Jambura Early Childhood Education Journal, (2026)
ISSN (p): 2654-752X; ISSN (e): 2716-2974
Volume (8) Nomor (1), (Maret) (2026), Halaman (228-247)
DOI: https://doi.org/10.37411/jecej.v8i1.5083

Pengaruh Penggunaan Video Interaktif terhadap Minat Belajar Anak Usia 5–6 Tahun

Dinda Novita Safitri[1] , Dina Erniyana Sari[2], Fitrotun Nissa Tamiya[3], Nilam Sari[4*], Priska Amelia fernanda[5]
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung
nilamsariii523@gmail.com*

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (Februari) (2026)
Di revisi (Maret) (2026)
Di setujui (Maret) (2026)

Keywords:

video interaktif; minat belajar; anak usia dini.

Abstract

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 with a pre-experimental method using a one-group pretest–posttest design. The participants were 20 children aged 5–6 years selected through purposive sampling. Data were collected using a structured observation checklist measuring learning interest through attention, curiosity, enthusiasm, and interest. The instrument used a four-point scale and was administered before and after the intervention. Data were analyzed descriptively and using the Wilcoxon Signed Rank Test because the data were paired, ordinal, and the sample consisted of fewer than 30 children. The results showed a clear improvement in learning interest after the use of interactive videos. Before treatment, 80% of children were categorized as Beginning to Develop (MB), while after treatment 95% were categorized as Very Well Developed (BSB). All observed dimensions increased, with enthusiasm showing the largest improvement. The Wilcoxon test produced a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) and $Z = -3.925$. Therefore, the use of interactive videos had a significant positive effect on the learning interest of children aged 5–6 years at TK Darul Khair.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video interaktif terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre eksperimental melalui desain one-group pretest–posttest. Subjek penelitian berjumlah 20 anak usia 5–6 tahun yang dipilih menggunakan purposive sampling. Data dikumpulkan melalui lembar observasi terstruktur untuk mengukur minat belajar yang meliputi perhatian, rasa ingin tahu, antusiasme, dan ketertarikan. Instrumen menggunakan skala penilaian 1–4 dan diberikan sebelum serta sesudah perlakuan. Data dianalisis secara deskriptif dan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test karena data berpasangan, berskala ordinal, dan jumlah sampel kurang dari 30 anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar setelah penggunaan video interaktif. Pada pretest, sebanyak 80% anak berada pada kategori mulai berkembang (MB), sedangkan pada posttest sebanyak 95% berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Seluruh dimensi minat belajar mengalami peningkatan, dengan antusiasme sebagai dimensi yang mengalami peningkatan paling tinggi. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan $Z = -3,925$. Dengan demikian, penggunaan video interaktif berpengaruh signifikan terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair.

© 2026 Dinda Novita Safitri, Dina Erniyana Sari, Fitrotun Nissa Tamiya, Nilam Sari, Priska Amelia fernanda
Under the license CC BY-SA 4.0

Pendahuluan

Pendahuluan Pendidikan anak usia dini merupakan tahap pendidikan yang memberikan dasar bagi perkembangan anak secara menyeluruh. Pada masa usia 5–6 tahun, anak mengalami perkembangan yang pesat pada aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial, emosional, dan kemandirian. Pengalaman belajar yang diberikan pada tahap ini perlu disusun sesuai karakteristik perkembangan anak, sehingga kegiatan tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami, mengamati, mencoba, berkomunikasi, dan terlibat secara aktif. Pembelajaran yang konkret, menarik, dan menyenangkan menjadi penting karena anak usia dini belajar melaluipengalaman yang dekat dengan lingkungan dan aktivitas yang bermakna. Minat belajar menjadi salah satu bagian penting dalam proses tersebut. Minat belajar dapat terlihat melalui rasa senang, perhatian, ketertarikan, keinginan untuk terlibat, dan kesediaan mengikuti kegiatan sampai selesai. Dalam konteks anak usia dini, minat tidak selalu ditunjukkan melalui kemampuan mengerjakan tugas secara akademik, tetapi lebih banyak terlihat dari perilaku selama kegiatan. Anak yang memiliki minat terhadap suatu kegiatan cenderung memusatkan perhatian, menunjukkan rasa ingin tahu, merespons stimulus, mengikuti arahan, dan terlibat dalam aktivitas yang diberikan. Sebaliknya, minat yang belum berkembang secara optimal dapat terlihat melalui mudahnya anak terdistraksi, memilih kegiatan lain, atau membutuhkan dorongan guru secara berulang. Kondisi tersebut juga ditemukan dalam observasi awal di TK Darul Khair. Sebagian anak terlihat kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran, lebih memilih bermain dengan teman, mengganggu teman yang sedang mengerjakan tugas, serta membutuhkan motivasi verbal guru secara berulang. Situasi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan anak selama pembelajaran belum optimal. Permasalahan bukan semata-mata pada kemampuan anak, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana kegiatan pembelajaran disajikan. Ketika kegiatan kurang bervariasi atau stimulus yang diberikan tidak cukup menarik bagi anak, perhatian dan keterlibatan dapat lebih mudah berubah. Berbagai penelitian yang menjadi rujukan dalam skripsi menunjukkan bahwa minat belajar anak dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi. Astriya dan Kuntoro (2015) membahas pengembangan kreativitas dan minat belajar melalui permainan konstruktif. Astuti dan Watini (2022)

