



Pengaruh Penggunaan *Interactive Flat Panel* Berbantuan Aplikasi *Solite Kids* Terhadap Minat Belajar Anak Kelompok A

Rosalinda Lasuku¹, Rapi Us. Djuko² & Rahmat Olii³

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Gorontalo

Email: rosalindalasuku9@gmail.com¹, Email: rapi.djuko@gmail.com², Email:
olirahmat@ung.ac.id³

Info Artikel	Abstrak
<i>Sejarah Artikel:</i>	Minat belajar anak usia dini merupakan aspek penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Namun, minat belajar anak Kelompok A di TK Sekawan masih tergolong rendah karena pembelajaran lebih banyak menggunakan media konvensional. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan <i>Interactive Flat Panel</i> berbantuan aplikasi <i>Solite Kids</i> terhadap minat belajar anak usia dini Kelompok A di TK Sekawan Desa Pentadio Barat. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-experimental <i>one-group pretest-posttest design</i>. Sampel penelitian berjumlah 13 anak yang ditentukan melalui <i>purposive sampling</i>. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan instrumen penelitian, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas <i>Shapiro-Wilk</i> dan <i>paired sample t-test</i>. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar pada aspek perhatian, rasa senang, konsentrasi, kesadaran, dan kemauan belajar. Uji hipotesis memperoleh t hitung 9,016 > t tabel 2,179 dengan signifikansi < 0,05. Dengan demikian, <i>Interactive Flat Panel</i> berbantuan aplikasi <i>Solite Kids</i> berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar anak usia dini. Kata kunci: <i>Interactive Flat Panel</i>; <i>Solite Kids</i>; Minat Belajar; Anak Usia Dini
Diterima (Juli) (2026)	
Disetujui (Agustus) (2026)	
Dipublikasikan (September) (2026)	
	Abstract <i>Early childhood learning interest is a crucial factor in supporting successful learning outcomes. However, the learning interest of Group A children at TK Sekawan remains low, largely because instruction relies heavily on conventional media. This study aimed to determine the effect of using an Interactive Flat Panel supported by the Solite Kids application on the learning interest of Group A children at TK Sekawan, Pentadio Barat Village. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 13 children selected through purposive sampling. Data were collected via observation, tests, and research instruments, then analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and a paired sample t-test. The results showed an increase in learning interest across aspects such as attention, enjoyment, concentration, awareness, and willingness to learn. Hypothesis testing yielded a calculated t-value of 9.016, which exceeded the t-table value of 2.179, with a significance level of less than 0.05. Thus, the use of an Interactive Flat Panel supported by the Solite Kids application has a significant effect on increasing early childhood learning interest.</i> Keywords: <i>Interactive Flat Panel</i>; <i>Solite Kids</i>; Learning Interest; Early Childhood



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini ialah jenjang pendidikan yang berperan penting pada pemberian stimulus awal terhadap tumbuh kembang anak. Melalui pendidikan pada tahap ini, berbagai aspek perkembangan, seperti kemampuan fisik, intelektual, sosial emosional, bahasa, dan kemampuan komunikasi diharapkan dapat berkembang sesuai dengan usia serta tahap perkembangannya. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini menjadi bekal awal yang berperan penting untuk mempersiapkan anak sebelum melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya (Kalsum dkk., 2023). Agar tujuan tersebut dapat tercapai, kegiatan belajar mengajar di PAUD perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar mampu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan, termasuk menumbuhkan minat belajar sejak dini. Minat belajar ialah faktor yang turut memengaruhi keterlibatan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, Reninger menjelaskan bahwa minat merupakan keterikatan individu terhadap suatu objek, orang, atau peristiwa yang dianggap penting secara pribadi yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan memicu keinginan untuk mempelajarinya. Saat anak merasa tertarik pada suatu hal, ia cenderung memberikan perhatian lebih dan aktif terlibat untuk mempelajari hal tersebut (Shaleha & Nisa, 2024).

