidak sedang ia lihat secara langsung. Namun, cara berpikir anak pada tahap ini masih belum sepenuhnya logis. Anak cenderung berpikir secara tidak sistematis, tidak konsisten, dan belum mampu memahami hubungan sebab-akibat secara mendalam. Mereka sering kali masih kesulitan dalam memahami sudut pandang orang lain dan cenderung melihat segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri (*egosentrisme*).

3. Tahap Operasional Konkret

Tahap operasional konkret terjadi pada usia sekitar 7 hingga 11 tahun. Pada tahap ini, anak sudah mulai mampu berpikir secara logis, tetapi masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret atau nyata. Anak dapat memahami hubungan sebab-akibat yang sederhana, mengklasifikasikan benda ke dalam kategori atau kelompok, serta mengurutkan benda berdasarkan karakteristik tertentu, seperti ukuran atau jumlah. Kemampuan berpikir logis ini disebut dengan operasional konkret, yaitu tindakan mental yang dapat dibalikkan dan berhubungan langsung dengan objek nyata. Meskipun sudah bisa berpikir lebih terstruktur, anak pada tahap ini belum mampu memecahkan masalah yang bersifat abstrak atau yang memerlukan pemikiran secara hipotetis.

4. Tahap Operasional Formal

Tahap operasional formal dimulai sekitar usia 11 tahun hingga dewasa, dan sering disebut sebagai fase remaja. Pada tahap ini, individu mulai mampu berpikir secara abstrak, logis, dan idealis. Artinya, remaja tidak hanya memikirkan hal-hal konkret yang dapat dilihat atau dialami secara langsung, tetapi juga mulai memahami konsep-konsep yang bersifat teoritis atau hipotetis. Kemampuan berpikir formal ini memungkinkan remaja untuk memecahkan masalah secara sistematis, termasuk dalam konteks yang kompleks dan verbal. Mereka juga mulai mampu merancang hipotesis, mempertimbangkan berbagai kemungkinan, serta mengevaluasi solusi berdasarkan logika dan alasan yang lebih matang. Ciri khas dari tahap ini adalah munculnya kemampuan berpikir kritis dan reflektif terhadap berbagai situasi.

Menurut Piaget (1969), setiap tahap perkembangan kognitif merupakan kelanjutan yang lebih kompleks dari tahap sebelumnya. Artinya, perkembangan kognitif anak terjadi secara bertahap, di mana kemampuan berpikir pada satu tahap akan menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan berpikir di tahap berikutnya (Rizki, 2022).

Perkembangan anak usia dini adalah proses tumbuh dan berubahnya anak sejak anak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Perubahan ini mencakup banyak hal, seperti kemampuan fisik, cara berpikir (kognitif), kemampuan bersosialisasi, mengolah emosi, dan berbahasa. Masa ini sering disebut dengan masa emas atau *golden ege*, karna pada usia ini otak anak berkembang sangat cepat. Apa yang anak pelajari dan temui pada masa ini akan sangat mempengaruhi cara berpikir, belajar, dan bersikap dikemudian hari.

Pada masa emas atau *golden ege* ini, sel-sel otak anak membentuk koneksi sinaptik dalam jumlah besar yang akan menjadi dasar bagi kemampuan berpikir, berbahasa, hingga berperilaku. Oleh karena itu, segala bentuk pengalaman, rangsangan, serta interaksi yang diberikan kepada anak pada masa ini akan memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap cara anak berpikir, belajar, berperilaku, dan bersikap di masa mendatang. Penting bagi pendidik dan orang tua untuk memberikan lingkungan yang kaya akan stimulasi edukatif dan emosional yang positif.

Masa kanak-kanak awal adalah masa yang sangat kritis dalam membentuk pola-pola dasar perkembangan anak, termasuk dalam hal minat belajar, rasa percaya diri, serta kemampuan untuk menjalin hubungan sosial Hurlock (1978). Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai perkembangan usia seperti melalui media video interaktif atau permainan edukatif sangatlah penting untuk diterapkan.

b. Masa Emas (*golden ege*) dan Parannya Dalam Pembelajaran Interaktif

Masa emas atau *golden ege* adalah masa penting dalam perkembangan tumbuh kembang anak, terutama pada rentang usia 0 – 8 tahun. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan yang sangat signifikan, masa ini sering disebut sebagai masa kritis atau sensitive, karena selama

waktu tersebut, otak anak sangat mudah beradaptasi dan merespon berbagai rangsangan dari lingkungan sekitar, baik dari segi fisik, sosial, maupun emosional. Otak anak pada masa ini sangat mudah beradaptasi sehingga stimulasi yang diterima akan sangat menentukan kualitas perkembangan anak secara menyeluruh (Putra, 2022). Oleh karena itu, peran orang tua dan pendidik dalam memberikan rangsangan yang tepat sangatlah penting agar anak dapat mencapai potensi terbaiknya.

Pada rentang usia 5 hingga 6 tahun, anak-anak berada dalam tahapan pra-operasional, sebagaimana dijelaskan oleh Jean Piaget dalam teori perkembangan kognitifnya. Pada tahap ini, anak mulai mampu menggunakan simbol dan bahasa untuk merepresentasikan objek, namun mereka masih kesulitan dalam memahami logika abstrak. Oleh karena itu, proses belajar pada tahap ini sangat bergantung pada pengalaman konkret, aktivitas yang melibatkan indera, serta interaksi langsung dengan lingkungan sekitar (Santrock, 2011). Piaget menekankan bahwa pada tahap ini, anak-anak belajar paling efektif melalui kegiatan bermain, eksplorasi, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung lebih mudah memahami informasi jika disampaikan melalui media yang bersifat visual, menarik, dan penuh warna. Oleh sebab itu, metode pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur visualisasi, suara, warna, gerak, serta interaksi langsung sangat dianjurkan untuk diterapkan pada anak usia dini.

Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media video interaktif menjadi salah satu pendekatan yang dianggap tepat dalam mendukung proses belajar anak di usia pra-operasional. Video interaktif tidak hanya menyampaikan materi melalui tayangan visual dan audio, tetapi juga memungkinkan anak untuk berpartisipasi secara aktif melalui elemen interaktif seperti kuis, tombol pilihan, animasi responsif, serta mini-games yang menarik. Hal ini membuat anak lebih tertarik, fokus, dan merasa terlibat dalam proses belajar. Menurut Suyadi (2013),

pembelajaran yang dilakukan melalui media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak usia dini karena media tersebut disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka yang menyukai aktivitas bermain dan hal-hal visual yang menarik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada usia pra-operasional, pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi interaktif sangat mendukung perkembangan kognitif anak. Penggunaan media seperti video interaktif bukan hanya sekadar alternatif, tetapi bisa menjadi strategi utama yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun.

2.1.2 Teori Konstruktivisme

a. Definisi Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang berfokus pada bagaimana siswa membangun sendiri pengetahuannya, bukan sekadar menerima materi dari guru secara mentah. Dalam pandangan ini, proses belajar terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam memahami materi melalui pengalaman, interaksi, dan kegiatan yang relevan dengan kehidupan mereka. Siswa dianggap sebagai pusat pembelajaran, bukan hanya pendengar atau pencatat, melainkan peserta aktif yang mencoba menghubungkan informasi baru dengan apa yang sudah mereka ketahui sebelumnya apa yang mereka pelajari. Proses ini biasanya terjadi secara bertahap, seiring dengan adanya kegiatan seperti diskusi, tanya jawab, praktik langsung, atau kerja kelompok.

Lingkungan sosial dan pengalaman nyata di sekitar siswa juga punya peran penting dalam membantu mereka memahami suatu konsep dengan lebih dalam. Sebab dalam konstruktivisme pengetahuan itu tidak hanya di dapatkan dalam proses, pembelajaran akan tetapi bisa juga di dapatkan melalui diskusi, pengalaman dan juga bisa di dapatkan di lingkungan sekitarnya (Suparlan, 2019). Maka dari itu, pembelajaran yang menerapkan pendekatan konstruktivisme biasanya lebih mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengeksplorasi, dan tidak hanya terpaku pada

hafalan. Dalam praktiknya, guru lebih berperan sebagai pembimbing atau fasilitator yang membantu siswa menemukan sendiri pemahamannya, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi. Pendekatan ini membuat proses belajar jadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa karena mereka benar-benar terlibat dan merasa memiliki terhadap apa yang mereka pelajari.