menunjukkan pentingnya model bermain yang menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini. Gunawan et al. (2023) juga menunjukkan bahwa kegiatan eksperimen dapat meningkatkan minat belajar anak pada pembelajaran sains. Sulistiawati et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan bergambar dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan untuk meningkatkan minat belajar. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa variasi pengalaman belajar memiliki peran dalam membangun keterlibatan anak. Selain kegiatan bermain dan eksperimen, perkembangan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan media digital. Media digital dapat membantu menghadirkan objek, suara, gerakan, dan pengalaman yang sulit diberikan hanya melalui penjelasan verbal. Multimedia menggabungkan lebih dari satu bentuk penyajian informasi sehingga materi dapat disampaikan secara visual dan auditori. Abdulrahaman et al. (2020) menempatkan multimedia sebagai salah satu bentuk teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran. Mayer (2009) melalui teori pembelajaran multimedia juga menjelaskan pentingnya penggabungan representasi verbal dan visual dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, media yang dipilih adalah video interaktif. Video interaktif tidak hanya menampilkan gambar bergerak dan suara, tetapi juga memasukkan unsur pertanyaan, ajakan untuk merespons, permainan edukatif, serta umpan balik. Karakteristik tersebut membuat anak tidak hanya menjadi penonton. Anak diarahkan untuk melihat, mendengarkan, menjawab, mencocokkan, mengelompokkan, dan memberikan respons selama kegiatan. Dengan demikian, video interaktif diposisikan sebagai media yang menjadi bagian dari aktivitas pembelajaran, bukan sebagai hiburan semata. Penggunaan video pembelajaran berbasis animasi juga telah dikaji dalam penelitian terdahulu. Galuh et al. (2023) membahas pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap minat belajar anak usia dini. Nurfadhillah (2023) membahas peningkatan minatbelajar anak usia dini melalui media video. Khoir et al. (2024) mengkaji penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Penelitian-penelitian tersebut memberikan dasar bahwa video dan media interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan anak, tetapi konteks penggunaan, materi, bentuk interaksi, dan karakteristik subjek tetap perlu diperhatikan. Video interaktif dalam penelitian ini diterapkan pada tema hewan karena tema tersebut dekat dengan pengalaman anak dan mudah divisualisasikan. Anak memperoleh pengalaman

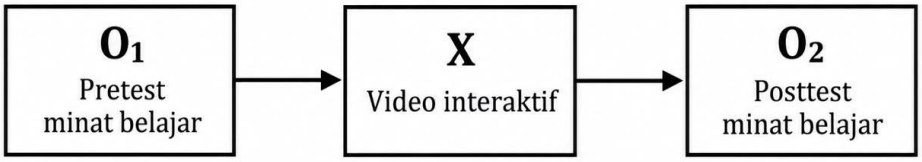
mengamati hewan peliharaan, hewan darat, hewan yang dapat terbang, dan hewan yang hidup di air. Materi tidak berhenti pada pengenalan nama hewan, tetapi juga mengarahkan anak mengamati ciri, bentuk tubuh, cara bergerak, habitat, serta melakukan aktivitas mencocokkan atau mengelompokkan. Pemilihan tema tersebut memungkinkan media visual dan interaktif digunakan secara langsung untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Dari sudut pandang konstruktivisme, pengalaman belajar akan lebih bermakna ketika anak aktif membangun pemahaman melalui interaksi. Olusegun (2015) menjelaskan konstruktivisme sebagai paradigma yang menempatkan peserta didik sebagai pihak yang aktif dalam proses belajar. Suparlan (2019) juga menjelaskan bahwa pembelajaran konstruktivistik menekankan proses membangun pengetahuan melalui pengalaman. Dalam penelitian ini, anak memperoleh stimulus melalui video, kemudian memberikan respons, berdiskusi dengan guru, dan menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Guru tetap berperan sebagai fasilitator yang memberi pertanyaan, arahan, dan penguatan. Walaupun teknologi dapat menarik perhatian, penggunaan video tidak otomatis menjadikan pembelajaran efektif. Video hiburan yang ditonton anak di rumah belum tentu mempunyai tujuan pembelajaran, struktur kegiatan, pertanyaan, dan umpan balik. Oleh sebab itu, yang menjadi perhatian dalam penelitian ini bukan sekadar aktivitas menonton, tetapi penggunaan video yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif. Perbedaan tersebut penting karena minat belajar diukur melalui perilaku anak selama proses pembelajaran yang terarah. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran empiris mengenai perubahan minat belajar anak setelah mendapatkan perlakuan berupa video interaktif di TK Darul Khair. Kebaruan penelitian terletak pada konteks penerapan media interaktif pada anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair dengan indikator minat belajar yang meliputi perhatian, rasa ingin tahu, antusiasme, dan ketertarikan. Penelitian menggunakan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan sehingga perubahan pada kelompok dapat diamati secara langsung. Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan video interaktif terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair. Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh penggunaan video interaktif terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun. Hipotesis alternatif penelitian adalah