Anak yang mempunyai minat belajar tinggi biasanya menunjukkan perhatian, antusiasme, partisipasi aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Sebaliknya, apabila minat belajar anak rendah, keterlibatan mereka selama proses pembelajaran juga cenderung menurun sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih sulit dicapai secara maksimal. Upaya meningkatkan minat belajar anak memerlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Perkembangan teknologi digital telah mendorong pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya media digital interaktif. Melalui media digital interaktif, anak berkesempatan untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar melalui perpaduan teks, gambar, suara,

video, animasi, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya. Pemanfaatan berbagai unsur tersebut menjadikan proses pembelajaran menjadi semakin menarik, menyenangkan, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bernilai bagi anak (Sahyan dkk., 2025). Pendapat tersebut didukung dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh piaget, yang menyatakan bahwa anak berusia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada fase ini, pemahaman anak terhadap suatu konsep akan berkembang apabila mereka memperoleh pengalaman belajar yang bersikap nyata. Kegiatan belajar yang melibatkan benda konkret, pemanfaatan simbol dan gambar, serta kegiatan yang melibatkan interaksi secara langsung (Sunarni, 2025).

Berdasarkan hal tersebut, media digital interaktif dapat dimanfaatkan sebagai suatu pilihan dalam menunjang kegiatan belajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media digital interaktif yang dapat digunakan salah satunya ialah *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids*. *Interactive Flat Panel* merupakan media pembelajaran berbasis layar sentuh yang mampu mengintegrasikan berbagai konten multimedia sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif (Riyadi dkk., 2024).

Sementara itu, aplikasi *Solite Kids* merupakan aplikasi edukatif yang menyediakan berbagai aktivitas edukatif yang selaras dengan karakteristik anak sehingga mampu meningkatkan ketertarikan anak dalam mengikuti proses belajar (Sukadi dkk., 2025). Perpaduan kedua media tersebut memungkinkan anak memperoleh kesempatan belajar yang lebih nyata, interaktif, serta menyenangkan sehingga berpotensi mendorong tumbuhnya minat belajar mereka. Meskipun demikian, kondisi yang ditemukan pada Kelompok A di TK Sekawan masih terdapat ketidaksesuaian antara kondisi yang seharusnya dengan kondisi sebenarnya.

Idealnya, pembelajaran di PAUD memanfaatkan media yang mampu melibatkan anak secara aktif sangat diperlukan agar minat belajar dapat berkembang secara maksimal. Namun, berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tahap awal, sebagian besar anak Kelompok A di TK Sekawan masih memiliki minat belajar yang masih rendah. Kondisi tersebut ditunjukkan

oleh rendahnya perhatian anak selama proses pembelajaran, anak lebih cepat merasa bosan, kurang antusias mengikuti aktivitas pembelajaran, tidak menuntaskan tugas yang diberikan, serta lebih memilih bermain dibandingkan mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran masih lebih banyak memanfaatkan media konvensional, seperti buku, lembar kerja, kegiatan menulis, dan mewarnai, sedangkan penggunaan *interactive flat panel* sebenarnya sudah digunakan tetapi penggunaannya hanya untuk kelompok B. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan *interactive flat panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* pada proses pembelajaran masih belum diterapkan secara menyeluruh. Padahal di era saat ini teknologi seharusnya sudah diperkenalkan sejak usia dini guna mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Kajian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa media digital interaktif berkontribusi positif pada proses pembelajaran anak usia dini. Sukadi dkk. (2025) melaporkan bahwa aplikasi *Solite Kids* mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak, sedangkan Antoni dkk. (2025) menunjukkan bahwa aplikasi tersebut efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf. Selain itu, Faikoturrohma dkk. (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan media digital interaktif berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak. Walaupun demikian, mayoritas penelitian sebelumnya lebih banyak membahas pengaruh media digital interaktif terhadap perkembangan kemampuan kognitif, motorik, dan kemampuan mengenal huruf. Penelitian yang mengkaji pengaruh penggunaan *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* terhadap minat belajar anak usia 4-5 tahun masih terbatas, khususnya pada pembelajaran Kelompok A di TK Sekawan Desa Pentadio Barat. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut sekaligus memberikan gambaran terkait pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap peningkatan minat belajar anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif dipilih dalam studi ini dengan menerapkan metode pre-eksperimen. Rancangan yang digunakan berupa *one-group pretest-posttest design*. Rancangan tersebut dipilih guna menganalisis pengaruh penggunaan *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* terhadap minat belajar anak usia dini berdasarkan perbandingan hasil yang diperoleh sebelum pemberian perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Kegiatan riset dilaksanakan di TK Sekawan, Desa Pentadio Barat, Kecamatan Telaga Biru, Kabupaten Gorontalo. Penentuan lokasi penelitian dilakukan dengan mempertimbangkan hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa minat belajar anak Kelompok A belum menunjukkan perkembangan yang memuaskan. Selain itu, *interactive flat panel* yang tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan belajar.