Seiring berkembangnya pemahaman tentang bagaimana anak belajar dan berkembang, banyak teori pendidikan yang mengalami perubahan paradigma. Salah satu teori penting yang memberikan kontribusi besar terhadap pendekatan pembelajaran adalah konsep *zone of proximal development* (ZPD) yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Vygotsky menyatakan ZPD adalah ruang atau tahapan di mana anak belum mampu menyelesaikan suatu tugas secara mandiri, tetapi dapat melakukannya dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terampil (Negi, 2020).

Konsep ini sangat penting karena menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika anak diberi dukungan yang tepat pada saat mereka hampir mampu menguasai keterampilan tertentu. Di area inilah bimbingan yang paling sensitif seharusnya diberikan agar anak dapat mengembangkan kemampuan yang nantinya dapat mereka gunakan secara mandiri, serta membentuk fungsi mental yang lebih tinggi. Vygotsky juga menekankan pentingnya interaksi sosial, khususnya dengan teman sebaya, sebagai sarana yang efektif dalam mengembangkan strategi berpikir dan keterampilan kognitif.

Pendidikan terus mengalami perkembangan seiring dengan perubahan zaman dan tuntutan global yang semakin kompleks. Berbagai pendekatan dan teori pembelajaran dikaji serta diterapkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar di sekolah maupun perguruan tinggi. Salah satu pendekatan yang semakin banyak mendapat perhatian adalah teori konstruktivisme. Menurut Zhu & Atompag, (2023) dalam beberapa tahun terakhir, teori konstruktivisme telah mendapatkan perhatian yang

sangat besar di bidang pendidikan modern, dan penerapannya semakin meluas dalam proses pengajaran kurikulum di berbagai jenjang pendidikan. Teori konstruktivisme ini memberikan ruang yang luas bagi pengembangan potensi siswa secara menyeluruh, serta menyediakan berbagai peluang untuk melakukan pembelajaran mandiri, penyelidikan secara independen, dan pembangunan sistem pengetahuan yang dikonstruksi sendiri oleh siswa berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka.

b. Prinsip – Prinsip Konstruktivisme

Dalam pandangan konstruktivisme, proses pembelajaran dipahami sebagai aktivitas aktif yang dilakukan oleh individu dalam membangun pengetahuannya sendiri. Pengetahuan tidak diterima secara pasif dari lingkungan atau dari guru, melainkan dikonstruksi melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan proses refleksi internal yang dilakukan oleh pembelajar (Olusegun, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa setiap individu memiliki peran penting dalam memahami dan membentuk realitas berdasarkan pengalaman yang mereka alami. Prinsip utama dalam teori pembelajaran konstruktivis inilah yang menjadi dasar dalam merancang dan mengimplementasikan proses pendidikan yang lebih berpusat pada siswa.

Pembelajaran ini menekankan bahwa siswa bukan sekadar penerima informasi, tetapi sebagai subjek aktif yang secara terus-menerus mengembangkan pemahamannya melalui keterlibatan langsung dengan materi ajar, konteks pembelajaran, dan situasi nyata yang relevan. Dengan demikian, dalam konteks pendidikan, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi terbentuknya pengetahuan secara mandiri oleh siswa (Amineh & Asl, 2015). Pendekatan seperti ini tidak hanya mendorong tercapainya pemahaman yang lebih mendalam, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemandirian belajar yang sangat dibutuhkan di era saat ini.

Menurut Lev vygotsky, perkembangan kognitif, terdapat empat prinsip utama dalam pendekatan konstruktivistik yang menjadi dasar penting dalam memahami proses belajar individu, khususnya dalam konteks sosial dan budaya. Keempat prinsip tersebut adalah *social learning*, *zone of proximal development* (ZPD), *cognitive apprenticeship*, dan *mediated learning*.

1. *Social learning* atau pembelajaran sosial merujuk pada pandangan bahwa proses belajar seseorang tidak terjadi secara terisolasi, melainkan sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial yang berlangsung di sekitarnya. Dalam hal ini, vygotsky menekankan bahwa pengetahuan dan keterampilan diperoleh melalui komunikasi, kolaborasi, dan interaksi antara individu dengan orang lain yang lebih kompeten, seperti guru, teman sebaya, atau anggota keluarga. Dengan kata lain, belajar merupakan proses yang bersifat sosial sebelum menjadi proses individual.
2. Konsep *zone of proximal development* atau zona perkembangan proksimal menggambarkan jarak antara kemampuan aktual yang dimiliki oleh siswa secara mandiri dengan potensi perkembangan yang dapat dicapai ketika siswa memperoleh bantuan atau bimbingan dari orang lain yang lebih berpengalaman. Zona ini merupakan area paling efektif untuk proses pembelajaran, karena dalam rentang inilah siswa mampu mengembangkan kemampuan barunya dengan dukungan eksternal. Vygotsky meyakini bahwa pembelajaran yang optimal terjadi ketika materi atau aktivitas berada dalam zona ini.
3. *Cognitive apprenticeship* atau magang kognitif merupakan proses pembelajaran di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dan bimbingan dari orang yang lebih ahli, dalam konteks nyata. Konsep ini menekankan pentingnya belajar dalam situasi otentik, di mana pengetahuan dan keterampilan dipraktikkan secara langsung dalam lingkungan yang relevan. Dalam praktiknya, guru atau pembimbing tidak hanya memberi penjelasan teoretis, tetapi juga menunjukkan cara

berpikir dan strategi penyelesaian masalah, yang kemudian diikuti oleh siswa melalui proses pengamatan, pelatihan, hingga mampu melakukannya secara mandiri.

4. *mediated learning* atau pembelajaran yang dimediasi merujuk pada peran penting alat bantu atau simbol (seperti bahasa, tulisan, alat peraga, dan teknologi) dalam proses pembelajaran. Vygotsky menekankan bahwa individu belajar melalui perantara (mediator), baik dalam bentuk interaksi sosial maupun alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan. Bahasa, misalnya, tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir dan membangun makna. Dengan adanya mediasi ini, proses internalisasi pengetahuan menjadi lebih efektif dan bermakna.

Secara keseluruhan, keempat prinsip ini menegaskan bahwa pembelajaran menurut vygotsky tidak lepas dari konteks sosial, interaksi, serta dukungan lingkungan. Oleh karena itu, dalam praktik pendidikan, penting bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, memfasilitasi interaksi antar siswa, serta menyediakan berbagai bentuk dukungan yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa (Suryana et al., 2022).

c. Konstruktivisme dalam Media Pembelajaran Interaktif

Dalam pendekatan konstruktivisme, proses belajar dipandang sebagai kegiatan aktif di mana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi. Teori ini menekankan bahwa siswa bukanlah penerima pasif informasi, melainkan subjek yang berperan aktif dalam memahami dan menginterpretasikan materi pembelajaran berdasarkan pengetahuan awal yang telah dimiliki (Fosnot, 2013) . Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran modern, media interaktif menjadi salah satu sarana yang sangat relevan untuk diterapkan dalam kerangka konstruktivistik.

Penerapan teori konstruktivisme dalam proses pembelajaran menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran. Hal

ini mengharuskan siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam menyelesaikan tugas-tugas, mengembangkan pemahaman konseptual, serta membentuk makna terhadap pengetahuan yang mereka peroleh (Yaasmin et al., 2024). Konstruktivisme, sebagai suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menitikberatkan pada keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri, menghadapi berbagai peluang sekaligus tantangan baru dalam konteks perkembangan teknologi dan inovasi media pembelajaran saat ini. Dalam Haryanto, (2024) bahwa lingkungan belajar berbasis konstruktivisme dirancang sedemikian rupa agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, lingkungan ini juga mendorong siswa untuk bekerja secara kolaboratif, berperan efektif dalam kerja tim, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi atau tugas yang diberikan.

Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif menjadi salah satu sarana yang sangat mendukung pendekatan konstruktivistik karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, responsif, dan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses eksplorasi pengetahuan. Media ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk membangun pemahamannya sendiri melalui interaksi langsung dengan materi, pengalaman belajar yang menarik, serta adanya umpan balik yang bersifat real-time. Melalui penggunaan media seperti video interaktif, peserta didik tidak hanya terlibat secara kognitif dalam memahami konsep, tetapi juga secara emosional melalui rasa senang dan tertantang, serta secara sosial melalui interaksi yang mungkin terjadi selama proses belajar. Ketiga aspek keterlibatan ini secara bersama-sama berkontribusi terhadap terbentuknya pengetahuan yang lebih bermakna, mendalam, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, khususnya pada usia dini.