terdapat pengaruh signifikan penggunaan video interaktif terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental design. Desain yang digunakan adalah one-group pretest–posttest design, yaitu satu kelompok subjek diberikan pengukuran sebelum perlakuan dan pengukuran setelah perlakuan tanpa kelompok kontrol. Pretest digunakan untuk memperoleh gambaran awal minat belajar anak. Setelah itu anak mendapatkan treatment berupa penggunaan video interaktif, kemudian dilakukan posttest untuk mengetahui perubahan minat belajar setelahtreatment. Penelitian dilaksanakan di TK Darul Khair, Jalan Raden Fatah No. 1, Kaliawi, Kecamatan Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh anak yang terdaftar di TK Darul Khair sebanyak 103 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria yang digunakan adalah anak usia 5–6 tahun pada kelas yang menjadi lokasi penelitian. Jumlah sampel penelitian sebanyak 20 anak. Variabel bebas penelitian adalah penggunaan video interaktif. Secara operasional, video interaktif merupakan media pembelajaran yang memadukan gambar, audio, video, animasi, dan fitur interaktif dengan unsur permainan edukatif. Media digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan diamati berdasarkan karakteristik penyajiannya, seperti gambar dan animasi, audio, materi video, interaksi anak dengan media, umpan balik, dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran anak usia dini. Variabel terikat adalah minat belajar anak usia 5–6 tahun. Minat belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai tingkat ketertarikan dan keterlibatan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Perilaku yang diamati mencakup perhatian, rasa ingin tahu, antusiasme, keterlibatan, dan inisiatif. Dalam penyajian hasil artikel, empat dimensi utama yang digunakan untuk menggambarkan minat adalah perhatian, rasa ingin tahu, antusiasme, dan ketertarikan. Instrumen penelitian berupa lembar observasi atau checklist. Instrumen awal terdiri atas 20 butir pernyataan. Uji validitas konstruk dilakukan dengan menguji hubungan skor setiap butir dengan skor total menggunakan korelasi product moment Pearson dengan bantuan SPSS versi 22. Hasil uji menunjukkan 18 butir valid, yaitu nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, dan 20,

sedangkan butir nomor 1 dan 18 tidak valid. Dua butir tersebut tidak digunakan dalam analisis sehingga instrumen akhir terdiri atas 18 butir. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS versi 22. Kriteria yang digunakan dalam skripsi adalah nilai alpha ≥ 0,90 sangat reliabel; 0,70 ≤ alpha < 0,90 reliabel; 0,60 ≤ alpha < 0,70 cukup reliabel; dan alpha < 0,60 tidak reliabel. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,70. Nilai alpha numerik tidak dicantumkan kembali dalam artikel ini karena angka tersebut tidak tercantum pada bahan yang diberikan untuk penyusunan artikel. Pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi terstruktur. Instrumen yang sama digunakan pada pretest dan posttest agar hasil kedua tahap dapat dibandingkan. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4 yang berkaitan dengan kategori belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Pengamatan dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga perilaku anak dapat dicatat sesuai indikator yang telah ditentukan. Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam enam kali pertemuan, yaitu satu kali pretest, empat kali treatment menggunakan video interaktif, dan satu kali posttest. Treatment dilakukan dengan tema hewan peliharaan, hewan darat, hewan yang dapat terbang, dan hewan yang hidup di air. Dalam kegiatan, anak mengamati video, menjawab pertanyaan guru, menyebutkan nama dan ciri hewan, mencocokkan gambar, mengelompokkan hewan, serta menyampaikan kembali pengalaman belajar menggunakan bahasa sederhana. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menentukan kategori minat belajar dan menggambarkan persentase setiap dimensi. Interval kategori dihitung berdasarkan nilai tertinggi, nilai terendah, dan jumlah kategori.Karena instrumen akhir terdiri atas 18 butir dengan skor 1–4, nilai terendah adalah 18 dan nilai tertinggi adalah 72. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Uji ini digunakan karena data pretest dan posttest berasal dari subjek yang sama, berskala ordinal, dan jumlah sampel kurang dari 30.



Gambar 1. *Desain one-group pretest–posttest*

Hasil Penelitian dan Diskusi

Hasil

Penelitian melibatkan 20 anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair. Kegiatan dilakukan melalui pengukuran sebelum perlakuan, empat kali treatment, dan pengukuran setelah perlakuan. Hasil penelitian disajikan terlebih dahulu dalam bentuk distribusi kategori dan persentase setiap dimensi, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan mengenai makna temuan dan keterkaitannya dengan teori serta penelitian terdahulu. Pada tahap awal, hasil pretest menunjukkan kondisi minat belajar anak sebelum penggunaan video interaktif. Instrumen akhir yang digunakan terdiri atas 18 butir, dengan rentang skor 18–72. Interval kategori yang digunakan adalah 13,5. Hasil pengelompokan menunjukkan bahwa satu anak (5%) berada pada kategori belum berkembang (BB), 16 anak (80%) berada pada kategori mulai berkembang (MB), tiga anak (15%) berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan tidak ada anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, kondisi awal kelompok didominasi kategori mulai berkembang. Tabel 1 memperlihatkan distribusi tersebut. Dominasi kategori MB menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah menunjukkan beberapa perilaku yang mengarah pada minat belajar, tetapi belum konsisten atau belum mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi. Temuan tersebut sejalan dengan observasi awal yang menunjukkan adanya anak yang kurang memperhatikan pembelajaran, lebih memilih bermain dengan teman, mengganggu teman, serta memerlukan motivasi verbal guru secara berulang. Hasil pretest dengan demikian

