



Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dengan Minat Belajar Anak Usia Dini

Triana Maulida¹, Saveria Shabrina Zahwa Arsapermana², Asep Kurnia Jayadinata³, Dhea Ardiyanti⁴, Hafiziani Eka Putri⁵, Siti Aliyyah Zarifah⁶, Azzahra Shalwa⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Received: December 6th, 2025; Revised: January 19th, 2026; Accepted: January 29th, 2026; Published: January 30th, 2026

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu strategi yang banyak diterapkan dalam pendidikan anak usia dini untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan minat belajar anak usia dini berdasarkan perspektif guru PAUD. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring berskala Likert empat poin yang diisi oleh 14 guru PAUD di wilayah Purwakarta dan Bandung yang secara aktif memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitasnya menggunakan corrected item total correlation dan diuji reliabilitasnya dengan koefisien Cronbach's Alpha. Analisis data meliputi uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji korelasi Spearman. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh item instrumen dinyatakan valid dan reliabel. Uji korelasi Spearman menghasilkan koefisien korelasi sebesar 0,585 dengan nilai signifikansi 0,028 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan minat belajar anak usia dini berdasarkan perspektif guru PAUD. Temuan ini menggambarkan adanya keterkaitan antara variasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan tingkat minat belajar anak, yang tercermin melalui perhatian, keterlibatan, dan antusiasme anak selama proses pembelajaran berlangsung dalam konteks sampel yang terbatas.

Kata kunci: anak usia dini, media pembelajaran, minat belajar, teknologi

Abstract

The use of technology-based learning media is a widely used strategy in early childhood education to support learning. This study aims to examine the relationship between the use of technology-based learning media and early childhood learning interest based on the perspective of early childhood teachers. The study uses a quantitative approach with an associative design. Data were collected using a four-point Likert-scale online questionnaire completed by 14 early childhood teachers in the Purwakarta and Bandung areas who actively use technology in learning. The research instrument was first tested for validity using corrected item-total correlations and for reliability using Cronbach's alpha. Data analysis included the Kolmogorov-Smirnov normality test and Spearman's correlation test. The analysis showed that all items in the instrument were valid and reliable. The Spearman correlation test produced a correlation coefficient of 0.585 with a significance level of 0.028 (< 0.05), indicating a positive and significant relationship between the use of technology-based learning media and early childhood learning interest. These findings indicate an association between variations in technology use in learning and children's interest in learning, as reflected in their attention, engagement, and enthusiasm during the learning process in a limited sample.

Keywords: early childhood, learning media, learning interest, technology

Copyright (c) 2026 Triana Maulida, Saveria Shabrina Zahwa Arsapermana, Asep Kurnia Jayadinata, Dhea Ardiyanti, Hafiziani Eka Putri, Siti Aliyyah Zarifah, Azzahra Shalwa

* Correspondence Address: trianamaulidaa@upi.edu

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital di abad ke-21 telah menghadirkan transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau TK. Transformasi ini mendorong pendidik untuk mengadopsi berbagai media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar dan menumbuhkan minat belajar anak sejak dini (Emi et al., 2024). Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran diyakini memiliki hubungan positif dengan minat belajar anak, yang didukung oleh penyajian materi yang lebih interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital (Alotaibi, 2023).

Minat belajar pada anak usia dini merupakan salah satu elemen krusial yang berdampak pada kesuksesan tahapan pembelajaran. Interaksi dengan media teknologi inilah yang kemudian dapat memancing rasa ingin tahu dan mempertahankan fokus anak, yang merupakan indikator utama dari minat belajar (Rahmadi et al., 2025). Maka dari itu, menjadi penting untuk mengenali media pembelajaran yang efisien dalam memupuk minat belajar sejak usia dini, salah satunya dengan mengintegrasikan pemanfaatan teknologi. Hasil riset terdahulu mengindikasikan bahwa pemakaian media pembelajaran yang didukung teknologi, termasuk aplikasi pendidikan, permainan digital, dan platform interaktif, memiliki korelasi positif dengan ketertarikan anak usia dini terhadap kegiatan belajar secara substansial (Ruijia et al., 2025). Lebih lanjut, teknologi juga dapat memfasilitasi anak dalam mempelajari konsep-konsep fundamental seperti abjad, numeral, dan berbagai objek di lingkungan mereka melalui metode yang menarik serta mudah dijangkau (Rahmadi et al., 2025).