2.1.3 Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme merupakan teori belajar yang memandang belajar sebagai perubahan tingkah laku yang dapat dilihat secara nyata akibat adanya hubungan antara stimulus dan respons. Teori ini menegaskan bahwa perilaku individu terbentuk melalui pengalaman, latihan, kebiasaan, serta pengaruh lingkungan di sekitarnya. Behaviorisme atau *behavioristik* merupakan pandangan yang menjelaskan bahwa perilaku seseorang terbentuk berdasarkan pengalaman yang dapat diamati secara langsung, bukan berdasarkan proses mental yang terjadi dalam diri individu (Kenargi & Sanjiwani, 2025).

Menurut Thorndike (1913), proses belajar berlangsung melalui *trial and error*, yaitu individu belajar dengan cara mencoba secara berulang hingga menemukan respons yang tepat. Thorndike juga mengemukakan hukum efek (*law of effect*), yang menjelaskan bahwa respons yang memberikan pengalaman menyenangkan akan memperkuat hubungan antara stimulus dan respons. Sebaliknya, apabila respons menghasilkan pengalaman yang tidak menyenangkan, maka hubungan tersebut akan menjadi lemah. Sementara itu, B.F. Skinner menyatakan bahwa perilaku belajar dapat dibentuk melalui reinforcement atau penguatan. Penguatan positif seperti pujian, hadiah, maupun penghargaan dapat mendorong munculnya perilaku belajar yang diharapkan.

Dalam pembelajaran anak usia dini, penguatan tersebut dapat diberikan melalui penggunaan media yang menarik, seperti video interaktif, sehingga anak menjadi lebih tertarik, aktif, dan memiliki minat belajar yang lebih baik. Menurut pandangan behaviorisme, keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemberian stimulus yang tepat dan konsisten. Guru berperan sebagai pemberi rangsangan yang mampu memunculkan respons belajar yang diharapkan dari peserta didik. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, stimulus dapat berupa penggunaan media pembelajaran yang menarik, pemberian instruksi yang jelas, serta penguatan secara berulang terhadap perilaku positif yang ditunjukkan

anak. Melalui proses pengulangan (*repetition*) dan pembiasaan (*conditioning*), anak akan lebih mudah mengingat informasi, mengembangkan keterampilan tertentu, serta membentuk perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi anak selama proses belajar berlangsung (Haryanto, 2023).

2.1.4 Teori Multimedia

a. Multimedia dalam pembelajaran

Multimedia adalah perpaduan dari beberapa jenis media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang di sajikan dalam satu kesetiaan. Istilah *multimedia* berasal dari gabungan dua kata dalam bahasa Latin, yaitu *multi* yang berarti "banyak" dan *media* yang merujuk pada "sarana" atau "alat". Dalam konteks bahasa Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan multimedia sebagai berbagai macam sarana, khususnya dalam penyajian informasi melalui perangkat komputer yang memanfaatkan elemen-elemen seperti suara, gambar, animasi, dan teks (Kemdikbud, 2020).

Mayer (2009) menyatakan multimedia bisa digunakan dalam beberapa konteks di antaranya :

1. Multimedia *learning* (Pembelajaran multimedia)

Multimedia learning adalah proses belajar yang menggabungkan kata-kata (bisa berupa teks tertulis atau suara) dan gambar (seperti foto, ilustrasi, diagram, atau animasi). Tujuannya adalah untuk membantu kita memahami materi dengan lebih efektif, karena otak kita cenderung lebih mudah mencerna informasi visual yang dipadukan dengan penjelasan verbal.

2. Multimedia *message* (Pesan Multimedia atau Presentasi Multimedia)

Multimedia *message* merujuk pada penyampaian informasi yang dikemas dalam bentuk kombinasi antara kata-kata dan gambar. Contohnya bisa berupa presentasi *PowerPoint*, video pembelajaran, atau infografis interaktif yang digunakan untuk menyampaikan ide,

konsep, atau pengetahuan tertentu dengan lebih menarik dan mudah dipahami.

3. Multimedia *instructional message*

Multimedia *instructional message* adalah bentuk khusus dari pesan multimedia yang dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran. Di dalamnya, kata-kata dan gambar disusun sedemikian rupa supaya bisa membantu mahasiswa (atau siapa pun yang belajar) memahami materi dengan lebih dalam dan cepat. Biasanya digunakan dalam konteks pendidikan, baik formal seperti kuliah, maupun nonformal seperti kursus online.

Secara keseluruhan dari pernyataan di atas, tujuan dari penggunaan multimedia adalah untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, terutama karena melibatkan lebih dari satu indera saat seseorang menerima informasi. Dalam pelaksanaannya, multimedia umumnya digunakan melalui perangkat digital seperti handphone, komputer, laptop, atau proyektor. Melalui media ini, seseorang tidak hanya membaca materi, tetapi juga bisa melihat gambar, mendengar penjelasan, bahkan berinteraksi langsung dengan konten yang ditampilkan. Hal inilah yang membuat multimedia sering dianggap sebagai alat bantu komunikasi yang cukup efektif, khususnya dalam proses belajar-mengajar, karena penyampaian informasi menjadi lebih hidup dan tidak monoton.

b. Unsur Unsur Multimedia

Seperti yang telah di jelaskan sebelumnya multimedia merupakan gabungan dari berbagai elemen yang saling melengkapi satu sama lain untuk menyampaikan informasi secara efektif dan menarik. Dalam konteks pembelajaran, unsur-unsur ini dirancang sedemikian rupa agar dapat menunjang proses penyampaian materi secara lebih interaktif. Menurut Khairunnisa et al., (2023), terdapat beberapa unsur multimedia seperti:

1. Teks

Teks adalah elemen penting dalam media pembelajaran multimedia. Teks berfungsi menyampaikan informasi, menjelaskan isi, dan memperkuat pesan melalui judul, subjudul, paragraf, atau deskripsi yang menyertai gambar dan video. Dalam multimedia, teks bisa berupa tulisan maupun narasi audio, keduanya membantu memperjelas dan menekankan informasi agar lebih mudah dipahami.

2. Gambar

Gambar adalah representasi visual yang dibuat untuk menyampaikan ide, informasi, atau ilustrasi dari suatu objek, baik nyata maupun hasil imajinasi. Dalam multimedia pembelajaran, gambar termasuk media dua dimensi yang digunakan untuk memperkuat penyampaian materi. Gambar dapat berbentuk ilustrasi, grafik, atau foto, baik statis maupun bergerak. Kehadirannya membantu menjelaskan konsep secara lebih jelas dan menarik dibandingkan penyampaian melalui teks saja.

3. Audio

Audio dalam multimedia berfungsi sebagai elemen pendukung yang menyampaikan informasi tambahan secara verbal. Selain itu, audio juga digunakan untuk memberikan instruksi, memperkuat suasana, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif. Contohnya seperti suara alam untuk meningkatkan fokus, atau efek suara guna menambah daya tarik penyajian materi.

4. Video

Video merupakan komponen penting dalam multimedia karena mampu menyajikan informasi secara visual dan dinamis. Dibandingkan gambar statis, video lebih efektif dalam menjelaskan konsep yang kompleks dan memperjelas alur materi. Dengan dukungan audio, video juga dapat meningkatkan daya tarik serta memperkuat pemahaman pengguna terhadap konten yang disampaikan.

5. Animasi

Animasi adalah kumpulan gambar yang ditampilkan secara berurutan sehingga menciptakan kesan gerak. Dalam multimedia, animasi digunakan untuk membantu menjelaskan konsep yang sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui teks atau gambar diam. Contohnya, proses terjadinya fenomena alam. Selain memperjelas materi, animasi juga menambah daya tarik visual dan meningkatkan interaktivitas pengguna.

6. Interatif

Interaktivitas dalam multimedia adalah kemampuan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten, seperti melalui tombol, hyperlink, atau kontrol media. Unsur ini memudahkan navigasi serta memungkinkan penyampaian informasi tambahan yang tidak bisa ditampilkan secara langsung. Dengan interaktivitas, pengalaman belajar menjadi lebih aktif dan personal.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia dalam pembelajaran terdiri dari beberapa unsur utama, yaitu teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas. Setiap unsur memiliki peran yang saling melengkapi dalam menyampaikan informasi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh pengguna. Teks berfungsi sebagai penyampai informasi utama dalam bentuk tulisan, sedangkan gambar memperkuat pemahaman melalui visualisasi. Audio memberikan tambahan suara yang mendukung suasana dan instruksi, sementara video menyajikan informasi secara dinamis dan lebih hidup. Animasi digunakan untuk menggambarkan proses atau fenomena yang kompleks agar lebih mudah dipahami. Adapun interaktivitas memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten, seperti melalui tombol atau navigasi, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran. Gabungan dari semua unsur tersebut menjadikan multimedia sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi secara menyeluruh dan menarik.

c. Multimedia dalam pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, multimedia merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Multimedia menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi yang disusun secara terpadu untuk membantu proses penyampaian materi. Menurut Abdulrahman et al., (2020) penggunaan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar memberikan berbagai manfaat yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah kemampuannya dalam membantu menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, multimedia memungkinkan penyampaian materi yang cukup banyak dalam waktu yang terbatas, namun tetap efektif dan efisien. Media yang menarik secara visual dan auditori juga mampu membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Tidak kalah penting, multimedia turut membantu pendidik dalam memahami sejauh mana perkembangan belajar siswa, karena interaktivitas yang tercipta memungkinkan guru mengamati respon serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain memberikan kemudahan dalam penyampaian materi, penggunaan multimedia juga dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Sebagian siswa lebih mudah memahami informasi secara visual, sebagian lainnya lebih responsif terhadap rangsangan suara atau gerak. Dengan memanfaatkan kombinasi media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih inklusif dan mampu menjangkau karakteristik belajar yang beragam. Di samping itu, multimedia juga mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang aktif dan partisipatif, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi turut terlibat dalam proses belajar secara langsung.