memberikan gambaran kuantitatif mengenai kondisi awal yang menjadi dasar pemberian treatment. Setelah empat kali treatment menggunakan video interaktif, hasil posttest menunjukkan perubahan kategori. Tidak terdapat anak pada kategori BB dan MB. Satu anak (5%) berada pada kategori BSH dan 19 anak (95%) berada pada kategori BSB. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori perkembangan minat belajar yang lebih tinggi setelah treatment. Pergeseran ini bukan hanya terlihat pada distribusi kategori, tetapi juga terlihat pada peningkatan masing-masing dimensi minat belajar. Pada dimensi perhatian, persentase meningkat dari 59,58% pada pretest menjadi 92,92% pada posttest, atau meningkat 33,34%. Perhatian merupakan kemampuan anak untuk memusatkan pandangan dan mengikuti kegiatan yang sedang berlangsung. Selama treatment, video menghadirkan gambar bergerak, suara, animasi, dan warna yang membuat stimulus pembelajaran lebih bervariasi. Anak juga diarahkan mengikuti instruksi guru danmemberikan respons terhadap pertanyaan. Kondisi tersebut dapat membantu mempertahankan fokus selama kegiatan. Peningkatan perhatian penting karena perhatian menjadi dasar bagi keterlibatan pada aktivitas berikutnya. Ketika anak memperhatikan tayangan, anak memiliki kesempatan untuk mengamati objek dan memahami instruksi yang diberikan. Dalam penelitian ini, materi hewan disajikan secara visual sehingga anak dapat melihat bentuk, warna, suara, gerak, dan lingkungan hidup hewan. Penyajian konkret tersebut mendukung karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan pengalaman yang mudah diamati. Pada dimensi rasa ingin tahu, persentase meningkat dari 53,44% menjadi 87,50%, atau sebesar 34,06%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah treatment anak lebih banyak menunjukkan perilaku ingin mengetahui materi. Dalam kegiatan, anak tidak hanya melihat hewan tetapi juga diberi pertanyaan mengenai nama, ciri, habitat, cara bergerak, dan pengalaman anak dengan hewan tersebut. Pertanyaan dan kesempatan menjawab memberi ruang kepada anak untuk mengungkapkan pengetahuan awal dan mengembangkan rasa ingin tahu terhadap informasi baru. Peningkatan rasa ingin tahu juga dapat dikaitkan dengan sifat interaktif media. Ketika video berhenti pada bagian tertentu atau menampilkan pertanyaan, anak memiliki kesempatan untuk merespons. Respons tersebut kemudian menjadi bagian dari interaksi guru dan anak. Galuh et al. (2023) membahas penggunaan video pembelajaran berbasis animasi dalam kaitannya dengan minat belajar anak usia dini, sedangkan Nurfadhillah (2023) membahas media

video dalam peningkatan minat belajar anak. Temuan penelitian ini mendukung gagasan bahwa video dapat digunakan sebagai stimulus, terutama ketika disertai aktivitas yang mendorong anak untuk merespons. Dimensi antusiasme menunjukkan peningkatan tertinggi, yaitu dari 51,25% pada pretest menjadi 87,19% pada posttest, dengan peningkatan sebesar 35,94%. Antusiasme terlihat dari respons anak, ekspresi senang, semangat mengikuti aktivitas, dan kegembiraan ketika kegiatan dimulai. Selama treatment, anak terlihat lebih bersemangat mengikuti tayangan dan kegiatan permainan yang menyertainya. Temuan ini menunjukkan bahwa unsur audiovisual dan interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik bagi anak. Peningkatan antusiasme sejalan dengan Astuti dan Watini (2022) yang membahas peningkatan minat belajar menggunakan model bermain asyik pada anak usia dini. Gunawan et al. (2023) juga menunjukkan bahwa kegiatan yang menarik dapat meningkatkan minat pada pembelajaran anak. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan merupakan bagian penting dalam mendukung keterlibatan. Dalam penelitian ini, video interaktif menjadi salah satu sarana untuk menciptakan variasi tersebut. Pada dimensi ketertarikan, persentase meningkat dari 51,25% menjadi 85,00%, atau meningkat 33,75%. Ketertarikan menunjukkan bahwa anak semakin menikmati dan bersedia mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketertarikan tidak hanya ditunjukkan oleh perhatian pada video, tetapi juga oleh kesediaan anak mengikuti permainan, menjawab pertanyaan, mencocokkan gambar, mengelompokkan hewan, dan menceritakan kembali materi. Dengan demikian, ketertarikan terlihat melalui keterlibatan anak dalam keseluruhan kegiatan. Jika keempat dimensi dibandingkan, peningkatan perhatian sebesar 33,34%, rasa ingin tahu 34,06%, antusiasme 35,94%, dan ketertarikan 33,75%. Seluruh dimensi mengalami peningkatan positif. Antusiasme menjadi dimensi dengan peningkatan tertinggi, sedangkan perhatian menjadi dimensi dengan peningkatan terendah. Meskipun demikian, peningkatan pada perhatian tetap cukup besar dan hasil posttest menunjukkan persentase perhatianmencapai 92,92%. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test memberikan penguatan terhadap analisis deskriptif. Nilai Z sebesar −3,925 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan video interaktif. Dengan demikian, hipotesis alternatif

penelitian diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif dalam kelompok penelitian berkaitan dengan perubahan minat belajar yang signifikan.