Studi literatur menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran tidak berdiri sendiri, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung. Penelitian oleh Sulistyningtyas, dkk (2023) dan Ogegbo & Aina (2020), menyoroti bahwa aspek seperti sikap positif guru, kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi, serta ketersediaan dukungan kebijakan, merupakan elemen konteks yang krusial dalam keberhasilan pembelajaran digital (Ogegbo & Aina, 2020; Sulistyningtyas et al., 2023). Tantangan utama dalam implementasi teknologi di Indonesia meliputi keterbatasan infrastruktur digital dan akses internet, khususnya di daerah terpencil, serta minimnya pelatihan profesional yang menghambat kompetensi pedagogi digital guru (Rahmi et al., 2024; Sulistyningtyas et al., 2023; Wariningsih & Najiha, 2025). Studi-studi terdahulu menegaskan bahwa penguatan infrastruktur digital dan program pelatihan guru yang terstruktur sangat dibutuhkan agar inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat diadopsi secara efektif dan merata di seluruh wilayah Indonesia (Dali et al., 2025). Dengan demikian, peneliti yang fokus pada solusi peningkatan infrastruktur dan pelatihan guru sangat relevan untuk menjawab kebutuhan spesifik Pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Meskipun literatur menunjukkan manfaat teknologi dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini, terdapat gap signifikan dalam penelitian empiris yang secara spesifik mengkaji evaluasi guru PAUD di Indonesia terkait efektivitas dan tantangan implementasi teknologi. Studi-studi sebelumnya cenderung berfokus pada dampak teknologi terhadap anak atau terbatas pada konteks internasional, sehingga lupa menggali secara mendalam mengenai perspektif guru terkait tantangan lokal (Marlina et al., 2025). Hal ini menyisakan celah pemahaman mengenai strategi mengatasi hambatan tersebut guna mendukung perkembangan minat belajar anak secara holistik.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran empiris perihal hubungan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dan minat belajar anak usia dini. Data penelitian dikumpulkan menggunakan metode kuantitatif dengan instrumen utama berupa kuesioner yang diisi oleh guru PAUD. Pendekatan ini dipilih agar dapat memperoleh data

yang representative mengenai persepsi, pengalaman, dan praktik guru dalam mengintegrasikan teknologi di kelas.

Diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini akan menyumbang pada evolusi metode pengajaran baru yang terintegrasi dengan teknologi, yang sesuai dan berdaya guna dalam menumbuhkan antusiasme belajar pada anak usia dini. Selain itu, hasil ini diharapkan dapat berfungsi sebagai panduan bagi para pengajar dan pembuat kebijakan dalam memaksimalkan penggunaan teknologi di institusi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

B. Landasan Teori

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang berada pada masa *golden age*, yaitu periode perkembangan yang sangat pesat dan menentukan masa depan anak. Pada masa ini, anak memiliki karakteristik seperti rasa ingin tahu yang tinggi, imajinatif, egosentris, mudah meniru, dan belajar melalui bermain (Piaget, 1959). Perkembangan anak usia dini meliputi aspek fisik (perkembangan motorik kasar dan halus), kognitif (berada pada tahap pra-operasional ditandai dengan pemikiran simbolik dan imajinatif), bahasa, sosial-emosional (mulai mengenal emosi seperti takut, marah, senang dan mulai membangun interaksi dengan teman sebaya), serta moral (mulai memahami nilai-nilai dasar) (Munawaroh et al., 2024). Penggunaan teknologi multimedia menjadi sangat relevan karena mampu menyajikan materi abstrak menjadi visual yang konkret dan mudah dipahami. Dalam konteks ini, teknologi bukan sekadar alat, melainkan jembatan yang dapat menstimulasi rasa ingin tahu anak melalui pengalaman belajar yang kaya visual.

Teknologi dalam konteks anak usia dini adalah alat atau media berbasis digital yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, seperti komputer, smart tv, tablet, aplikasi edukasi, dan media audio visual. Penggunaan teknologi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Emi et al., 2024). Senada dengan temuan tersebut, Sitompul (2022) menambahkan bahwa konten multimedia (gambar, video, animasi, dll) memperkaya pengalaman belajar yang berdampak langsung pada peningkatan partisipasi siswa (Sitompul, 2022). Penggunaan media pembelajaran digital sangat relevan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui sesuatu yang konkret. Menurut Adistiarachma dan Alia (2024), media video animasi memiliki peran penting dalam menstimulasi aspek perkembangan anak. Keunggulan utama dari media ini adalah kemampuannya menyajikan visual yang bergerak dan bersuara, sehingga materi anak menjadi lebih hidup dan mudah dipahami dibandingkan metode konvensional (Adistiarachma & Alia, 2024).