Dalam pembelajaran berbasis multimedia, terdapat berbagai model yang dapat digunakan untuk menyesuaikan metode mengajar dengan kebutuhan siswa. Salah satunya adalah model latihan, yang berfokus

pada penguasaan keterampilan dan pemahaman konsep melalui pengulangan dan praktik langsung. Model tutorial juga sering diterapkan untuk menyampaikan materi secara sistematis melalui tampilan visual seperti teks dan grafik. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, model permainan menjadi pilihan yang efektif karena mampu meningkatkan motivasi sekaligus memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, model simulasi memberi pengalaman belajar yang menyerupai kondisi nyata, membantu siswa memahami penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. Model penemuan memungkinkan siswa berpikir mandiri dengan menemukan konsep melalui proses eksplorasi, sementara model pemecahan masalah menantang siswa untuk berpikir kritis dalam mencari solusi dari suatu permasalahan. Menurut Audline et al., (2024) penerapan model-model ini dalam multimedia tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Secara keseluruhan, penggunaan multimedia dalam pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar. Melalui integrasi berbagai elemen media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih menarik, interaktif, serta mudah dipahami oleh siswa, terutama untuk konsep-konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, multimedia juga memungkinkan penyesuaian terhadap beragam gaya belajar siswa serta menciptakan suasana kelas yang lebih partisipatif. Berbagai model pembelajaran berbasis multimedia seperti latihan, tutorial, permainan, simulasi, penemuan, dan pemecahan masalah dapat diterapkan secara fleksibel sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Penerapan model-model tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam proses pembelajaran.

2.1.5 Video Interaktif

Video interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memadukan tayangan visual dengan unsur interaktif dalam bentuk permainan yang bersifat mendidik. Media ini dirancang untuk mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar melalui pengalaman yang menyenangkan, menantang, dan melibatkan partisipasi langsung. Dengan adanya elemen interaktif, media ini dapat membantu meningkatkan fokus, motivasi, serta keterlibatan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

a. Definisi video interaktif

Video interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk video, dilengkapi dengan fitur interaktif seperti tombol pilihan, animasi, atau pertanyaan, yang memungkinkan anak untuk ikut terlibat langsung saat menonton. Berbeda dengan video biasa yang hanya ditonton secara pasif, video interaktif mendorong anak untuk merespons atau mengambil keputusan selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Kasturi et al., (2022), video interaktif merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio visual yang dirancang secara praktis dan tepat sasaran. Media ini menyajikan materi dalam bentuk kombinasi antara gambar, suara, dan narasi berbahasa Indonesia yang jelas serta mudah dipahami oleh anak. Video ini biasanya dikemas dalam bentuk program digital seperti autorun, sehingga dapat diakses dengan mudah melalui perangkat komputer atau media penyimpanan seperti CD.

Didalam unsur hiburan tetap ada, tetapi dikombinasikan dengan muatan pendidikan yang relevan dengan usia dan kemampuan anak. Game Edukatif merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi, dan memfasilitasi pemecahan masalah melalui desain antarmuka yang interaktif dan menyenangkan (Handriyanti & Mt, 2009). Penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga dapat membantu mahasiswa memahami materi secara lebih menyeluruh melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Susanti et al., 2024).

Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran anak usia dini memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak. Melalui media yang interaktif, anak tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar melalui sentuhan, pilihan, dan respon terhadap rangsangan visual dan audio yang disajikan. Hal ini sejalan dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman langsung dan kegiatan bermain. Dengan pendekatan ini, materi pembelajaran yang awalnya dianggap sulit dapat disampaikan secara lebih sederhana dan menyenangkan, sehingga anak mampu menyerap informasi dengan lebih baik dan tetap merasa antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

b. Dampak video interaktif terhadap anak usai dini

Video interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur audiovisual dengan elemen permainan sederhana, seperti pilihan ganda, animasi bergerak, suara interaktif, dan tantangan ringan yang dapat dijawab oleh anak. Didalam penelitian Khoir et al., (2024) penggunaan media interaktif memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Media ini mampu meningkatkan motivasi anak untuk belajar, mendorong keterlibatan aktif, memperkaya kosakata, serta melatih kemampuan berbicara secara bertahap. Suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena anak dapat belajar sambil bermain. Meskipun demikian, penggunaan media interaktif tetap perlu diimbangi dengan interaksi sosial secara langsung serta pendampingan dari orang tua atau guru, agar proses pembelajaran berjalan lebih optimal dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Selain meningkatkan aspek bahasa, video interaktif juga berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik halus anak. Dengan menghadirkan tantangan yang harus diselesaikan melalui sentuhan atau klik, anak dilatih untuk lebih fokus, berpikir kritis, serta

mengasah koordinasi antara mata dan tangan. Aktivitas ini sangat penting dalam mendukung tumbuh kembang anak usia dini secara menyeluruh. Namun, keberhasilan penggunaan media ini sangat bergantung pada kualitas konten dan durasi penggunaannya. Oleh karena itu, peran pendidik dan orang tua tidak hanya sebagai pengawas, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu anak memahami materi dan mengarahkan mereka agar tidak terlalu lama terpapar layar digital. Pendekatan seperti ini dapat memaksimalkan manfaat media interaktif tanpa mengurangi interaksi sosial yang esensial bagi perkembangan emosional dan sosial anak.

2.1.5 Minat Belajar Anak Usia Dini

Minat belajar memiliki peranan yang cukup penting dalam mendukung proses tumbuh kembang anak, khususnya pada usia dini. Masa ini dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), di mana anak menunjukkan sensitivitas yang tinggi terhadap berbagai bentuk stimulasi, baik yang berasal dari dalam dirinya maupun dari lingkungan sekitar. Melihat hal tersebut, upaya untuk menumbuhkan minat belajar sejak usia dini menjadi sangat relevan, karena dapat membentuk dasar sikap positif anak terhadap aktivitas belajar di tahap perkembangan selanjutnya.

a. Definisi Minat Belajar Anak Usia Dini

Minat belajar pada anak usia dini dapat dipahami sebagai dorongan dalam diri anak untuk mengikuti kegiatan belajar dengan rasa antusias dan ketertarikan. Minat merupakan kecenderungan dalam diri seseorang untuk menyukai dan memberikan perhatian lebih terhadap suatu hal yang dirasa sesuai dengan keinginannya. Rasa senang ini kemudian menjadi pendorong untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas yang berkaitan dengan hal tersebut (Fatihah et al., 2022). Ekspresi dari antusiasme dan hasrat yang tinggi atau keinginan yang kuat terhadap suatu hal. Minat ini biasanya terlihat dari bagaimana anak menunjukkan perhatian, keinginan untuk bertanya, atau semangat ketika terlibat dalam aktivitas pembelajaran, baik di dalam kelas maupun dalam

bentuk bermain yang mengandung unsur edukatif (Renninger & Hidi, 2015).