Responden yang dilibatkan merupakan seluruh anak Kelompok A di TK Sekawan yang berusia 4-5 tahun dengan jumlah 13 orang, terdiri atas 9 anak laki-laki dan 4 anak perempuan yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan sampel dengan teknik *purposive sampling* dilakukan berdasarkan kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh pemberian perlakuan terhadap minat belajar anak. Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum media tersebut diterapkan, pengukuran awal (*pre-test*) dilakukan untuk memperoleh gambaran kondisi awal minat belajar anak sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, anak mengikuti pembelajaran menggunakan *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* selama beberapa kali pertemuan. Setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan, *post-test* dilakukan menggunakan instrumen yang sama untuk mengukur perubahan minat belajar setelah perlakuan terhadap penggunaan *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids*.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes dan instrumen penelitian. Selama aktivitas pembelajaran berlangsung, observasi dilaksanakan berbantuan lembar observasi yang mengacu pada indikator minat belajar, yaitu perhatian, rasa senang, konsentrasi, kesadaran, dan kemauan belajar. Pemberian

tes dilaksanakan dua kali, yakni pra dan pasca perlakuan. Kelayakan instrumen dipastikan terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, instrumen dinyatakan layak sehingga dapat digunakan dalam proses pengambilan data. Penilaian terhadap setiap indikator mengacu pada skala likert dengan tingkat pencapaian Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB).

Data yang terkumpul selanjutnya diolah menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif diterapkan untuk menggambarkan hasil *pre-test* dan *post-test* minat belajar anak. Sebelum hipotesis diuji, distribusi data terlebih dahulu diperiksa melalui uji normalitas sebagai syarat analisis statistik. Tahap berikutnya menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* terhadap minat belajar anak usia dini. Penentuan keputusan hipotesis mengacu pada nilai signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *interactive flat panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* terhadap minat belajar anak usia dini Kelompok A di TK Sekawan Desa Pentadio Barat. Penelitian dilakukan terhadap 13 anak dengan menerapkan rancangan *one group pretest-posttest*. Data yang diperoleh selanjutnya diolah melalui analisis deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis.

Tabel 1. Statistik deskriptif skor *pre-test* dan *post-test* minat belajar anak

Variabel	N	Rata-rata	Std. deviation	Minimum	Maximum
<i>Pre-test</i>	13	28,08	5,515	21	40
<i>Post-test</i>	13	51,85	8,335	31	65

Berdasarkan Tabel 1, rerata skor minat belajar anak pada pengukuran awal tercatat 28,08. Setelah pembelajaran menggunakan *interactive flat panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* diterapkan, rata-rata skor meningkat menjadi 51,85. Terjadi peningkatan rata-rata sebesar 23,76 poin, temuan tersebut

memperlihatkan adanya peningkatan minat belajar anak setelah diberikan perlakuan terhadap penggunaan *interactive flat panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids*. Tidak hanya itu, skor maksimal yang diperoleh anak turut meningkat, yakni dari 40 pra-perlakuan *pre-test* menjadi 65 pasca-perlakuan *post-test*.

Sebelum tahap pengujian hipotesis dilaksanakan, terlebih dahulu data diperiksa menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Ringkasan hasil uji normalitas tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Variabel	Statistik Shapiro-Wilk	Sig.
<i>Pre-test</i>	0,945	0,519
<i>Post-test</i>	0,908	0,170

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,519 dan *post-test* sebesar 0,170. Kedua nilai tersebut melebihi batas signifikansi 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa data pada tahap *pre-test* maupun *post-test* berdistribusi normal. Oleh sebab itu, tahap analisis selanjutnya dapat diteruskan melalui uji *paired sample t-test*.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Perbandingan	Mean difference	t	df	Sig.(2-tailed)
Pretest-posttest	23,769	9,016	12	<0,000

Mengacu pada Tabel 3, hasil pengujian menunjukkan nilai t hitung sebesar 9,016 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) <0,000. Nilai tersebut berada dibawah batas signifikansi yang telah ditetapkan, yaitu 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif terbukti memberikan pengaruh yang nyata terhadap minat belajar anak usia dini di TK Sekawan Kelompok A.

Selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan *interactive flat panel* yang berbantuan aplikasi *Solite Kids*, anak memperlihatkan perubahan sikap belajar yang positif. Anak lebih tampak memperhatikan penjelasan guru, lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, aktif berinteraksi dengan media, serta mampu

menyelesaikan aktivitas pembelajaran hingga selesai. Peningkatan tersebut terlihat pada indikator perhatian, perasaan senang, konsentrasi, kesadaran, dan kemauan belajar yang menjadi aspek pengukuran pada penelitian ini. Berdasarkan hasil studi ini, penggunaan menggunakan *interactive flat panel* yang berbantuan aplikasi *Solite Kids* memberikan perubahan positif pada suasana pembelajaran. Media tersebut mampu menarik perhatian anak dan mendorong peningkatan minat mereka dalam mengikuti kegiatan belajar.

Pembahasan

Berdasarkan temuan yang diperoleh, dapat diketahui bahwa penggunaan *interactive flat panel* yang berbantuan aplikasi *Solite Kids* berpengaruh secara nyata terhadap minat belajar anak usia dini Kelompok A di TK Sekawan Desa Pentadio Barat. Kondisi tersebut terlihat dari peningkatan skor minat belajar anak setelah diberikan perlakuan dibandingkan sebelum perlakuan, hasil tersebut diperkuat melalui hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi $< 0,05$ yang memperlihatkan bahwa hipotesis alternatif (H_1) diterima. Temuan tersebut membuktikan bahwa penggunaan *interactive flat panel* yang berbantuan aplikasi *Solite Kids* memiliki kemampuan dalam meningkatkan minat belajar anak usia 4-5 tahun pada aktivitas pembelajaran.

Peningkatan minat belajar yang didapatkan pada penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan *interactive flat panel* yang berbantuan aplikasi *Solite Kids* dapat menjadikan aktivitas belajar yang lebih menarik dan menempatkan anak sebagai fokus utama. Sebelum perlakuan diberikan, proses pembelajaran masih berfokus pada penggunaan media konvensional seperti lembar kerja, kegiatan menulis, dan mewarnai sehingga anak cenderung cepat bosan, perhatian anak terhadap penjelasan guru masih belum optimal, belum mampu berkonsentrasi dalam waktu yang lama, serta kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah penggunaan *Interactive, Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids*, anak menunjukkan perubahan perilaku belajar yang positif. Anak lebih memperhatikan guru ketika menjelaskan materi, lebih antusias mengikuti kegiatan, aktif berinteraksi dengan media pembelajaran, serta menunjukkan kemauan untuk menyelesaikan tugas hingga selesai. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa

penggunaan media digital interaktif bukan hanya meningkatkan hasil pengukuran minat belajar, melainkan meningkatkan kualitas keterlibatan anak selama proses pembelajaran.

Adanya minat dapat mendorong peserta didik untuk memberikan perhatian, menunjukkan keaktifan, dan berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung. Menurut Dalman minat merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri individu sebagai kekuatan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dorongan tersebut berkaitan dengan proses belajar yang dijalani secara sadar serta menimbulkan perasaan senang, suka, dan gembira (Pramayshela dkk., 2023). Dalam penelitian ini, penggunaan *interactive flat panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* mampu membangkitkan dorongan tersebut melalui penyajian pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Kondisi ini terlihat dari meningkatnya perhatian, rasa senang, konsentrasi, kesadaran, dan kemauan anak dalam mengikuti pembelajaran.