Diskusi

Hasil tersebut dapat dipahami melalui teori pembelajaran multimedia. Mayer (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia memanfaatkan informasi yang disajikan melalui bentuk verbal dan visual. Dalam penelitian ini, anak memperoleh gambar bergerak, suara, animasi, teks atau informasi verbal, serta aktivitas respons. Abdulrahaman et al. (2020) juga menempatkan multimedia sebagai bagian dari perkembangan teknologi pembelajaran yang dapat membantu proses penyampaian materi. Penggunaan beberapa bentuk stimulus secara bersamaan memungkinkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Video interaktif juga memiliki karakteristik yang sesuai dengan pendekatan konstruktivisme. Anak tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi mengamati, menjawab, mengelompokkan, mencocokkan, dan menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Olusegun (2015) menjelaskan konstruktivisme sebagai paradigma pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuan. Suparlan (2019) juga menjelaskan bahwa konstruktivisme menempatkan pengalaman dan aktivitas peserta didik sebagai bagian penting dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, guru tetap berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan anak selama kegiatan. Kegiatan treatment menunjukkan bahwa interaktivitas media tidak berdiri sendiri. Pada tema hewan peliharaan, anak mengamati kucing, anjing, ayam, dan hewan lainnya, kemudian mengidentifikasi ciri-ciri, menyebutkan nama hewan, mencocokkan gambar, dan membicarakan cara merawat hewan. Pada tema hewan darat, anak mengamati sapi, kambing, kuda, dan hewan lain, kemudian membandingkan ukuran dan cara bergerak serta mengelompokkan gambar. Pada tema hewan yang dapat terbang, anak mengamati burung, kupu-kupu, kelelawar, dan lebah serta mencocokkan gambar. Pada tema hewan air, anak mengamati ikan, udang, kura-kura, dan menghubungkan ciri hewan dengan habitatnya. Rangkaian kegiatan tersebut memperlihatkan bahwa video digunakan sebagai titik awal untuk kegiatan belajar lanjutan. Anak tidak berhenti pada menonton, tetapi melakukan percakapan, menjawab pertanyaan, melakukan permainan edukatif, dan menceritakan kembali materi. Pola ini penting karena penggunaan teknologi pada PAUD sebaiknya tetap diintegrasikan dengan interaksi guru dan aktivitas anak. Dengan demikian, peningkatan minat yang terlihat dapat dipahami sebagai hasil dari pengalaman belajar yang memadukan media, kegiatan interaktif, dan

pendampingan guru. Hasil penelitian juga dapat dibandingkan dengan penelitian Kasturi et al. (2022) mengenai pengembangan media pembelajaran video interaktif. Walaupun konteks subjek dan materi berbeda, penggunaan video interaktif sama-sama menempatkan media audiovisual sebagai sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran. Penelitian Khoir et al. (2024) mengenai media interaktif pada pembelajaran bahasa anak usia dini juga memberikan gambaran bahwa interaktivitas dapat menjadi stimulus untuk meningkatkan keterlibatan. Penelitian ini menambahkan gambaran pada konteks minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair.Peningkatan ketertarikan juga dapat dikaitkan dengan penelitian Susanti et al. (2024) tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi sebagai stimulus minat belajar. Walaupun penelitian tersebut dilakukan pada konteks berbeda, prinsip yang relevan adalah bahwa media interaktif dapat memberikan stimulus yang mendorong peserta didik lebih tertarik mengikuti kegiatan. Dalam penelitian ini, unsur permainan edukatif dimasukkan ke dalam treatment sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Minat belajar anak tidak dapat dilepaskan dari karakteristik perkembangan. Anak usia 5–6 tahun masih membutuhkan pengalaman yang konkret dan mudah diamati. Penggunaan video memungkinkan objek seperti hewan ditampilkan secara bergerak dan bersuara, sehingga anak dapat mengamati karakteristik yang sulit ditunjukkan hanya melalui gambar diam. Hurlock (1978) dan Piaget (1969), sebagaimana digunakan dalam skripsi, menjadi dasar pembahasan mengenai perkembangan anak dan karakteristik kognitif. Dalam penelitian ini, penyajian visual tersebut digunakan untuk membantu menghadirkan pengalaman yang lebih konkret. Temuan penelitian juga memperlihatkan perbedaan antara video pembelajaran interaktif dan video hiburan. Video yang digunakan dalam penelitian memiliki tujuan pembelajaran, materi yang disesuaikan dengan tema, pertanyaan, ajakan merespons, permainan, dan umpan balik. Anak diarahkan untuk melakukan aktivitas setelah atau selama menonton. Karena itu, peningkatan minat tidak sebaiknya dipahami hanya sebagai akibat dari aktivitas melihat layar, tetapi sebagai hasil dari rancangan pembelajaran yang memanfaatkan video sebagai media interaktif. Implikasi praktis penelitian bagi guru PAUD adalah perlunya memilih media berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik anak. Guru dapat menggunakan video interaktif sebagai variasi, terutama pada materi yang mudah divisualisasikan. Namun, durasi, tingkat kesulitan pertanyaan, bentuk permainan, dan kesempatan anak untuk bergerak tetap perlu disesuaikan. Video sebaiknya tidak menggantikan aktivitas langsung, tetapi dipadukan