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat berupa aplikasi edukasi, video pembelajaran, dan permainan interaktif yang dirancang untuk merangsang minat dan motivasi belajar anak. Pemanfaatan teknologi seperti *smart tv* menjadi solusi atas permasalahan pembelajaran yang monoton. Anshorayah dan Watini (2022) menemukan bahwa, kurangnya minat belajar anak sering kali disebabkan oleh metode guru yang terlalu verbalistik tanpa bantuan media, sehingga anak sibuk sendiri dan tidak memahami materi (Anshorayah & Watini, 2022). Selain itu, penggunaan media ini juga dapat menjadi pengalihan positif untuk mengurangi kecanduan anak terhadap *game online*, karena perhatian anak dialihkan pada tayangan edukatif yang menarik. Media ini mampu menyajikan materi secara visual dan audio sehingga lebih mudah dipahami oleh anak usia dini (Asmara et al., 2023). Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan pembelajaran interaktif, personal, dan kolaboratif, serta memudahkan pemantauan perkembangan anak (Abbas et al., 2025).

Keterkaitan antara teknologi dan karakteristik anak usia dini terletak pada kemampuan teknologi untuk menyesuaikan dengan rasa ingin tahu tinggi anak melalui

elemen interaktif dan visual yang merangsang imajinasi anak, serta mendukung belajar melalui bermain dengan fitur permainan edukasi yang menyenangkan (Alotaibi, 2023; Kewalramani et al., 2020). Misalnya seperti yang sudah disebutkan di atas, memungkinkan anak mengeksplorasi dunia secara imajinatif tanpa resiko, sejalan dengan tahap pra-operasional Piaget, dimana anak belajar melalui simbol dan imitasi (Nugraha & Nuriadin, 2025). Hal ini juga mengatasi kecenderungan egosentris dengan fitur personalisasi, seperti avatar yang bisa dimodifikasi (memilih warna, bentuk, atau aksesoris lainnya). Teori sosiokultural Vygotsky menekankan bahwa alat-alat seperti teknologi dapat berperan sebagai mediator dalam zona perkembangan proksimal (ZPD), membantu anak belajar melalui interaksi sosial dan eksplorasi mandiri (Vygotsky, 1978). Oleh karena itu, peran pendamping menjadi kunci. Kehadiran guru dan orang tua sebagai fasilitator mengubah interaksi anak dengan teknologi dari sekadar konsumsi pasif menjadi proses pembelajaran dialogis (Taylor et al., 2024). Hal ini sejalan pula dengan konsep ZPD, dimana bantuan terarah (*Scaffolding*) dari orang dewasa memungkinkan anak mencapai level pemahaman yang tidak dapat mereka raih secara mandiri.

Stimulasi yang menarik dan relevan berbasis teknologi, seperti game edukasi yang menggabungkan elemen bermain dengan konten pembelajaran, akan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pengalaman ini tidak hanya memenuhi rasa ingin tahu anak tetapi juga mendorong eksplorasi aktif, yang pada akhirnya menumbuhkan minat belajar anak secara berkelanjutan, membangun fondasi untuk perkembangan kognitif dan sosial-emosional jangka panjang (Lamrani & Abdelwahed, 2020). Teori *self-determination* Deci dan Ryan menjelaskan bahwa motivasi intrinsik, yang diperkuat oleh kegiatan menyenangkan dan otonom, akan meningkatkan minat belajar intrinsik anak (Deci & Ryan, 1985).

Minat belajar anak usia dini merupakan fondasi penting bagi keberhasilan akademik dan perkembangan kognitif jangka panjang. Minat belajar dipengaruhi oleh interaksi antara faktor individu, lingkungan keluarga, sekolah, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan (Muliani & Arusman, 2022). Minat belajar adalah dorongan internal yang membuat anak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Minat belajar anak usia dini sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran (Safitri et al., 2024). Media yang menarik dan interaktif, seperti teknologi digital, dapat meningkatkan minat belajar anak dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Minat belajar yang tinggi mendorong anak untuk lebih eksploratif, kreatif dan mampu mengembangkan potensi kognitif maupun sosial-emosionalnya (Arum et al., 2025).

C. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif. Penelitian asosiatif bertujuan menguji hubungan antara dua atau lebih variabel untuk mengetahui tingkat keterkaitan antarvariabel secara statistik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menjelaskan dan memprediksi fenomena berdasarkan hubungan yang teridentifikasi. Berbeda dengan penelitian deskriptif yang berfokus pada pemaparan fenomena, penelitian asosiatif menguji hubungan antarvariabel (Sugiyono, 2017).

Metode ini diterapkan untuk melakukan pengujian dan analisis empiris terhadap tingkat serta signifikansi hubungan antara variabel independen, yaitu “penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi” (X) dengan variabel dependen “dengan minat belajar anak usia dini berdasarkan perspektif guru PAUD” (Y). Pengumpulan data ini dilakukan melalui survei dalam waktu tertentu atau *cross-sectional*. Populasi penelitian ini adalah guru yang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran di satuan pendidikan atau

sekolah yang ada di daerah Purwakarta dan Bandung. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yang penelitian pilih kriteria guru yang secara aktif dan konsisten memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kriteria tersebut diperoleh sampel sebanyak 14 orang guru. Jumlah sampel yang relative terbatas ini menjadi salah satu keterbatasan penelitian sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan secara luas.

Instrumen penelitian berupa kuesioner daring yang disusun menggunakan Google Form. Kuesioner dirancang untuk mengukur kedua variabel penelitian dengan bagian pertama, dengan bagian pertama memuat pernyataan terkait dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan bagian kedua memuat pernyataan mengenai minat belajar anak usia dini berdasarkan perspektif guru PAUD. Pengukuran dilakukan menggunakan skala Likert empat poin, dengan kategori penilaian yaitu, setuju (4), Ragu-ragu (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Penggunaan skala empat poin dimaksudkan untuk mengurangi kecenderungan responden memilih jawaban tengah serta memperoleh sikap responden yang lebih tegas terhadap pernyataan (Pranatawijaya et al., 2019).

Sebelum dilakukan analisis data utama, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan *corrected item-total correlation* dengan kriteria nilai $\geq 0,30$, sedangkan uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Item yang tidak memenuhi kriteria validitas dieliminasi, dan analisis selanjutnya dilakukan menggunakan item-item yang valid dan reliabel.

Berdasarkan tujuan penelitian yang bersifat korelasional, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan minat belajar anak usia dini.

H₁: Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan minat belajar anak usia dini.

Data yang telah memenuhi syarat kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27. Tahap analisis diawali dengan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui distribusi data pada masing-masing variabel. Berdasarkan hasil uji normalitas, salah satu variabel penelitian tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hubungan antarvariabel dilakukan menggunakan uji korelasi Spearman.

Uji korelasi Spearman digunakan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan minat belajar anak usia dini. Hasil analisis korelasi menghasilkan nilai koefisien korelasi dan nilai signifikansi yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan terhadap hipotesis penelitian. Seluruh hasil analisis kemudian diinterpretasikan dengan mengaitkannya pada kajian pustaka dan temuan penelitian terdahulu guna memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap hubungan antarvariabel yang diteliti (Creswell & Creswell, 2018).

D. Hasil

1. Uji Validitas

Analisis deskriptif dilakukan terhadap dua variabel penelitian, yaitu dengan "Media pembelajaran berbasis teknologi (X) dengan minat belajar anak usia dini berdasarkan perspektif guru PAUD (Y)". Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berada pada kategori sedang hingga tinggi, dengan rentang skor pada skala Likert 1-4.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Valiabel	Item	Corrected Item–Total Correlation	Keputusan
Media pembelajaran berbasis teknologi (X)	X1	0,697	Valid
	X2	0,769	Valid
	X3	0,722	Valid
	X4	0,675	Valid
	X5	0,629	Valid
	X6	0,608	Valid
	X7	0,462	Valid
Minat belajar anak usia dini berdasarkan perspektif guru PAUD (Y)	Y1	0,631	Valid
	Y2	0,721	Valid
	Y3	0,811	Valid

Hasil uji validitas menunjukkan seluruh item pada variabel penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (X) dan variabel minat belajar anak usia dini (Y) memiliki nilai corrected item–total correlation $\geq 0,30$, sehingga seluruh item dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
Media pembelajaran berbasis teknologi (X)	7	0,867	Reliabel
Minat belajar anak usia dini berdasarkan perspektif guru PAUD (Y)	3	0,842	Reliabel

Uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,867 untuk variabel X dan 0,842 untuk variabel Y, yang menandakan instrumen reliabel dan layak digunakan.