Minat belajar pada anak usia dini, seringkali terlihat dari rasa ingin tahu mereka, keinginan untuk mencoba hal – hal baru, serta antusiasme saat mengikuti pembelajaran. Minat yang muncul secara alami ini mempermudah anak dalam menerima dan memahami pembelajaran yang disampaikan, sehingga proses belajar berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Karena itu minat belajar menjadi aspek penting yang harus diperhatikan, saat merancang metode dan media pembelajaran, agar anak bisa belajar secara maksimal dan berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

b. Ciri – ciri minat belajar anak usia dini

Minat belajar pada anak usia dini umumnya ditunjukkan melalui sikap, respon, dan keterlibatan mereka dalam aktivitas yang bersifat edukatif. Adapun beberapa ciri – ciri minat belajar, menurut Ubaidillah, (2020) yang menunjukkan bahwa seorang anak memiliki minat belajar, di antaranya :

1. Memiliki perhatian yang konsisten terhadap apa yang dipelajari.
Anak menunjukkan ketertarikan yang kuat terhadap materi atau kegiatan belajar, serta mampu mengingat kembali informasi atau pengalaman yang pernah ia ikuti secara berulang.
2. Merasa senang dan menikmati proses belajar.
Kegiatan belajar tidak dianggap sebagai beban, melainkan sesuatu yang menyenangkan. Anak terlihat antusias dan bersemangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Merasa bangga dan puas saat terlibat dalam aktivitas yang diminatinya.
Anak cenderung menunjukkan ekspresi positif seperti rasa percaya diri dan kepuasan pribadi setelah berhasil melakukan atau menyelesaikan aktivitas belajar yang ia sukai. Hal ini menunjukkan adanya keterikatan emosional terhadap kegiatan tersebut.
4. Lebih memilih aktivitas yang sesuai dengan minatnya.

Anak akan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang sesuai dengan ketertarikannya. Ia cenderung fokus dan terlibat secara maksimal pada aktivitas yang ia anggap menarik dibandingkan kegiatan lain yang tidak diminatinya.

Jadi ciri – ciri minat belajar pada anak usia dini umumnya dapat terlihat dari perilaku sehari-hari mereka saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak yang memiliki minat belajar biasanya akan menunjukkan perhatian yang cukup tinggi terhadap materi atau aktivitas yang diberikan. Mereka terlihat lebih fokus, mudah tertarik, dan tidak cepat bosan saat terlibat dalam kegiatan belajar. Selain itu, adanya rasa senang, semangat, dan antusiasme saat berpartisipasi juga menunjukkan bahwa anak menikmati proses belajar yang sedang berlangsung. Anak yang tertarik pada suatu kegiatan belajar biasanya juga akan merasa puas dan bangga setelah berhasil menyelesaikan tugas atau aktivitas tersebut.

c. Faktor yang mempengaruhi minat belajar anak

Minat belajar pada anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor yang secara umum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal (dari dalam diri anak) dan faktor eksternal (lingkungan sekitar). Keduanya saling berkaitan dan berperan penting dalam mendorong atau menghambat keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Furqon, (2024), menyatakan faktor internal dan faktor eksternal dalam minat belajar diantaranya :

1. Faktor internal (dari dalam diri anak)

a) Motivasi Intrik

Motivasi intrinsik dapat dipahami sebagai dorongan yang muncul dari dalam diri individu tanpa adanya pengaruh atau tekanan dari luar. Dorongan ini biasanya timbul karena adanya ketertarikan pribadi terhadap suatu aktivitas, atau perasaan puas ketika melakukannya. Dalam konteks pembelajaran, motivasi intrinsik terlihat ketika siswa belajar bukan karena tuntutan atau

imbangan tertentu, melainkan karena mereka menikmati proses belajar itu sendiri. Motivasi jenis ini sangat berkaitan dengan rasa ingin tahu serta keinginan untuk memahami sesuatu secara lebih mendalam. Anak yang termotivasi secara intrinsik cenderung lebih aktif, mandiri, dan tekun dalam menyelesaikan tugas, karena mereka terdorong oleh kepuasan pribadi yang mereka rasakan selama belajar berlangsung.

b) Kesiapan belajar

Kesiapan belajar merujuk pada kondisi menyeluruh dalam diri seorang anak, baik secara mental, emosional, maupun fisik, yang memungkinkan mereka untuk mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Kesiapan ini mencakup kemampuan berpikir dasar, stabilitas emosi, serta kondisi fisik yang mendukung, seperti tidak merasa lelah atau sakit, sehingga anak dapat fokus dan menyerap materi dengan baik. Selain itu, kesiapan belajar juga dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman sebelumnya serta pengetahuan yang telah dimiliki anak. Semakin banyak pengalaman positif yang berkaitan dengan kegiatan belajar, maka semakin besar pula dorongan internal mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

c) Minat Pribadi

Minat pribadi merupakan bentuk ketertarikan yang dimiliki seseorang terhadap suatu topik atau aktivitas tertentu, dan biasanya telah terbentuk sebelum proses pembelajaran dimulai. Ketertarikan ini bisa muncul dari berbagai pengalaman sebelumnya, pengaruh lingkungan keluarga, maupun dari paparan media yang sering ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. Ketika seorang anak memiliki minat khusus terhadap suatu bidang atau mata pelajaran, mereka cenderung lebih aktif, fokus, dan terlibat selama kegiatan belajar berlangsung. Keterlibatan yang tinggi ini berkontribusi secara

positif terhadap pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

2. Faktor Eksternal (Lingkungan)

a) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar adalah segala hal yang mendukung proses pembelajaran, baik secara fisik maupun non-fisik. Lingkungan fisik mencakup ruang, fasilitas, dan alat pembelajaran, sedangkan lingkungan non-fisik meliputi suasana emosional, interaksi sosial, dan iklim belajar yang diciptakan guru atau sekolah. Keduanya berperan penting dalam membentuk kenyamanan dan minat anak dalam belajar.

b) Pengaruh Guru

Guru memiliki peran penting dalam membangkitkan dan mempertahankan minat belajar anak. Penggunaan metode mengajar yang menarik, pendekatan yang sesuai, serta hubungan yang positif dengan siswa dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Ketika guru menunjukkan antusiasme terhadap materi yang diajarkan, hal ini secara tidak langsung dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

c) Dukungan Sosial

Dukungan sosial dari orang tua, teman sebaya, maupun lingkungan sekitar berpengaruh terhadap minat belajar anak. Dorongan positif, seperti apresiasi atau semangat dari keluarga dan teman, dapat meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, interaksi dalam kelompok belajar juga membantu anak lebih tertarik dan mudah memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar anak usia dini dipengaruhi oleh kombinasi antara faktor internal dan eksternal yang saling berkaitan. Faktor internal mencakup motivasi intrinsik, kesiapan belajar, serta minat pribadi yang berasal dari dalam diri anak. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan belajar,

peran guru, dan dukungan sosial yang diberikan oleh keluarga maupun lingkungan sekitar. Keseluruhan faktor tersebut berkontribusi terhadap sejauh mana anak merasa tertarik, nyaman, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, upaya untuk menumbuhkan minat belajar pada anak perlu memperhatikan kedua aspek tersebut secara seimbang agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal dan menyenangkan.

d. Indikator Minat Belajar

Berdasarkan pendapat (Rahmawati, 2024) indikator minat belajar meliputi empat aspek, yaitu:

1. Perasaan Senang

Perasaan senang merupakan salah satu indikator yang menunjukkan adanya minat belajar pada diri siswa. Rasa senang tercermin dari munculnya perasaan nyaman, bahagia, dan antusias ketika mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang merasa senang dalam belajar cenderung lebih bersemangat mengikuti kegiatan di kelas dan menikmati setiap materi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, perasaan senang juga terlihat dari keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang memiliki minat belajar biasanya memberikan perhatian penuh, aktif mengajukan pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, serta berusaha memahami materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, perasaan senang tidak hanya ditunjukkan melalui ekspresi positif, tetapi juga melalui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Perhatian

Perhatian merupakan kemampuan siswa untuk memusatkan konsentrasi pada materi atau aktivitas pembelajaran. Siswa yang memiliki perhatian tinggi akan lebih mudah memahami materi karena mampu mengabaikan gangguan yang dapat mengurangi fokus belajar. Perhatian yang baik menunjukkan adanya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran.

Siswa yang memberikan perhatian penuh biasanya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh, memperhatikan setiap kegiatan pembelajaran, serta berusaha memahami materi yang disampaikan. Sebaliknya, kurangnya perhatian sering menyebabkan siswa mudah bosan, kehilangan fokus, dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, perhatian menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan belajar.

3. Perasaan Tertarik

Perasaan tertarik merupakan indikator yang menunjukkan adanya keinginan siswa untuk mengetahui dan mempelajari suatu materi lebih lanjut. Ketertarikan dapat muncul terhadap mata pelajaran, metode pembelajaran yang digunakan guru, maupun topik tertentu yang sedang dipelajari. Rasa tertarik akan mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias.

Siswa yang memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran umumnya menunjukkan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Mereka tidak mudah menunda pekerjaan dan berusaha menyelesaikannya dengan baik karena memiliki keinginan untuk memahami materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, perasaan tertarik dapat meningkatkan keaktifan dan tanggung jawab siswa dalam belajar.

4. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa merupakan indikator yang menggambarkan sejauh mana siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tingkat keterlibatan yang tinggi menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang baik sehingga terdorong untuk ikut serta dalam berbagai aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Keterlibatan siswa dapat dilihat melalui keaktifan dalam mengikuti diskusi, mengemukakan pendapat, menjawab maupun mengajukan pertanyaan, serta bekerja sama dengan teman ketika menyelesaikan tugas kelompok. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi tidak hanya

menerima informasi dari guru, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik dan pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.

2.3 Kerangka Berpikir

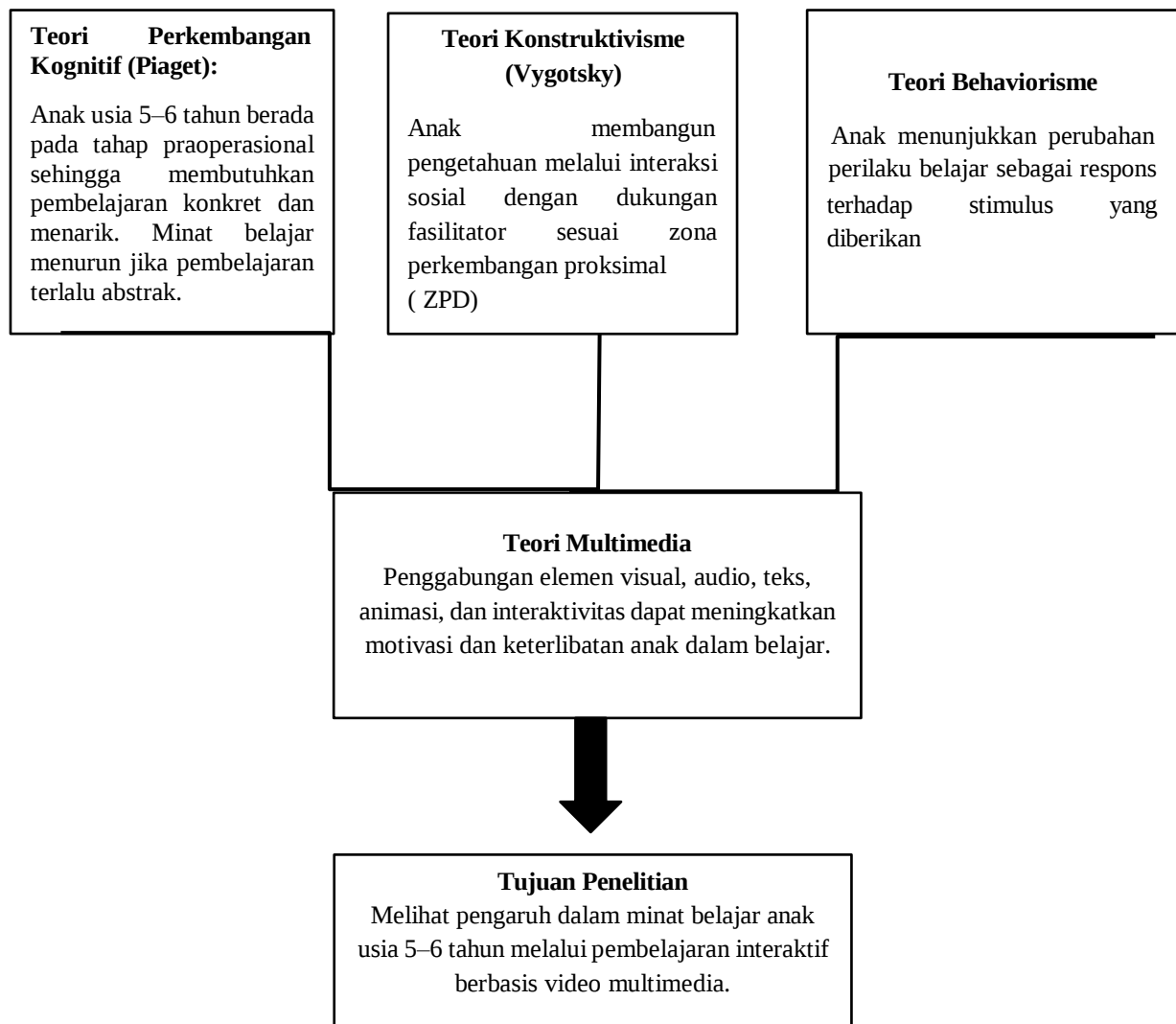
Dalam proses pendidikan anak usia dini, pemahaman terhadap tahapan perkembangan anak merupakan dasar utama dalam merancang pendekatan dan strategi pembelajaran yang sesuai. Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget (1969), menjelaskan bahwa pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap di mana kemampuan berpikir simbolis mulai berkembang, tetapi masih terbatas dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dan logis. Pada tahap ini, cara berpikir anak masih egosentris, belum mampu melihat dari perspektif orang lain, dan cenderung bergantung pada pengalaman konkret. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada usia ini perlu dirancang secara visual, kontekstual, dan menyenangkan agar mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif anak.

Selain itu, teori konstruktivisme memberikan landasan yang kuat dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Teori ini menekankan bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang diberikan secara pasif dari guru kepada siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui proses interaksi sosial, eksplorasi lingkungan, dan refleksi terhadap pengalaman yang dialaminya. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pendekatan konstruktivistik mendorong anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, bermain, serta bimbingan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten, sebagaimana dijelaskan oleh konsep *zone of proximal development* (ZPD) dalam teori vygotsky. Guru dan orang tua berperan penting sebagai fasilitator dalam membantu anak membangun pengetahuannya secara mandiri, bertahap, dan sesuai dengan tingkat kematangan kognitifnya.

Seiring dengan berkembangnya teknologi di jaman sekarang, media pembelajaran multimedia interaktif menjadi salah satu inovasi yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar anak usia dini. Media ini mengintegrasikan

berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video yang dikemas secara menarik, sehingga mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak, baik secara visual, auditori, maupun afektif. Penggunaan video interaktif dinilai mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar anak karena bersifat atraktif, responsif, dan memberikan ruang bagi anak untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, media interaktif juga memungkinkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sesuai dengan karakteristik belajar anak di tahap usia dini.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa integrasi antara teori perkembangan anak (sebagai *grand theory*), teori konstruktivisme, dan teori multimedia bisa membentuk suatu kerangka konseptual yang kokoh dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Melalui pendekatan ini, pembelajaran dapat disusun secara tepat sasaran dan baik dari segi materi, metode, maupun media untuk menumbuhkan minat belajar anak usia 5 – 6 tahun secara optimal. Kerangka pikir ini menjadi dasar dalam merancang penelitian yang berfokus pada bagaimana penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan minat belajar anak 5 – 6 tahun dalam lingkungan pembelajaran yang aktif, konstruktif, dan menyenangkan.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis penelitian

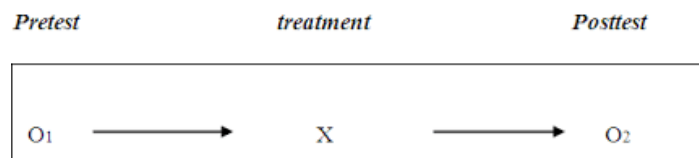
Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

H_a (Hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh signifikan penggunaan video interaktif terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental design*. Bentuk desain penelitian yang digunakan yaitu *one-group pretest-posttest design*, yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok kontrol atau kelompok pembanding. Dalam desain ini, peneliti melakukan dua kali pengukuran, yaitu sebelum perlakuan diberikan (*pretest*) dan setelah perlakuan diberikan (*posttest*). Pengukuran tersebut bertujuan untuk mengetahui perubahan minat belajar anak setelah diberikan perlakuan.



Gambar 2. *The one-group pretest –post-test design*

Keterangan:

O₁: Pretest minat belajar anak

X : Perlakuan berupa penggunaan video interaktif

O₂: Posttest minat belajar anak

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun pada salah satu TK di Bandar Lampung, yaitu TK Darul Khair Jl. Randen Fattah No 1, Kaliawi, Kecamatan Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

3.3 Populasi Dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang terdaftar di TK Darul Khair yang berlokasi di Kecamatan Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung, dengan jumlah 103 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik ini digunakan karena penelitian hanya memerlukan anak yang memenuhi karakteristik tertentu, yaitu anak usia 5–6 tahun pada kelas yang menjadi lokasi penelitian. Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 anak.