dengan permainan, percakapan, kegiatan motorik, pengamatan objek nyata, dan kegiatan kelompok. Penggunaan video juga memerlukan peran aktif guru. Guru dapat menghentikan tayangan pada bagian tertentu, memberikan pertanyaan sederhana, meminta anak menyebutkan apa yang dilihat, menghubungkan isi video dengan pengalaman anak, serta memberikan penguatan. Pendampingan tersebut membuat anak tidak pasif. Interaksi sosial antara anak dan guru tetap menjadi bagian penting, sementara video berfungsi menyediakan stimulus audiovisual yang mendukung proses belajar. Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, desain one-group pretest–posttest tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga perubahan yang terjadi tidak dapat sepenuhnya dipisahkan dari faktor lain yang mungkin muncul selama pelaksanaan penelitian. Kedua, jumlah subjek hanya 20 anak dan berasal dari satu lembaga sehingga hasil tidak dapat langsung digeneralisasikan ke seluruh anak usia dini. Ketiga, penelitian dilakukan dalam rangkaian pertemuan yang terbatas sehingga belum menunjukkan apakah peningkatan minat dapat bertahan dalam jangka panjang. Keterbatasan tersebut tidak menghilangkan nilai temuan, tetapi menjadi dasar untuk penelitian berikutnya. Penelitian lanjutan dapat menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol, jumlah subjek yang lebih besar, atau membandingkan video interaktif dengan media digital lain. Penelitian berikutnya juga dapat mengamati keberlanjutan minat belajar setelah perlakuan dihentikan. Dengan demikian, efektivitas media dapat dikaji tidak hanya dariperubahan sesaat, tetapi juga dari konsistensi perilaku belajar anak. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan pola yang konsisten: kategori minat belajar meningkat, seluruh dimensi menunjukkan kenaikan, dan uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan yang signifikan. Temuan tersebut mendukung penggunaan video interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di TK Darul Khair. Kekuatan media terletak pada perpaduan audiovisual, interaksi, pertanyaan, permainan edukatif, dan umpan balik yang diarahkan pada tujuan pembelajaran. Dengan pengelolaan yang tepat oleh guru, media tersebut dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak usia 5–6 tahun. Temuan penelitian juga menunjukkan pentingnya kesesuaian antara media dan tujuan pembelajaran. Video yang digunakan tidak berdiri sebagai materi yang terpisah dari kegiatan kelas, tetapi ditempatkan dalam rangkaian aktivitas yang memiliki tujuan jelas. Pada setiap treatment, anak memperoleh kesempatan untuk mengamati materi, menjawab pertanyaan, melakukan permainan, dan menyampaikan kembali apa yang dipelajari. Rangkaian tersebut membuat media menjadi stimulus yang menghubungkan

pengalaman audiovisual dengan aktivitas nyata. Bagi pembelajaran PAUD, pola seperti ini lebih sesuai dibandingkan penggunaan media digital secara pasif karena anak tetap memperoleh kesempatan untuk berbicara, bergerak, dan berinteraksi dengan orang lain. Dari sisi perhatian, hasil posttest sebesar 92,92% menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu mempertahankan fokus pada kegiatan setelah treatment. Hal ini tidak berarti bahwa video harus selalu digunakan dalam setiap kegiatan. Media tetap perlu dipilih berdasarkan kebutuhan pembelajaran. Ketika materi dapat dipahami lebih baik melalui benda nyata, permainan langsung, atau eksperimen sederhana, guru dapat menggunakan media tersebut. Video interaktif lebih tepat ditempatkan sebagai salah satu alternatif yang memperkaya variasi pengalaman belajar, terutama ketika guru membutuhkan visualisasi gerakan, suara, atau objek yang sulit diamati secara langsung. Pada dimensi rasa ingin tahu, kegiatan bertanya dan menjawab menjadi bagian penting. Anak usia dini sering menunjukkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan sederhana, pengamatan berulang, dan keinginan mencoba aktivitas. Video interaktif memberikan titik awal untuk munculnya pertanyaan tersebut. Setelah melihat hewan, misalnya, anak dapat ditanya mengenai tempat hidup, makanan, bentuk tubuh, atau cara bergeraknya. Guru kemudian dapat memperluas percakapan berdasarkan respons anak. Dengan cara demikian, media tidak menggantikan proses berpikir anak, tetapi menyediakan bahan yang dapat memicu proses tersebut. Peningkatan antusiasme yang paling tinggi memberikan gambaran bahwa aspek emosional dalam kegiatan belajar perlu diperhatikan. Anak yang merasa senang dan tertarik lebih mungkin mengikuti kegiatan dengan sukarela. Unsur suara, warna, gerakan, permainan, dan kesempatan memberikan respons dapat menciptakan pengalaman yang berbeda dari pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan verbal. Namun, suasana menyenangkan tetap perlu diimbangi dengan pengelolaan kelas agar anak tidak hanya tertarik pada tampilan media, tetapi juga memahami aktivitas yang menjadi tujuan pembelajaran. Pada dimensi ketertarikan, hasil 85,00% pada posttest menunjukkan bahwa sebagian besar anak menunjukkan respons positif terhadap kegiatan. Ketertarikan dapat diperkuat ketika materi dekat dengan pengalaman anak. Tema hewan merupakan salah satu tema yang memungkinkan anak menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman di rumah atau lingkungan sekitar. Anak dapat menyebutkan hewan yang pernah dilihat, menceritakanpengalaman memelihara hewan, atau membandingkan hewan yang ditampilkan dalam video dengan hewan yang dikenalnya. Hubungan antara materi dan pengalaman tersebut membuat kegiatan menjadi