3. Hasil Uji Normalitas dan Korelasi

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Teknologi_X	.186	14	.200*
Minatbelajar_Y	.320	14	<.001

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas Kolmogorov–Smirnov menunjukkan variabel X memiliki nilai signifikansi 0,200 ($>0,05$) sehingga berdistribusi normal, sedangkan variabel Y memiliki nilai signifikansi $<0,001$ ($<0,05$) sehingga tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hubungan dilakukan menggunakan korelasi Spearman. Hasil korelasi Spearman

menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,585 dengan nilai signifikansi 0,028 (<0,05), yang berarti terdapat hubungan positif dan signifikan dengan kekuatan hubungan kategori sedang antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan minat belajar anak usia dini (berdasarkan penilaian guru).

Correlations

		Teknologi_X	Minatbelajar_Y
Spearman's rho	Teknologi_X	Correlation Coefficient	1.000
		Sig. (2-tailed)	.028
		N	14
Minatbelajar_Y	Teknologi_X	Correlation Coefficient	.585*
		Sig. (2-tailed)	.028
		N	14

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 2. Hasil Uji Korelasi

Uji korelasi antara variabel Teknologi (X) dan Minat Belajar (Y) dilakukan menggunakan korelasi Spearman. Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,585 dengan nilai signifikansi 0,028 (< 0,05). Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel yang diteliti. Nilai koefisien korelasi berada pada kategori sedang dan menunjukkan arah hubungan positif. Temuan ini menunjukkan adanya keterkaitan antara variasi penggunaan teknologi dan variasi minat belajar berdasarkan data yang diperoleh.

E. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan minat belajar anak usia dini berdasarkan perspektif guru PAUD. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, semakin tinggi pula minat belajar anak usia dini. Namun demikian hubungan yang ditemukan dalam penelitian ini bersifat korelasional, sehingga tidak dapat diinterpretasikan sebagai hubungan sebab-akibat. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Gleneagles, dkk (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berkaitan dengan meningkatnya keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik (Gleneagles et al., 2024). Media berbasis teknologi memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga anak lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Putri et al., 2025). Meskipun demikian, penelitian ini tidak menempatkan teknologi sebagai faktor penyebab langsung meningkatnya minat belajar, melainkan sebagai salah satu faktor yang memiliki keterkaitan dengan munculnya minat belajar anak.

Dalam studi Al Mawaddah, dkk (2021) menjelaskan bahwa penggunaan web edukasi dalam pembelajaran berkaitan dengan meningkatkan keterlibatan dan antusiasme belajar, karena media tersebut menghadirkan unsur permainan, visual, dan umpan balik langsung (Al Mawaddah et al., 2021). Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada jenjang sekolah dasar dan menggunakan desain eksperimental. Media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan dapat berkaitan dengan meningkatnya minat belajar. Penelitian Puspitasari, dkk (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, dapat meningkatkannya ketertarikan dan perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran (Puspitasari et al., 2024). Media yang bersifat interaktif memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Saracho, 2015). Bahwa media pembelajaran berbasis

teknologi dapat menjadi sarana yang mendukung munculnya minat belajar anak usia dini (Aryanti et al., 2024). Asmara, dkk (2023) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi berkaitan dengan meningkatnya keterlibatan dan kreativitas anak. Keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor yang berhubungan dengan meningkatnya minat belajar. Anak yang terlibat secara aktif cenderung menunjukkan perhatian yang lebih besar serta ketertarikan yang lebih tinggi terhadap kegiatan belajar (Asmara et al., 2023). Media pembelajaran digital berkaitan dengan meningkatnya minat belajar anak usia dini karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Media digital menyediakan variasi stimulus yang dapat membantu anak tetap fokus dan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung (Safitri et al., 2024).

