

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR PADA ANAK DI RA AL MAHABBAH

Kharida Shaleha¹, Khairatun Nisa²

Fakultas Hukum dan Pendidikan, Universitas Battuta
Email: kharidashaleha10@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana minat belajar anak usia dini di RA Al Mahabbah Batang Kuis dipengaruhi oleh penggunaan sumber belajar digital. Teknik asosiatif penelitian kuantitatif yang menghubungkan setidaknya dua variabel digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara dua variabel, yaitu bagaimana keduanya saling mempengaruhi. Seluruh populasi remaja di RA Al Mahabbah Batang Kuis yang berjumlah 15 orang diambil sampelnya dengan menggunakan sampling jenuh. Kuesioner digunakan dalam proses pengumpulan data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa minat belajar anak usia dini dipengaruhi oleh penggunaan sumber belajar digital. Nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 menunjukkan adanya pengaruh yang cukup signifikan antara penggunaan media pembelajaran digital terhadap minat belajar anak, yang ditunjukkan dengan nilai thitung sebesar 7,400 dan signifikansi sebesar 0,000. Dampak positifnya menunjukkan minat belajar anak usia dini meningkat seiring dengan meningkatnya penggunaan sumber belajar digital.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Media Pembelajaran Digital, Minat Belajar.*

ABSTRACT

The aim of this research is to find out how early childhood interest in learning at RA Al Mahabbah Batang Kuis is influenced by the use of digital learning resources. Quantitative research associative techniques that link at least two variables are used in this research. This research was conducted to determine the causal relationship between two variables, namely how they influence each other. The entire population of teenagers at RA Al Mahabbah Batang Kuis, totaling 15 people, was sampled using saturated sampling. Questionnaires were used in the data collection process. Research findings show that early childhood learning interest is influenced by the use of digital learning resources. A significance value of less than 0.05 indicates that there is quite a significant influence between the use of digital learning media on children's interest in learning, which is indicated by a t value of 7.400 and a significance value of 0.000. The positive impact shows that early childhood interest in learning increases along with the increasing use of digital learning resources.

Keywords: *Early Childhood, Digital Learning Media, Interest in Learning*

PENDAHULUAN

Awal kehidupan seorang anak merupakan masa perkembangan yang paling penting dan mendasar. Masa Untuk anak-anak berusia antara 0 dan 6 tahun, tahun-tahun awal adalah masa yang paling menyenangkan dan bermanfaat

Menstimulasi tumbuh kembang anak. Pada masa emas (*golden age*), tumbuh kembang anak dibarengi dengan masa perkembangan pesat dan kepekaan terhadap dunia sekitar (Amalia & Satiti, 2020).

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mendorong perkembangan anak secara keseluruhan. Anak-anak akan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna melalui pendidikan yang layak, yang akan menjadi landasan bagi pertumbuhan mereka di masa depan.

Selain mempersiapkan anak memasuki sekolah tinggi, pendidikan anak usia dini akan meningkatkan kesiapan dan keterampilan anak dalam proses pembelajaran awal anak.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dalam proses pendidikan anak usia dini. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima guna menggugah rasa ingin tahu anak serta merangsang pikiran, emosi, dan perhatiannya dianggap sebagai media pembelajaran.

Anak akan lebih mudah memahami isi pelajaran jika digunakan media pembelajaran yang sesuai. Karena anak-anak pada usia ini biasanya memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, maka materi pembelajaran yang digunakan hendaknya sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Anak-anak yang menggunakan berbagai media dalam pendidikannya akan lebih terlibat, termotivasi, dan tertarik dengan apa yang mereka pelajari.

Selain itu, materi pendidikan dapat mendorong pertumbuhan berbagai bidang.

perkembangan anak, seperti perkembangan domain fisik, verbal, sosial-emosional, kreatif, dan kognitif.

Muthmainnah (2013:372) berpendapat bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses komunikatif. Jika anak berhasil menyerap pelajaran yang ingin diajarkan oleh instruktur, maka komunikasi akan mengalir dengan lancar.

Oleh karena itu, guru memerlukan media sebagai alat komunikasi. Pengetahuan anak ditingkatkan dengan penggunaan media dalam pembelajaran PAUD karena berpikir secara praktis. Hal ini berarti bahwa agar anak-anak dapat mencapai tujuan pembelajaran mereka yaitu, meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka akan lebih siap untuk memahami dan mengasimilasi pesan-pesan pembelajaran ketika disajikan dalam situasi dunia nyata.

Penggunaan Penggunaan materi pembelajaran digital di ruang kelas, khususnya bagi siswa yang lebih muda, semakin meningkat. Semangat anak dalam belajar dipengaruhi secara positif oleh media pembelajaran digital, menurut sejumlah penelitian sebelumnya. Penjelasan di atas menyoroti perlunya penelitian lebih lanjut tentang bagaimana media pembelajaran digital mempengaruhi rasa ingin tahu anak kecil dalam belajar.