lebih bermakna. Secara pedagogis, hasil penelitian memberikan pesan bahwa keberhasilan media digital pada PAUD tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi. Unsur yang lebih penting adalah kesesuaian media dengan tujuan, usia anak, materi, bentuk interaksi, dan peran guru. Video dengan tampilan menarik tetapi tanpa kesempatan anak merespons dapat tetap menghasilkan pengalaman pasif. Sebaliknya, media sederhana yang memberi ruang bertanya, menjawab, mencoba, dan berdiskusi dapat lebih mendukung keterlibatan. Karena itu, guru perlu mempertimbangkan fungsi pedagogis sebelum memilih atau menggunakan video dalam pembelajaran. Hasil penelitian juga memperkuat pentingnya evaluasi setelah penggunaan media. Guru dapat mengamati apakah anak benar-benar mengikuti kegiatan, apakah pertanyaan dapat dipahami, bagian mana yang paling menarik perhatian, dan apakah anak mampu menceritakan kembali materi. Observasi tersebut dapat digunakan untuk menentukan apakah video perlu digunakan kembali, dimodifikasi, atau dipadukan dengan kegiatan lain. Dalam penelitian ini, lembar observasi digunakan untuk menangkap perubahan perilaku minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Pendekatan tersebut dapat menjadi contoh bahwa evaluasi media tidak hanya dilakukan melalui hasil tugas, tetapi juga melalui pengamatan terhadap perilaku belajar anak. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya menunjukkan adanya perbedaan secara statistik, tetapi juga memberikan gambaran tentang proses yang menyertai perubahan tersebut. Anak memperoleh stimulus audiovisual, kemudian merespons melalui pertanyaan, percakapan, permainan, dan aktivitas pengelompokan atau pencocokan. Guru memberikan arahan dan penguatan, sedangkan anak diberi ruang untuk menunjukkan rasa ingin tahu dan antusiasme. Kesatuan antara media, aktivitas, dan pendampingan tersebut menjadi konteks penting dalam memahami peningkatan minat belajar yang diperoleh dalam penelitian.

Tabel 1. Distribusi hasil pretest dan posttest minat belajar anak

Kategori	Pretest f	Pretest %	Posttest f	Posttest %
Belum Berkembang (BB)	1	5%	0	0%
Mulai Berkembang (MB)	16	80%	0	0%

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	15%	1	5%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%	19	95%
Jumlah	20	100%	20	100%

Sumber: hasil pengolahan data penelitian, 2026.

Tabel 2. Persentase minat belajar berdasarkan dimensi

Dimensi	Pretest	Posttest	Peningkatan
Perhatian	59,58%	92,92%	33,34%
Rasa ingin tahu	53,44%	87,50%	34,06%
Antusiasme	51,25%	87,19%	35,94%
Ketertarikan	51,25%	85,00%	33,75%

Sumber: hasil pengolahan data penelitian, 2026.

Tabel 3. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test

Statistik	Nilai
Z	−3,925
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Sumber: hasil pengolahan data penelitian, 2026.

Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya menunjukkan adanya perbedaan secara statistik, tetapi juga memberikan gambaran tentang proses yang menyertai perubahan tersebut. Anak memperoleh stimulus audiovisual, kemudian merespons melalui pertanyaan, percakapan, permainan, dan aktivitas pengelompokan atau pencocokan. Guru memberikan arahan dan penguatan, sedangkan anak diberi ruang untuk menunjukkan rasa ingin tahu dan antusiasme. Kesatuan antara media, aktivitas, dan pendampingan tersebut menjadi konteks penting dalam memahami peningkatan minat belajar yang diperoleh dalam penelitian.

Hasil penelitian juga memperkuat pentingnya evaluasi setelah penggunaan media. Guru dapat mengamati apakah anak benar-benar mengikuti kegiatan, apakah pertanyaan dapat dipahami, bagian mana yang paling menarik perhatian, dan apakah anak mampu menceritakan kembali materi. Observasi tersebut dapat digunakan untuk menentukan

apakah video perlu digunakan kembali, dimodifikasi, atau dipadukan dengan kegiatan lain. Dalam penelitian ini, lembar observasi digunakan untuk menangkap perubahan perilaku minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Pendekatan tersebut dapat menjadi contoh bahwa evaluasi media tidak hanya dilakukan melalui hasil tugas, tetapi juga melalui pengamatan terhadap perilaku belajar anak.

Secara pedagogis, hasil penelitian memberikan pesan bahwa keberhasilan media digital pada PAUD tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi. Unsur yang lebih penting adalah kesesuaian media dengan tujuan, usia anak, materi, bentuk interaksi, dan peran guru. Video dengan tampilan menarik tetapi tanpa kesempatan anak merespons dapat tetap menghasilkan pengalaman pasif. Sebaliknya, media sederhana yang memberi ruang bertanya, menjawab, mencoba, dan berdiskusi dapat lebih mendukung keterlibatan. Karena itu, guru perlu mempertimbangkan fungsi pedagogis sebelum memilih atau menggunakan video dalam pembelajaran.