Menurut Anshoriyah dan Watini (2022), implementasi media *smart TV* dalam pembelajaran anak usia dini menunjukkan bahwa penggunaan *smart TV* sekolah meningkatkan minat belajar anak karena media ini menyajikan pembelajaran dalam bentuk audio visual yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. *Smart tv* memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan, sehingga anak menunjukkan antusiasme dan perhatian yang lebih selama proses pembelajaran berlangsung (Anshoriyah & Watini, 2022). Dalam penelitian Nuraeni, dkk (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti *e-book*, perangkat lunak edukatif dan video interaktif berperan dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik (Nuraeni et al., 2025). Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada jenjang sekolah dasar, prinsip keterlibatan belajar yang dihasilkan dari penggunaan media berbasis teknologi tetap relevan untuk anak usia dini, khususnya dalam menumbuhkan ketertarikan terhadap aktivitas belajar.

Selain itu, kajian Lieberman, dkk (2009) menegaskan bahwa media digital yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini berkaitan dengan meningkatnya perhatian, motivasi, dan keterlibatan belajar. Media digital memungkinkan anak untuk bereksplorasi dan memperoleh umpan balik secara langsung, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan belajar (Lieberman et al., 2009). Ardian (2023) menjelaskan bahwa media berbasis teknologi berperan sebagai sarana untuk mengurangi verbalisme dan membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyajian materi secara visual dan audio-visual (Ardiana, 2023). Media berbasis teknologi memungkinkan anak untuk lebih fokus, tertarik, dan terlibat dalam proses pembelajaran karena materi disampaikan dengan cara yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki keterkaitan dengan minat belajar anak melalui peningkatan keterlibatan dan pengalaman belajar yang menarik. Beberapa temuan terdahulu diperkuat oleh kajian Firmadani (2020), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi merupakan inovasi pembelajaran yang memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih variatif, efektif, dan menarik sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses belajar (Firmadani, 2020).

F. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan minat belajar anak usia dini berdasarkan penilaian guru PAUD, dengan koefisien korelasi Spearman sebesar 0,585 dan nilai signifikansi 0,028 ($<0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa variasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berkaitan dengan perhatian, keterlibatan, dan antusiasme anak selama proses belajar. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain korelasional

dengan jumlah responden yang terbatas, hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan secara luas dan tidak dapat diinterpretasikan sebagai hubungan sebab-akibat. Penelitian lanjutan dengan jumlah sampel lebih besar dan desain yang lebih kuat diperlukan untuk memperkuat temuan serta mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi minat belajar anak usia dini.

Referensi

- Abbas, N., Sholihah, M., Syafe, M., Maharani, & Dzakia, F. A. (2025). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini di Era Society 5.0. *AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 6, 304. <https://doi.org/https://doi.org/10.46773/alathfal.v6i3.2144>
- Adistiarachma, N., & Alia, D. (2024). Peran Media Video Animasi Pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 06(02), 49. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Alotaibi, M. S. (2023). Factors Influencing Early Childhood Educators' Use of Digital Educational Aids: A Sequential Explanatory Study. *SAGE Open*, 13(4). <https://doi.org/10.1177/21582440231217727>
- Anshoriyah, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Media TV Sekolah Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Kelompok B di RA Amal Shaleh Jember. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 135–144. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index>
- Ardiana, R. (2023). Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 103–111. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.117>
- Arum, R. A. D., Dewi, R. P. K., & Widyasari, C. (2025). Use of Digital Educational Media for Early Childhood Cognitive Stimulation. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 7(2), 171–177. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i2.8782>
- Aryanti, P. G., Lailany, A. A., Amelia, I., Regita, A. N. H., Setiawan, K., & Yel, M. B. (2024). Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash untuk TK dan PAUD. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.282>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (5th ed.)*. Sage.
- Dali, F. A., kaharu, A., & Husain, R. (2025). Meta-Analysis of Challenges and Solutions in Early Childhood Education in Indonesia. *International Journal of Scientific Research in Science and Technology*, 12(1), 81–94. <https://doi.org/10.32628/ijrst25121159>

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum Press.
- Emi, C., Sardin, S., Pramudia, J. R., Sukmana, C., & Ferianti, F. (2024). Educational Technology in Early Childhood Education: A Systematic Literature Review. *The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS)*, 35, 38–45. <https://doi.org/10.55549/epess.799>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Gleneagles, D. B., Larasyifa, F., & Fawaiz, R. (2024). Peran Teknologi Kecerdasan Buatan (AI) dalam Meningkatkan Efisiensi Proses Belajar dan Pembelajaran. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5), 107–116. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11364580>
- Kewalramani, S., Palaiologou, I., Arnott, L., & Dardanou, M. (2020). The integration of the internet of toys in early childhood education: a platform for multi-layered interactions. *European Early Childhood Education Research Journal*, 28(2), 197–213. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2020.1735738>
- Lamrani, R., & Abdelwahed, E. H. (2020). Game-based learning and gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems*, 17(1), 339–356. <https://doi.org/10.2298/CSIS190511043L>
- Lieberman, D. A., Bates, C. H., & So, J. (2009). Young children's learning with digital media. *Routledge Taylor & Francis Group*, 26(4), 271–283. <https://doi.org/10.1080/07380560903360194>
- Marlina, Y., Irsyadiyah, I., Oktoriano, A., & Soraiya. (2025). Implementation of Educational Technology and Teacher Support through Service Learning in Early Childhood Education to Enhance Basic Skills. *BISMA: Bimbingan Swadaya Masyarakat*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.59689/bisma.v7i1.1188>
- Muliani, R. D., & Arusman. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Munawaroh, A., Siregar, P., Rahmadani, & Yarni, L. (2024). Perkembangan Usia Dini (Masa Kanak-Kanak Awal). *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 291–303. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1277>
- Nugraha, A. D., & Nuriadin, I. (2025). The Development of Children's Early Numeracy Skills in The Piaget's Preoperational Stage. *MATHEMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jm.v7i1.4484>.
- Nuraeni, Y., Serawati, S., Solihats, S. A., Kamilla, F. R., Karomah, L., & Junari, S. S. (2025). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SD. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(1), 34–39. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1190>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Ogegbo, A. A., & Aina, A. (2020). Early childhood development teachers' perceptions on the use of technology in teaching young children. *South African Journal of Childhood*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.4102/sajce.v10i1.880>

- Piaget, J. (1959). *The-Language-And-Thought-Of-The-Child* (M. Gabain, Trans.; 3rd ed.). Routledge & Kegan Paul LTD.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Puspitasari, L., Pradana, P. H., & Hasanah, H. (2024). Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 12(2), 115–126. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i2.86044>
- Putri, A., Ahmadin, & Mulyadin, W. (2025). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Studi Kasus di TK Yaa Bunayya Kota Bima. *Reslaj: Religion Education Sicial Laa Roiba Journal*, 7(5), 1624–1637. <https://doi.org/DOI:10.47476/reslaj.v7i5.7794>
- Rahmadi, L., Effendi, M. J., & Hasibuan, M. (2025). Interactive Learning Media for Early Childhood Education through Android-Based Educational Games using GDLC Method. *PIKSEL : Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, 13(1), 11–28. <https://doi.org/10.33558/piksel.v13i1.10129>
- Rahmi, Y. N., Putri, S. U., & Dewi, F. (2024). Readiness of Early Childhood Education (ECE) Teachers in West Java for 21st Century Learning: A Survey Study. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9(2), 247–255. <https://doi.org/10.14421/jga.2024.92-06>
- Ruijia, Z., Wenling, L., & Xuemei, Z. (2025). The impact of Information and Communication Technology (ICT) on learning outcomes in early childhood and primary education: a meta-analysis of moderating factors. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1540169>
- Safitri, E. D., Wahyudi, & Rusdiani, N. I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 5(02), 187–194. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v5i02.5294>
- Saracho, O. N. (2015). Developmentally-appropriate technology and interactive media in early childhood education. In *Young Children and Families in the Information Age: Applications of Technology in Early Childhood* (pp. 183–205). Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9184-7_11
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sulistyaningtyas, R. E., Astuti, F. P., & Yuliantoro, P. (2023). Using Technology for Learning in Early Childhood Education : A Review of Asian Countries. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 5(1), 46–56. <https://doi.org/10.51178/jetl.v5i1.1013>
- Taylor, G., Sala, G., Kolak, J., Gerhardstein, P., & Lingwood, J. (2024). Does adult-child co-use during digital media use improve children’s learning aged 0–6 years? A systematic review with meta-analysis. *Educational Research Review*, 44. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100614>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind In Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://www.ebsco.com/terms-of-use>

Triana Maulida, Saveria Shabrina Zahwa Arsapermana, Asep Kurnia Jayadinata, Dhea Ardiyanti, Hafiziani Eka Putri, Siti Aliyyah Zarifah, & Azzahra Shalwa

Wariningsih, T., & Najiha, N. (2025). Digital Transformation in Early Childhood Education Units with Limited Access to Digital Resources. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 13(1), 197. <https://doi.org/10.21043/thufula.v13i1.30896>