Temuan tersebut dapat dimaknai berdasarkan teori minat belajar yang dikemukakan oleh Slameto. Menurut Slameto, minat belajar ditunjukkan melalui perhatian terhadap kegiatan pembelajaran, perasaan senang, konsentrasi, kesadaran dalam belajar, dan kemauan untuk belajar tanpa adanya paksaan (Haryani, 2023). Kelima indikator tersebut menjadi dasar pengukuran minat belajar dalam penelitian ini. Meningkatnya perhatian anak terhadap guru dan media pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan *interactive flat panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* berhasil menarik fokus anak selama kegiatan berlangsung. Selain itu, munculnya rasa senang ketika menggunakan aplikasi *Solite Kids* menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, tapi sebagai kegiatan yang menyenangkan. Peningkatan konsentrasi, kesadaran dalam menyelesaikan tugas, serta kemauan anak untuk belajar secara mandiri juga memperlihatkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu mengembangkan seluruh indikator minat belajar sebagaimana dikemukakan oleh Slameto. Dengan demikian, peningkatan minat belajar pada studi ini bukan sekedar dibuktikan melalui hasil analisis statistik, melainkan tercermin dari perubahan dalam perilaku belajar anak selama proses

pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Hidajat dan Susilowati menyatakan bahwa minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang untuk mempelajari suatu hal atau bidang studi secara sungguh-sungguh tanpa adanya paksaan dari pihak luar (Jannah & Masnawati, 2024). Kondisi tersebut tampak pada anak setelah menggunakan *interactive flat panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids*, dimana mereka mengikuti kegiatan pembelajaran karena merasa tertarik terhadap aktivitas yang disajikan, bukan semata-mata karena arahan guru.

Peningkatan minat belajar tersebut juga dapat dipahami berdasarkan teori *operant conditioning*, yang disampaikan oleh B.F. Skinner. Berdasarkan pandangan Skinner, perilaku belajar akan cenderung muncul kembali apabila memperoleh penguatan (*reinforcement*) positif (Lu, Y., & Hamu, Ya, 2022). Selama pembelajaran menggunakan aplikasi *Solite Kids*, anak memperoleh berbagai bentuk penguatan berupa animasi, suara, penghargaan, serta umpan balik langsung ketika berhasil menyelesaikan suatu aktivitas. Guru juga memberikan pujian dan motivasi kepada anak yang aktif mengikuti pembelajaran. Penguatan positif tersebut menimbulkan rasa senang sehingga anak terdorong untuk mengulangi perilaku belajar yang sama pada kegiatan berikutnya. Oleh karena itu, peningkatan perhatian, rasa senang konsentrasi, kesadaran, serta kemauan belajar yang ditemukan pada studi ini memperlihatkan bahwa media digital interaktif dapat membentuk perilaku belajar positif melalui pemberian *reinforcement* yang berlangsung secara berkelanjutan. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan media digital interaktif bukan hanya disebabkan oleh penggunaan teknologi, tetapi juga karena adanya penguatan positif yang berperan meningkatkan motivasi serta minat belajar anak dalam proses pembelajaran.

Selain teori Skinner, hasil temuan ini juga dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia Richard E. Mayer. Menurut Mayer, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif jika penyampaian informasi dilakukan melalui perpaduan gambar, teks, suara, dan animasi sehingga peserta didik dapat mengolah informasi melalui saluran visual dan verbal secara simultan (Putri & Lestari, 2025). Pada penelitian ini, aplikasi *Solite Kids* menyajikan materi

pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang memadukan gambar, warna, suara, animasi, dan aktivitas interaktif. Penyajian tersebut membuat anak lebih mudah memahami materi sekaligus mempertahankan perhatian sepanjang kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini memberikan gambaran bahwa media digital interaktif dapat menciptakan proses belajar yang lebih menarik bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Oleh sebab itu, peningkatan minat belajar yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dimaknai sebagai hasil penggunaan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik belajar anak usia dini, yakni melalui pengalaman visual, audio, serta aktivitas yang menyenangkan.

Interpretasi temuan dalam penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Faikoturrohma dkk. (2025) yang mengemukakan bahwa penggunaan aplikasi *Solite Kids* mampu meningkatkan kemampuan *critical thinking* pada anak usia dini. Walaupun penelitian tersebut berfokus pada variabel yang berbeda, hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media digital interaktif memiliki peran dalam mendorong keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut tampak melalui keberanian anak dalam mengeksplorasi materi, mencoba menyelesaikan aktivitas secara mandiri, dan berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini karena meningkatnya minat belajar juga ditandai oleh meningkatnya perhatian, rasa senang, antusiasme, kesadaran, dan kemauan anak untuk mengikuti pembelajaran. Dengan kata lain, peningkatan minat belajar pada penelitian ini tidak semata-mata dipengaruhi oleh penyampaian materi yang menarik, melainkan juga oleh adanya kesempatan bagi anak untuk melakukan interaksi secara langsung dengan media pembelajaran. Atas dasar itu, temuan penelitian ini memperluas hasil penelitian Faikoturrohma dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *SoliteKids* bukan sekedar berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, tapi juga dapat mendorong peningkatan minat belajar anak melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, serta selaras dengan karakteristik perkembangan anak.