3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.4.1 Penggunaan Video Interaktif (X)

a. Definisi Konseptual

Video interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur audiovisual berupa gambar, teks, suara, animasi, dan video dengan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan anak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Melalui adanya unsur permainan edukatif, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, memilih pilihan, serta menyelesaikan tantangan yang disajikan dalam media pembelajaran. Dengan demikian, video interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan anak selama kegiatan belajar berlangsung.

b. Definisi Operasional

Video interaktif dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar anak usia 5–6 tahun dengan memanfaatkan kombinasi gambar, audio, video, animasi, dan fitur interaktif yang mengandung unsur permainan edukatif. Penggunaan media ini diukur berdasarkan karakteristik yang tampak selama pembelajaran, seperti penyajian gambar dan animasi yang menarik, penggunaan audio yang jelas, penyampaian materi melalui video, adanya interaksi antara anak dengan

media, tersedianya umpan balik terhadap respons anak, serta kesesuaian materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran anak usia dini.

3.4.2 Minat Belajar Anak Usia 5 – 6 Tahun (Y)

a. Definisi Konseptual

Minat belajar adalah kecenderungan dalam diri anak yang ditunjukkan melalui rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keinginan untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar muncul karena adanya dorongan dari dalam diri anak untuk mengikuti aktivitas belajar yang dianggap menarik dan menyenangkan. Pada anak usia dini, minat belajar dapat terlihat melalui antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, perhatian terhadap materi yang diberikan, serta keterlibatan aktif dalam berbagai aktivitas belajar yang dilaksanakan di lingkungan sekolah.

b. Definisi Operasional

Minat belajar anak usia 5–6 tahun dalam penelitian ini diartikan sebagai tingkat ketertarikan dan keterlibatan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran yang diamati melalui perilaku yang muncul selama proses belajar berlangsung. Minat belajar ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam memusatkan perhatian pada kegiatan pembelajaran, perasaan senang saat mengikuti kegiatan belajar, rasa bangga dan puas setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran, serta kecenderungan untuk terlibat aktif dan memilih kegiatan belajar yang diminatinya. Perilaku-perilaku tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengukur tingkat minat belajar anak dalam penelitian ini.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi (*checklist*) untuk mengukur kedua variabel, instrumen dinilai melalui validasi ahli, seperti dosen pembimbing atau praktisi PAUD, sedangkan untuk minat belajar anak, instrumen digunakan dalam *pretest dan posttest*, dengan observasi langsung selama proses pembelajaran. Seluruh instrumen menggunakan skala kuantitatif 1–4, sehingga data dapat dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh media terhadap minat belajar anak.

Tabel 1. Kisi – Kisi Instrumen Variabel Y (Minat belajar anak)

Dimensi	Indikator	Sub Indikator/item	No Item
Fokus/Perhatian	Perhatian saat belajar	1. Memusatkan perhatian pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung	1,2,3,4
		2. Mengarahkan pandangan media pembelajaran	
		3. Mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru	
		4. Menyimak penjelasan yang disampaikan selama kegiatan	
Rasa Ingin Tahu	Ketertarikan	5. Mengajukan pertanyaan terkait kegiatan pembelajaran	5,6,7,8
		6. Memperhatikan kegiatan yang diberikan dengan baik	
		7. Mencoba aktivitas yang telah disediakan	
		8. Menunjukkan keinginan untuk mengetahui hal baru yang dipelajari	
Antusiasme	Semangat saat belajar	9. Memberikan respons terhadap kegiatan pembelajaran	9,10,11,12
		10. Menunjukkan ekspresi senang selama mengikuti kegiatan	
		11. Mengikuti aktivitas dengan penuh semangat	
		12. Menunjukkan kegembiraan ketika kegiatan pembelajaran dimulai	
Keterlibatan	Partisipasi aktif	13. Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran	13,14,15

		14.Berpartisipasi dalam diskusi atau percakapan selama kegiatan	
		15.Memberikan jawaban saat diminta oleh guru	
	Inisiatif	16.Menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru	16,17,18,19,20
		17.Berusaha menyelesaikan tugas secara mandiri	
		18.Menggunakan alat atau media pembelajaran sesuai kebutuhan secara mandiri	
		19.Memulai kegiatan tanpa harus selalu diarahkan guru	
		20.Tetap mengikuti kegiatan sampai selesai	

3.6 Teknik Pengumpulan data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Pelaksanaan observasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Kedua tahap tersebut tidak dibedakan dari segi metode, melainkan hanya dari waktu pelaksanaannya, dan menggunakan instrumen yang sama berupa lembar observasi agar hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara objektif. Observasi dilakukan secara terstruktur dengan mengacu pada indikator minat belajar anak, seperti perhatian, rasa ingin tahu, antusiasme, keterlibatan, dan inisiatif. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4.

3.7 Uji Instrumen

3.7.1 Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrument yang digunakan dalam penelitian yaitu berupa lembar observasi minat belajar anak usia 5 – 6 tahun.

Dalam penelitian ini ,peneliti akan menggunakan validitas konstruk, yaitu dengan cara menguji hubungan antara skor setiap butir item dengan skor total, pengujianya akan dilakukan dengan rumus korelasi *product moment pearson*, yang akan diolah menggunakan *software* SPSS versi 22 pada sistem operasi *Windows*.

Suatu item pernyataan dapat dikatakan valid apabila nilai *r hitung* lebih besar daripada *r tabel* pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, item yang valid akan dipertahankan, sedangkan item yang tidak valid akan dibuang.

Tabel 2. Uji Validitas Minat Belajar Anak

Keterangan	Nomor Item	Jumlah
Valid	2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,19,20	18
Tidak Valid	1,18	2
Jumlah Keseluruhan		20

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana lembar observasi tersebut dapat memberikan hasil yang stabil dan konsisten ketika digunakan oleh observer yang sama maupun berbeda, dalam kondisi yang serupa. Dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan tingkat kepercayaan terhadap hasil pengamatan yang diperoleh dari instrumen.

Pengujian reliabilitas pada lembar observasi ini dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, karena item-item dalam lembar observasi disusun dalam bentuk skala dan mencerminkan pengukuran terhadap suatu konstruk tertentu. *Cronbach's Alpha* digunakan untuk mengetahui konsistensi internal antar item dalam satu indikator atau variabel.

Kriteria penilaian reliabilitas menurut *Cronbach's Alpha* adalah sebagai berikut:

- Nilai $\alpha \geq 0,90$: Sangat reliabel
- Nilai $0,70 \leq \alpha < 0,90$: Reliabel
- Nilai $0,60 \leq \alpha < 0,70$: Cukup reliabel
- Nilai $\alpha < 0,60$: Tidak reliabel

Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 22 untuk *Windows*. Suatu instrumen observasi dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh lebih dari 0,70 (*Reliabel*), yang berarti item-item pada lembar observasi tersebut saling mendukung dan konsisten dalam mengukur aspek yang diamati.

3.8 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan rumus interval untuk menentukan rentang nilai pada setiap kategori penilaian. Pengelompokan data ke dalam kategori tertentu bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menginterpretasikan hasil penelitian berdasarkan tingkat pencapaian yang diperoleh responden.

Rumus interval yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$I = NT - NR / K$$

Gambar 3. Rumus Interval

Keterangan:

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Terendah

K = Jumlah Kategori

I = Interval

3.9 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini yang digunakan adalah uji *Wilcoxon*, karena jumlah sampel kurang dari 30 sehingga data tidak diasumsikan berdistribusi normal dan berskala ordinal. Uji *Wilcoxon* termasuk uji nonparametrik yang digunakan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics*.

Rumus uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N(N+1)(2N+1)}{24}}}$$

Keterangan:

Z : Nilai statistic uji *wilcoxon*

T : Jumlah ranking terkecil dari selisih nilai pretest dan posttest

N : Jumlah sampel penelitian

Melalui uji ini, dapat diketahui ada atau tidaknya perbedaan minat belajar anak usia 5–6 tahun setelah diterapkan pembelajaran dengan video interaktif.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video interaktif berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair tahun ajaran 2025/2026. Hal ini terlihat pada seluruh dimensi minat belajar, yaitu perhatian, rasa ingin tahu, antusiasme, dan ketertarikan, dengan antusiasme sebagai dimensi yang mengalami peningkatan paling tinggi. Perhatian ditunjukkan dengan kemampuan anak memusatkan fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung, rasa ingin tahu ditunjukkan dengan meningkatnya keinginan anak untuk bertanya dan mencari informasi baru, antusiasme ditunjukkan dengan semangat dan keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sedangkan ketertarikan ditunjukkan dengan meningkatnya ketertarikan anak terhadap media dan kegiatan pembelajaran yang diberikan. Pada hasil *pretest*, dimensi perhatian memperoleh persentase tertinggi dibandingkan dimensi lainnya, sedangkan dimensi antusiasme dan ketertarikan memperoleh persentase terendah. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan video interaktif, seluruh dimensi minat belajar mengalami peningkatan pada hasil *posttest*, dengan dimensi perhatian memperoleh persentase tertinggi dan dimensi antusiasme menunjukkan peningkatan terbesar dibandingkan dimensi lainnya. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penggunaan video interaktif berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair, sehingga hipotesis penelitian dinyatakan diterima.