Penelitian ini dimaksudkan untuk membantu membangun praktik pembelajaran yang menarik dan sukses bagi anak-anak. Kami ingin meningkatkan minat belajar anak usia dini dan beberapa bidang perkembangan anak dengan penggunaan media digital.

LANDASAN TEORI

1. Media Digital pada Anak Usia Dini

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dan menggugah minat anak dalam proses pembelajaran dianggap sebagai media dalam pendidikan.

Pembelajaran dan perkembangan anak sangat terbantu dengan penggunaan media di dalam kelas. S.Sadiman (2006:6) sependapat dengan Arief yang mengatakan bahwa media merupakan alat pembelajaran penting yang membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Memilih sumber daya pendidikan yang tepat memudahkan pemahaman anak terhadap topik yang diajarkan.

Karena anak-anak pada usia ini biasanya menunjukkan ciri-ciri belajar tertentu, maka sumber daya pendidikan yang digunakan harus sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut Briggs (1970) dalam Mutmainnah (2013:373), media mengacu pada objek nyata apa pun, seperti buku, film, kaset, atau video, yang dapat menyampaikan pesan dan mendorong pembelajaran pada anak-anak. Oleh karena itu, salah satu aspek terpenting dalam proses belajar anak sejak dini adalah memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Hal ini bertujuan agar anak akan belajar secara bermakna dan menyenangkan jika diberikan sumber daya yang sesuai.

Dari uraian di atas Kita mungkin berasumsi bahwa dukungan media digital sejak dini terutama visual atau audiovisual akan membantu anak-anak belajar dengan baik karena mereka akan mampu menyerap pengetahuan melalui penglihatan dan pendengaran. Selain itu, anak-anak lebih siap menerima informasi karena mereka lebih terlibat dan memperhatikan pelajaran yang diajarkan melalui media. Karena media pembelajaran digital dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan kegembiraan anak dalam belajar, maka media tersebut dipandang mampu menjawab kebutuhan tersebut. Selain itu, penggunaan materi pembelajaran digital dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih beragam dan salah satu manfaat media dalam pembelajaran adalah konsep-konsep abstrak dapat dikomunikasikan secara lebih sederhana

melalui penggunaan media dalam pembelajaran.

Anak dapat menggunakan berbagai sumber belajar sejak dini, seperti:

1. Bahan hal-hal seperti buku, karya seni di kartu, gambar, dan foto.
2. Media audio, berbagai musik, pemutaran dan cerita audio.
3. Media audio visual, keahlian perekaman video, presentasi film dan slide.
4. Media merupakan benda-benda konkret, seperti ruang bermain, batu bata, dan benda-benda di sekitar anak.
5. Media teknis, antara lain tablet, PC, dan program pembelajaran online.

Perkembangan teknologi digital telah berdampak pada beberapa industri, termasuk pendidikan. Media digital semakin banyak digunakan dalam pendidikan di sekolah, bahkan untuk siswa yang lebih muda. Pada usia ini, materi pembelajaran digital seperti aplikasi, animasi, film, dan permainan interaktif diperkirakan akan memicu rasa ingin tahu anak untuk belajar lebih lanjut.

Semangat anak dalam belajar dipengaruhi secara positif oleh media pembelajaran digital, menurut sejumlah penelitian sebelumnya. Anak-anak dapat belajar lebih efektif dan lebih terlibat dalam prosesnya dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran dapat mendukung pertumbuhan anak di berbagai bidang seperti bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan keterampilan motorik. Media dalam pendidikan menawarkan tiga manfaat, menurut Muthmainnah (2013:374) yang mendasarkannya pada Kemp EJ. (1980). Manfaat tersebut adalah motivasi, penyajian informasi, dan pengajaran.

Hal ini dikuatkan dengan pernyataan Hamalik dalam Azhar Arsyad (2006:15) bahwa perkembangan psikologis anak dapat dipengaruhi, serta terciptanya minat dan keinginan baru, melalui penggunaan media di dalam kelas.

Anak dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar ketika media digunakan

dalam pendidikan anak usia dini, sehingga mengedepankan kesatuan pengamatan atau persepsi terhadap pembelajaran. Diketahui bahwa motivasi belajar bersifat sistematis, artinya dapat diulang atau disimpan secara konsisten. Semua siswa kini dihadapkan pada sinyal atau informasi belajar secara bersamaan, menghindari batasan waktu dan tempat, dan memungkinkan kendali atas arah dan kecepatan belajar. Di antara berbagai manfaat media digital, dapat dikatakan bahwa media dapat mendorong pembelajaran dini pada anak dan membantu memberikan informasi yang detail.

Selain itu, guru dapat memilih dari berbagai strategi pengajaran berkat media digital, yang membantu anak-anak tetap terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu aspek terpenting dalam proses belajar anak sejak dini adalah memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Hal ini bertujuan agar anak akan belajar secara bermakna dan menyenangkan jika diberikan sumber daya yang sesuai.

2. Minat Belajar Anak Usia Dini

Diperlukan taktik yang aktif, inventif, kreatif, dan menyenangkan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan dengan menggunakan pendekatan aktif ini, anak akan mampu mencapai potensi maksimalnya dan pada akhirnya hasil belajarnya maksimal (Uno dan Muhammad, 2017).