Peningkatan minat belajar yang diperoleh pada penelitian ini juga

memperlihatkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *SoliteKids* dapat memenuhi ciri khas belajar anak usia dini yang cenderung tertarik pada kegiatan eksploratif, tampilan gambar, dan berbasis permainan. Selama penggunaan *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids*, anak tidak sekedar mendengarkan penyampaian guru, tapi juga berinteraksi secara langsung dengan media melalui kegiatan memilih jawaban, mencocokkan gambar, mengenal huruf, angka, warna, serta menyelesaikan berbagai permainan edukatif. Keterlibatan secara langsung tersebut membuat anak lebih aktif membangun pengalaman belajarnya sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar bukan semata-mata dipengaruhi oleh penggunaan perangkat digital, tetapi oleh kemampuan media dalam menciptakan pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif. Interpretasi tersebut sesuai dengan pandangan teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Sunarni, 2025) yang mengemukakan bahwa anak memperoleh dan membentuk pemahaman melalui keterlibatan aktif dengan lingkungan serta pengalaman belajar yang dialami secara nyata. Anak pada usia dini cenderung lebih mudah memahami suatu konsep ketika memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi, bukan hanya mendengarkan penjelasan yang bersifat verbal. Dengan demikian, penerapan media digital interaktif dalam penelitian ini memberikan pengalaman pembelajaran yang selaras dengan tingkat perkembangan anak sebab menciptakan peluang bagi anak untuk mencoba, mengamati, memilih, serta memperbaiki jawabannya sendiri selama proses pembelajaran. Pengalaman belajar yang aktif tersebut mendorong munculnya rasa ingin tahu, meningkatkan perhatian, serta menumbuhkan kemauan anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai. Dengan demikian, teori Piaget memberikan penjelasan bahwa meningkatnya minat belajar pada penelitian ini merupakan konsekuensi dari pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang dialami secara langsung.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Olivia yang menjelaskan bahwa minat belajar merupakan sikap kedisiplinan dalam aktivitas belajar, baik pada menyusun waktu belajar, termasuk dalam menunjukkan kesungguhan dan kerja keras dalam berusaha (Rahayuliana & Watini, 2022). Perubahan perilaku tersebut tampak pada anak setelah menggunakan *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *SoliteKids*, anak lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran, tidak mudah meninggalkan tugas, serta menunjukkan kesungguhan ketika mengikuti permainan edukatif yang disajikan.

Analisis tersebut diperkuat oleh penelitian Sukadi dkk. (2025) yang memperlihatkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan aplikasi *Solite Kids* pada kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Meskipun fokus penelitian Sukadi dkk. Berbeda dengan penelitian ini, keberhasilan tersebut memperlihatkan bahwa media digital interaktif dapat mendorong anak untuk terlibat secara aktif dalam beragam aktivitas belajar. Aktivitas yang menuntut anak menyentuh layar, memilih objek, serta menyelesaikan tugas secara mandiri tidak hanya berkontribusi terhadap perkembangan motorik halus, tetapi juga meningkatkan keterlibatan anak selama proses belajar. Kondisi tersebut mendukung hasil penelitian ini karena keterlibatan yang tinggi selama pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menyebabkan meningkatnya perhatian, rasa senang, konsentrasi, kesadaran, dan kemauan belajar anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini melengkapi temuan Sukadi dkk. (2025) yaitu bahwa media digital interaktif bukan hanya berpengaruh pada perkembangan motorik halus, melainkan membawa dampak yang baik pada minat belajar anak usia dini.