5.2 Saran

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, seperti video animasi edukatif dan

media digital interaktif lainnya. Penggunaan media yang bervariasi dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga minat belajar anak dapat berkembang secara optimal.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta mendorong guru untuk mengembangkan inovasi dalam kegiatan pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat mendampingi dan memberikan dukungan kepada anak selama kegiatan belajar di rumah. Pemanfaatan media edukatif yang sesuai dengan usia anak dapat membantu meningkatkan ketertarikan anak terhadap kegiatan belajar sekaligus memperkuat pengalaman belajar yang diperoleh di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran lain, seperti video animasi edukatif, permainan edukatif digital, atau media interaktif lainnya. Selain itu, penelitian dapat dilakukan dengan jumlah subjek yang lebih besar agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai peningkatan minat belajar anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., & Olawoyin, L. A. (2020). Multimedia Tools In The Teaching And Learning Processes : A Systematic Review. *Heliyon*, 6(October), E05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.E05312>
- Amelia, L. (2025). Penerapan Metode Proyek Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini : Studi Kualitatif Di Paud. *Jurnal Minfo Polgan*, 14, 119–124.
- Amineh, R. J., & Asl, H. D. (2015). Review Of Constructivism And Social Constructivism. *Journal Of Social Sciences, Literature And Languages*, 1(1), 9–16.
- Ardiyana, R. D., Akbar, Z., & Karnadi. (2019). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Dan Motivasi Intrinsik Dengan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 494–505. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.253>
- Astriya, B. R. I., & Kuntoro, S. A. (2015). Pengembangan Kreativitas Dan Minat Belajar Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Konstruktif. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 131–144.
- Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08(September), 2141–2150.
- Audline, H. R. P., Hasibuan, N., Rafbani, B., Syahputra, M. F., Agustin, N. R., & Fikri, A. (2024). Peran Multimedia Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 33809–33812.
- Berlyana Amanda, Ramadhani, N. D., Qolby, S. El, & Darsono. (2024). Analisis Penggunaan Video Animasi Terhadap Keterampilan. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 33–38.
- Brain Balance Centers. (2026). *Normal Attention Span Expectations By Age*. Brain Balance Centers. <https://www.brainbalancecenters.com/blog/normal-attention-span-expectations-by-age>
- Fajriah, D., Yaroh, M., Erawati, Idrus, L., & Astuti, W. (2023). *Melampaui Keterbatasan Akses: Kisah Inspiratif Pengembangan Sdm Pada Satuan Paud Pelaksana Program Sekolah Penggerak Pengarah*.
- Fatihah, S. A., Nirmala, I., & Putri, F. E. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Teknik Kolase Bahan Biji-Bijian. *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 19(229), 51–61. <https://doi.org/10.17509/edukids.v19i1.43267>

- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar*. Sumatra Barat: Pt Mafy Media Literasi Indonesia.
- Galuh, B. P., Elisa, D., & Riana, R. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 7(2), 38–42.
- Gunawan, M. T. R., Hoerudin, C. W., & Sarah, S. (2023). Peningkatan Minat Belajar Anak Pada Pembelajaran Sains Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Tk B Di Ra Qurata A ' Yun. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Stai Sabili Bandung*, 2(1), 31–37.
- Handayani, A. T. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Di Tk Negeri Pembina Tanjung Morawa T . A 2022 / 2023. *Bunga Rampai Usia Emas*, 9(3), 463–480.
- Handriyantini, E., & Mt, M. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. *E-Indonesia Initiative 2009 (Eii2009): Konferensi Dan Temu Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Indonesia*, 130–135.
- Haryanto, S. (2023). *Dasar-Dasar Konstruktivisme Teori, Implementasi, Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Cv. Seribu Bintang.
- Haryanto, S. (2024). *Dasar-Dasar Konstruktivisme Teori , Implementasi , Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Cv. Seribu Bintang.
- Hurlock, E. B. (1978). *Developmental Psychology* (Fourth Edi). Tata Mcgraw-Hill Publishing Company Ltd.
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Siswa Kelas V Sdn 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7.
- Kenargi, K. M., & Sanjiwani, A. A. S. (2025). Behaviorisme Dalam Pembelajaran : Teori , Tokoh Dan Aplikasinya. *Journal Psychology Psyecho*, 2(2), 21–25.
- Khairunnisa, Akbar, M. R., Usanto, Ningtyas, S., Aziz, F., Sepriano, Rini, F., Hasanuddin, Putra, I. N. A. S., Adhicandra., I., Novita, R., Metra, R., & Junaidi, S. (2023). *Multimedia : Teori Dan Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan - Konsep Multimedia* (Issue August). Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khoir, A., Bahasa, P., Dini, A. U., & Belajar, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 12002–12008.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning Second Edition* (Second Edi). Cambridge University Press.
- Najrul Jimatul Rizki. (2022). Teori Perkembangan Sosial Dan Kepribadian Dari Erikson (Konsep, Tahap Perkembangan, Kritik & Revisi, Dan Penerapan). *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Xx(Xx), 153–172.
- Negi, S. (2020). Constructivist Approach Of Vygotsky For Innovative Trends In

- Learning And Teaching. *International Journal Of Advanced Academic Studies*, 2(1), 349–353.
- Nurfadhillah, M. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Media Video Dan Media. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(May), 1409–1420.
- Olusegun, S. (2015). Constructivism Learning Theory : A Paradigm For Teaching And Learning. *Journal Of Research & Method In Education*, 5(6), 66–70. <https://doi.org/10.9790/7388-05616670>
- Parman, P., & Wahyuni, S. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai. *Jurnal Sitakara*, 9(1), 61–73. <https://doi.org/10.31851/Sitakara.V9i1.14751>
- Piaget, J. (1969). *Thepsychology Of The Child*. Basic Books.
- Putra, W. (2022). Cognitive Development In The Golden Ages. *Journal Of Educational Analytics*, 1(3), 215–224.
- Putri, V. R., & Eliza, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif Terhadap Kemampuan Literasi Dasar Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Latihan Spg Aisyiyah Padang. *Jurnal Pelita Paud*, 8(2), 314–328.
- Rahmawati, I. (2025). The Golden Generation 2045 And Early Childhood Education : Between Idealism And Economic Reality. *Policy Futures In Education*, 0(229), 1–7. <https://doi.org/10.1177/14782103251320536>
- Rahmawati, R. K. N. (2024). *Minat Belajar: Konsep Dasar, Indikator & Faktor-Faktor Yang Memengaruhi*. Literasi Nusantara Abadi.
- Renninger, K. A., & Hidi, S. (2015). *The Power Of Interest For Motivation And Engagement*. Routledge.
- Santrock. (2011). *Perkembangan Anak*. Jakarata: Erlangga.
- Sulistiawati, I., Abubakar, S. R., & Hidayat, A. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Aneka Permainan Bergambar Di Tk Mekar Terapung Kabupaten Bombana. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, 7(2).
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan Volume*, 1(2), 79–88.
- Suryani, V., Erfianto, B., Rakhmatsyah, A., & Yulianto, F. A. (2021). Pembelajaran Interaktif Melalui Game Edukatif Selama Masa Pandemi Di Tk Al Ghifari Bandung. *Kacaneegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6717, 91–96.
- Susanti, D., Hasan, F. N., Khira, N., & Nelly Astuti. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani Pgsd Fip Unimed*, 15(2), 380–392.
- Syamsidar. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Anak Tk Kelompok B Melalui Penggunaan Media Visual. *Early Childhood Education Indonesian Journal*,

2(1), 108–115.

Thorndike, E. L. (1913). *Educational Psychology*. Teachers College, Columbia University.

Ubaidillah. (2020). Pengembangan Minat Belajar Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jce (Journal Of Childhood Education)*, 3(1), 58–85.

Winardi, D. W. S. S., & Widiani, I. W. (2024). Kaca : Educational Tutorial Video-Based Games To Stimulate Early Childhood Language Skills. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(1), 138–146.

Yaasmin, L. S., Subrata, H., & Hendratno. (2024). Analisis Penggunaan Media Google Sites Berbasis Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(001), 425–434.

Zhu, L., & Atompag, S. M. (2023). The Application Of The Constructivism Theory In Enhancing Classroom Teaching. *Journal Of Contemporary Educational Research*, 7(12), 209–213.