Pada dimensi ketertarikan, hasil 85,00% pada posttest menunjukkan bahwa sebagian besar anak menunjukkan respons positif terhadap kegiatan. Ketertarikan dapat diperkuat ketika materi dekat dengan pengalaman anak. Tema hewan merupakan salah satu tema yang memungkinkan anak menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman di rumah atau lingkungan sekitar. Anak dapat menyebutkan hewan yang pernah dilihat, menceritakan pengalaman memelihara hewan, atau membandingkan hewan yang ditampilkan dalam video dengan hewan yang dikenalnya. Hubungan antara materi dan pengalaman tersebut membuat kegiatan menjadi lebih bermakna.

Peningkatan antusiasme yang paling tinggi memberikan gambaran bahwa aspek emosional dalam kegiatan belajar perlu diperhatikan. Anak yang merasa senang dan tertarik lebih mungkin mengikuti kegiatan dengan sukarela. Unsur suara, warna, gerakan, permainan, dan kesempatan memberikan respons dapat menciptakan pengalaman yang berbeda dari pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan verbal. Namun, suasana menyenangkan tetap perlu diimbangi dengan pengelolaan kelas agar anak tidak hanya tertarik pada tampilan media, tetapi juga memahami aktivitas yang menjadi tujuan pembelajaran.

Pada dimensi rasa ingin tahu, kegiatan bertanya dan menjawab menjadi bagian penting. Anak usia dini sering menunjukkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan sederhana, pengamatan berulang, dan keinginan mencoba aktivitas. Video interaktif memberikan titik awal untuk munculnya pertanyaan tersebut. Setelah melihat hewan, misalnya, anak dapat

ditanya mengenai tempat hidup, makanan, bentuk tubuh, atau cara bergeraknya. Guru kemudian dapat memperluas percakapan berdasarkan respons anak. Dengan cara demikian, media tidak menggantikan proses berpikir anak, tetapi menyediakan bahan yang dapat memicu proses tersebut.

Dari sisi perhatian, hasil posttest sebesar 92,92% menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu mempertahankan fokus pada kegiatan setelah treatment. Hal ini tidak berarti bahwa video harus selalu digunakan dalam setiap kegiatan. Media tetap perlu dipilih berdasarkan kebutuhan pembelajaran. Ketika materi dapat dipahami lebih baik melalui benda nyata, permainan langsung, atau eksperimen sederhana, guru dapat menggunakan media tersebut. Video interaktif lebih tepat ditempatkan sebagai salah satu alternatif yang memperkaya variasi pengalaman belajar, terutama ketika guru membutuhkan visualisasi gerakan, suara, atau objek yang sulit diamati secara langsung.

Temuan penelitian juga menunjukkan pentingnya kesesuaian antara media dan tujuan pembelajaran. Video yang digunakan tidak berdiri sebagai materi yang terpisah dari kegiatan kelas, tetapi ditempatkan dalam rangkaian aktivitas yang memiliki tujuan jelas. Pada setiap treatment, anak memperoleh kesempatan untuk mengamati materi, menjawab pertanyaan, melakukan permainan, dan menyampaikan kembali apa yang dipelajari. Rangkaian tersebut membuat media menjadi stimulus yang menghubungkan pengalaman audiovisual dengan aktivitas nyata. Bagi pembelajaran PAUD, pola seperti ini lebih sesuai dibandingkan penggunaan media digital secara pasif karena anak tetap memperoleh kesempatan untuk berbicara, bergerak, dan berinteraksi dengan orang lain.

Simpulan

Penggunaan video interaktif berpengaruh signifikan terhadap minat belajar anak usia 5–6 tahun di TK Darul Khair. Hal tersebut ditunjukkan oleh perubahan distribusi kategori dari hasil pretest dan posttest. Sebelum perlakuan, 80% anak berada pada kategori mulai berkembang (MB), sedangkan setelah perlakuan 95% anak berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB).

Seluruh dimensi minat belajar mengalami peningkatan, yaitu perhatian dari 59,58% menjadi 92,92%, rasa ingin tahu dari 53,44% menjadi 87,50%, antusiasme dari 51,25% menjadi 87,19%, dan ketertarikan dari 51,25% menjadi 85,00%. Antusiasme menjadi dimensi dengan peningkatan tertinggi sebesar 35,94%. Uji Wilcoxon Signed

Rank Test menghasilkan Z = −3,925 dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis penelitian diterima.

Video interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung minat belajar anak karena memadukan unsur visual, audio, animasi, pertanyaan, respons, permainan edukatif, dan umpan balik. Namun, penerapannya tetap perlu didampingi guru dan dipadukan dengan aktivitas langsung yang sesuai karakteristik anak usia dini. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol, subjek lebih besar, serta menguji keberlanjutan peningkatan minat belajar.

Daftar Pustaka

Abdulrahaman, 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, 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). 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, 8, 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.

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(1), 51–61. https://doi.org/10.17509/edukids.v19i1.43267

Furqon, M. (2024). Minat belajar. 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

Qurrata 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, 130–135.

Haryanto, S. (2023). Dasar-dasar konstruktivisme: Teori, implementasi, dan aplikasi dalam pendidikan. CV Seribu Bintang.

Hurlock, E. B. (1978). Developmental psychology (4th ed.). 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. 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 (2nd ed.). Cambridge University Press.

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, 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

Piaget, J. (1969). The psychology of the child. Basic Books.

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.

Renninger, K. A., & Hidi, S. (2015). The power of interest for motivation and engagement. Routledge.

Santrock. (2011). Perkembangan anak. 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, 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. Kacanegara Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 4, 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., & Widiana, 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(1), 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.