Temuan dalam studi ini juga didukung oleh kajian yang dilaksanakan oleh Antoni dkk. (2025) yang memperlihatkan bahwa penggunaan aplikasi *Solite Kids* terbukti berhasil meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *Solite Kids* bukan hanya meningkatkan kemampuan mengenal huruf, tapi juga meningkatkan motivasi, konsentrasi, kemandirian, dan antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Temuan tersebut memberikan penjelasan bahwa media digital interaktif dapat menciptakan kondisi belajar yang memacu anak untuk ikut serta

secara aktif pada proses belajar. Pada penelitian ini, kondisi yang sama terlihat melalui meningkatnya perhatian, rasa senang, konsentrasi, kesadaran, dan kemauan belajar anak setelah menggunakan media digital interaktif. Sehingga, peningkatan minat belajar yang diperoleh pada penelitian ini dapat dimaknai sebagai hasil dari meningkatnya motivasi dan keterlibatan anak selama pembelajaran, sebagaimana juga ditemukan oleh Antoni dkk. (2025). Apabila dibandingkan dengan ketiga penelitian terdahulu, terlihat adanya kesamaan arah temuan bahwa penggunaan aplikasi SoliteKids memberikan pengaruh positif pada proses belajar anak usia dini. Faikoturrohma dkk. (2025) menemukan peningkatan kemampuan *critical thinking*, Sukadi dkk. (2025) menemukan peningkatan kemampuan motorik halus, sedangkan Antoni dkk. (2025) menemukan peningkatan kemampuan mengenal huruf yang disertai meningkatnya motivasi, fokus, dan kemandirian belajar anak. Penelitian ini melengkapi hasil-hasil tersebut dengan menunjukkan bahwa penggunaan *interactive flat panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* juga efektif meningkatkan minat belajar pada anak usia 4-5 tahun. Dapat dilihat bahwa *interactive flat panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* tidak hanya berkontribusi terhadap perkembangan aspek kognitif dan motorik, tetapi juga mampu meningkatkan aspek afektif yang menjadi dasar keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat minat belajar adalah faktor penting yang mendorong peserta didik dalam proses menuntut ilmu. Hal ini tumbuh dari adanya ketertarikan, rasa senang, serta keinginan kuat untuk memperoleh pengetahuan. Ketertarikan dalam belajar juga menjadi salah satu bentuk motivasi yang muncul melalui interaksi dan keterlibatan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran (Furqon, 2024). Pada penelitian ini, penggunaan *interactive flat panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* mampu menumbuhkan ketertarikan tersebut melalui berbagai aktivitas interaktif yang membuat anak lebih aktif, antusias, dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan dapat dipahami bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* berkontribusi positif pada minat belajar anak usia dini karena dapat menghadirkan aktivitas belajar yang

interaktif, menarik, serta selaras dengan karakteristik perkembangan anak. Peningkatan minat belajar bukan sekedar terlihat dari hasil analisis statistik, melainkan dari perubahan sikap belajar anak yang semakin aktif, lebih antusias, berkonsentrasi, dan bertanggung jawab sepanjang kegiatan pembelajaran. Temuan ini memperkuat teori Slameto (dalam Haryani, 2023) mengenai indikator minat belajar, teori *operant conditioning* Skinner (dalam Lu, Y., & Hamu, Ya, 2022) mengenai pentingnya penguatan positif, teori pembelajaran multimedia Mayer (dalam Putri & Lestari, 2025) serta teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Sunarni, 2025) yang menekankan pentingnya pengalaman belajar secara langsung. Selain itu, hasil penelitian ini memperluas temuan Faikoturrohma dkk. (2025) Sukadi dkk. (2025) dan Antoni dkk. (2025) dengan menyajikan temuan penelitian bahwa media digital interaktif bukan sekedar berperan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir, kemampuan motorik, dan kemampuan literasi awal, tetapi juga mampu mendorong peningkatan minat belajar pada anak sebagai fondasi penting terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil kajian ini memperlihatkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar anak usia dini Kelompok A di TK Sekawan Desa Pentadio Barat. Penggunaan media tersebut dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta selaras dengan ciri khas belajar pada anak usia 4-5 tahun, sehingga mendorong meningkatnya perhatian, rasa senang, konsentrasi, kesadaran, serta kemauan anak dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian ini dilaksanakan guna mengkaji sejauh mana *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* memengaruhi minat belajar anak, sekaligus memperlihatkan bahwa penggunaan media tersebut mampu menjadi suatu alternatif pembelajaran yang memberikan efektif untuk meningkatkan keterlibatan anak selama proses belajar.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran pada anak usia dini tidak semata-mata dipengaruhi oleh materi yang diberikan, melainkan juga oleh ketepatan dalam menentukan media pembelajaran yang dapat menyajikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan berkesan. Berdasarkan temuan tersebut, pendidik perlu mengoptimalkan penggunaan *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* secara sistematis dengan mempertimbangkan karakteristik serta tahapan perkembangan anak. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran bukan sekedar diarahkan pada capaian kemampuan kognitif, tapi juga berkontribusi dalam mendorong minat belajar yang menjadi landasan bagi perkembangan berbagai aspek kemampuan anak lainnya.