Pendidikan yang bersifat menarik dan dinamis akan disesuaikan dengan kebutuhan anak sejak usia dini dan diharapkan dapat memicu rasa ingin tahu mereka terhadap pembelajaran. Minat adalah ikatan yang dimiliki seseorang dengan objek, subjek, atau peristiwa penting secara pribadi yang menggugah rasa ingin tahunya dan memicu minatnya. Hal ini berdampak pada cara anak memandang dan terlibat dalam aktivitas serta hasil dari aktivitas tersebut (Renninger, 1990).

Kecenderungan semangat inilah yang disebut dengan minat belajar (Febriyona, Supartini, Pangemanan: 2021). Ketika Universitas Sari Mutiara Indonesia
DOI: <https://doi.org/10.51544/sentra.v3i2.5228>

seorang anak tertarik pada sesuatu, dia akan sering memberikan perhatian lebih pada hal itu untuk belajar. Artinya minat belajar anak mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap anak pada usia tersebut. Peserta didik yang termotivasi untuk belajar akan lebih fokus pada ilmu yang dipelajarinya, menjadikan informasi yang diperolehnya bermakna bagi dirinya dan diharapkan dapat diinternalisasikan dan diterapkan. dalam perjalanan hari-hari biasa.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, desain penelitian kuantitatif diadopsi. Mempelajari sejauh mana suatu variabel yang melekat mempengaruhi variabel independen disebut penelitian kuantitatif. Kaitan sebab-akibat yakni hubungan yang dipengaruhi oleh dua variabel atau lebih ditemukan dalam penelitian penulis. Pengambilan sampel jenuh adalah metode yang digunakan untuk pengambilan sampel. Seperti yang telah dijelaskan di atas, sampel lima belas anak Mahabbah berpartisipasi dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini kuesioner dan observasi merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner ini diberikan kepada guru oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan untuk penelitian ini, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Variabel Minat Belajar (Y), Sumber Belajar Digital (X). Peralatan tersebut telah diuji sebelum penelitian ini dilakukan. Data diperiksa setelah semuanya dikumpulkan.

Variabel penggunaan pembelajaran digital i(X) terhadap minat belajar anak i(Y) merupakan hipotesis yang diuji dalam penelitian ini. Analisis uji parsial (tes itu) akan dilakukan pada bagian ini. Persamaan regresi berikut ini diperoleh dari temuan analisis regresi:

$$Y_1 = 4,434 + 1,048 X_1 + 6,269$$

Dari persamaan tersebut dapat diselesaikan seperti berikut:

1. Koefisien regresi variabel “penggunaan materi pembelajaran digital” (X₁) sebesar 1,048. Hal ini menunjukkan bahwa jika seluruh variabel lainnya tetap maka minat belajar anak (Y₁) akan tumbuh sebesar 1,048 untuk setiap kenaikan satu satuan pada variabel penggunaan media pembelajaran digital.
2. Dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 maka nilai hitung untuk variabel penggunaan media pembelajaran digital sebesar 7,400. Minat belajar anak sedikit dan signifikan dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran digital, dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05.
3. Terdapat pengaruh positif pada variabel penggunaan media dalam pembelajaran digital; Artinya, minat belajar anak meningkat seiring dengan banyaknya media yang digunakan dalam pembelajaran digital.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kesenangan belajar anak-anak dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan media dalam pembelajaran digital. Hal ini sejalan dengan pandangan Ardiansah yang berpendapat bahwa penggunaan media di kelas dapat menginspirasi siswa untuk

mengejar minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, dan mendorong kegiatan belajar—yang semuanya berdampak pada kesejahteraan psikologis mereka.

Pembelajaran dengan media lebih menarik dan produktif dibandingkan pembelajaran tanpa media karena memungkinkan anak menerima pendidikan serta melihat dan mendengar pesan guru.

SIMPULAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa minat anak terhadap materi pembelajaran di kelas dipengaruhi oleh penggunaan video dan media digital lainnya di dalam kelas.

Hal ini ditunjukkan dengan angka hitung lebih besar dari 7.400 dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 dengan tingkat signifikansi 0,000. Artinya penggunaan media digital dalam pembelajaran sebagian memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar anak.

Pengaruh positif menunjukkan penggunaan media digital diapresiasi dengan ditampilkannya media video dan audiovisual pada materi lingkungan belajar, sehingga minat belajar anak pun meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansah, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Pelajaran Pai Di Sma Ypi Tunas Bangsa Palembang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1-8. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i12019p001>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Febriyona, C., Supartini, T., & Pangemanan, L. (2019). Metode Pembelajaran dengan Media Lagu untuk Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan. *Jurnal Jaffray*, 123-140. From https://ojs.sttjaffray.ac.id/JJV71/article/view/326/pdf_186
- Muthmainnah. (2015). Pemanfaatan Video Clip Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Journal of Production Agriculture*, 372-381.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan pendekatan pailkem : Pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.