Kajian ini melibatkan jumlah sampel yang tergolong sedikit dan dilaksanakan pada satu sekolah saja dengan rancangan *one group pretest-posttest*. Oleh sebab itu, untuk kajian berikutnya disarankan agar untuk melibatkan sampel dengan jumlah yang lebih banyak serta mencakup beberapa satuan pendidikan anak usia dini agar temuan yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi yang lebih luas. Disamping itu, kajian pada masa mendatang dapat mengembangkan penggunaan *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids*, atau media digital interaktif lainnya untuk menelaah pengaruhnya terhadap perkembangan anak pada berbagai aspek yang berbeda, misalnya kemampuan bahasa, kreativitas, kemampuan sosial-emosional, maupun keterampilan pemecahan masalah, sehingga dihasilkan uraian yang lebih luas terkait kontribusi *Interactive Flat Panel* berbantuan aplikasi *Solite Kids* pada peningkatan mutu pembelajaran anak usia dini

REFERENSI

- Antoni, D., Tine, N., & Laiya, S. W. (2025). Pengaruh Aplikasi Solitekids Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 7(2), 516–534.
- Faikoturrohma, E., Hadi Pradana, P., Suwargono, T., & Author, C. (2025). *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education Implementasi Media Edukasi Berbasis Aplikasi Solite Kids untuk Meningkatkan Keterampilan Critical Thinking Anak Usia Dini*. 8, 646–657. <https://e-journal.my.id/cjpe>

- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar* (Vol. 2).
- Haryani, E. (2023). *Model Discovery Proses Kelompok Berbantuan Media Dialog Interaktif “Mata Najwa” Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Uwais Inspirasi Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=f0a5EAAQBAJ>
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 173–183.
<https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Kalsum, U., Arsy, A., Salsabilah, R. A., Putri, P. N., & Noviani, D. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 94-113.
- Lu, Y., & Hamu, YA (2022). Teori operant conditioning menurut Skinner. *Jurnal Arrabona*, 5 (1).
- Pramayshela, A., Tanjung, E. Y., Pasaribu, F.Y & Pohan, R. I. (2023). *Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Kelas 4 Sd*. 1(3).
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). Analisis Kualitas Video Pembelajaran Multimedia Mayer. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 1555-1573.
- Rahayuliana, R., & Watini, S. (2022). Implementasi Reward Asyik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di RA Nurul Hidayah Batam. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1659.
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1659-1666.2022>
- Riyadi, R., Ningsih, T., Islam, U., Profesor, N., Haji, K., Zuhri, S., Flat, I., & Display, P. (2024). Implikasi Media Interactive Flat Panel Display (Ifpd) Terhadap Proses Else (Elementary School Education. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 8(3), 91–101.
- Sahyan, S., Gotri, S., Fadli, M., & Muttawakil, M. A. (2025). Penggunaan Media Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Literasi Keislaman Siswa Mis Pendidikan Agama Islam Medan. *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam Dan Humaniora*, 9(2), 142-155.
- Shaleha, K., & Nisa, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Peningkatan Minat Belajar Pada Anak Di Ra Al Mahabbah. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 41-46.
- Sukadi, D. S. A., Ardini, P. P., Juniarti, Y., Pendidikan, F. I., Gorontalo, U. N., Artikel, I., & Agustus, D. (2025). *Pengaruh Aplikasi Solitekids Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Kata kunci : Aplikasi Solitekids ; Kemampuan Motorik Halus Pendahuluan Anak pada rentang usia 0 sampai 6 tahun disebut anak usia dini , yaitu fase pertumbuhan dan perkembang. 05(2), 50–60.*

Sunarni, H. (2025). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Menurut Teori Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini.