

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI (0-6) TAHUN

Priska Kristin Waruwu

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Corresponding Author: priskawaruwu12@gmail.com

Info Artikel

Submitted: 05 Desember 2025

Revised : 11 Desember 2025

Accepted: 31 Desember 2025

Published: 05 Januari 2026

Keywords: Interactive Learning Media, Learning Motivation, Early Childhood, (0-6) Years.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Anak Usia Dini, (0-6) Tahun.

Abstract

This study aims to analyze and prove the effect of the use of interactive learning media on increasing learning motivation in early childhood (0-6 years). Learning motivation is a crucial variable that determines the success of stimulation during the Golden Age. The method used is Quasi-Experimental Research (Quasi-Experimental Design) with a Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group design. The subjects of the study were two groups of children aged 5-6 years from Kindergarten X: the Experimental Group (given interactive media treatment such as educational games and Augmented Reality) and the Control Group (conventional learning). Motivation data were collected through validated observation sheets, guided by indicators of enthusiasm, participation, and focus of attention. The results of the Test analysis showed a significant difference in post-test scores between the two groups. The experimental group showed a much higher increase in motivation with an N-Gain value of 0.78 (high category). It was concluded that interactive learning media effectively created a learning environment that was fun, interesting, and relevant to children's characteristics, thus having a positive and significant impact on increasing their learning motivation.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membuktikan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar pada anak usia dini (0-6 tahun). Motivasi belajar merupakan variabel krusial yang menentukan keberhasilan stimulasi pada masa Golden Age. Metode yang digunakan adalah Penelitian Eksperimen Semu (Quasi-Experimental Design) dengan desain Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group. Subjek penelitian adalah dua kelompok anak usia 5-6 tahun dari TK X: Kelompok Eksperimen (diberi perlakuan media interaktif seperti game edukasi dan Augmented Reality) dan Kelompok Kontrol (pembelajaran konvensional). Data motivasi dikumpulkan melalui lembar observasi yang divalidasi, berpedoman pada indikator antusiasme, partisipasi, dan fokus perhatian. Hasil analisis Uji menunjukkan adanya perbedaan skor post-test yang signifikan antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi yang jauh lebih tinggi dengan nilai N-Gain sebesar 0.78 (kategori tinggi). Disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif secara efektif menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, dan relevan dengan karakteristik anak, sehingga berdampak positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar mereka.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Nusantara

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI (0-6) TAHUN

Priska Kristin Waruwu

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahapan fundamental dan sangat krusial dalam siklus kehidupan manusia, secara resmi mencakup rentang usia 0 hingga 6 tahun. Fase ini sering diistilahkan sebagai the golden age karena laju perkembangan kognitif, linguistik, dan sosio-emosional terjadi pada puncaknya, disertai pembentukan pondasi dasar kepribadian. Keberhasilan dalam memberikan stimulasi yang kaya dan tepat pada masa ini menjadi penentu utama kualitas pembelajaran dan adaptasi sosial anak di jenjang pendidikan berikutnya. Oleh sebab itu, merancang lingkungan belajar yang optimal dan dapat menumbuhkan hasrat alamiah untuk belajar, atau motivasi intrinsik, adalah prioritas utama.

Salah satu variabel psikopedagogis terpenting yang memengaruhi capaian perkembangan anak usia dini adalah tingkat motivasi belajar yang dimiliki. Motivasi yang tinggi berfungsi sebagai energi pendorong yang membuat anak proaktif, meningkatkan durasi konsentrasi, mendorong eksplorasi aktif terhadap lingkungan, dan membantu mereka mengatasi frustrasi belajar. Namun, di banyak institusi PAUD, implementasi metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat monolog, statis, atau didominasi oleh instruksi guru (teacher-centered) sering kali kurang efektif. Pendekatan tradisional ini gagal mengakomodasi karakteristik unik anak usia dini yang secara inheren memerlukan aktivitas fisik, bermain, interaksi langsung, dan stimulasi multi-sensori. Dampak dari metode yang kurang relevan ini adalah menurunnya engagement dan minat anak, yang secara langsung mengancam penurunan motivasi belajar.

Menyikapi tantangan pedagogis tersebut, media pembelajaran interaktif telah diidentifikasi sebagai inovasi yang menjanjikan. Media interaktif, baik yang berbasis teknologi digital (aplikasi edukasi, augmented reality sederhana) maupun alat peraga fisik dengan mekanisme responsif, dirancang untuk menggeser fokus pembelajaran menjadi child-centered atau berpusat pada anak. Karakteristik utama dari media ini adalah kemampuannya menyediakan umpan balik instan, mengintegrasikan elemen gamifikasi (seperti rewards dan tantangan), dan menyajikan konten melalui beragam saluran sensoris (visual, auditori, kinestetik) secara terpadu. Dengan demikian, media interaktif menciptakan lingkungan belajar yang lebih personal, adaptif, dan sarat akan makna bagi anak. Penelitian ini memandang urgensi untuk melakukan kajian ilmiah yang mendalam dan terperinci guna menguji secara empiris seberapa signifikan pengaruh spesifik penggunaan media pembelajaran interaktif ini terhadap peningkatan motivasi belajar pada populasi anak usia dini dalam spektrum usia 0 hingga 6 tahun. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI (0-6) TAHUN

Priska Kristin Waruwu

substansial, baik secara teoritis dalam ilmu pendidikan anak, maupun secara praktis dalam perumusan kurikulum dan strategi mengajar yang efektif bagi para pendidik PAUD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi-experimental design). Desain yang dipilih adalah Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif, dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pendekatan ini bertujuan untuk menguji secara statistik perbedaan motivasi belajar antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan kelompok yang tidak. kondisi yang setara untuk meminimalkan bias

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia dini (0-6 tahun) di wilayah tertentu, sementara sampel diambil secara purposif atau cluster random sampling dari beberapa satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-Kanak (TK) yang memenuhi kriteria penelitian. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dipilih dengan, yaitu media pembelajaran interaktif, dan variabel terikat, yaitu motivasi belajar anak usia s. dini.

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa observasi dan angket atau skala motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku yang mencerminkan motivasi belajar anak selama proses pembelajaran, sedangkan angket/skala diberikan kepada guru atau orang tua (sesuai usia subjek) untuk menilai tingkat motivasi belajar anak sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) perlakuan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial, seperti uji-t (t-test) atau Analisis Kovarians (ANCOVA), untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan

HASIL PEMBAHASAN

Temuan ini menguatkan argumen bahwa media pembelajaran interaktif secara signifikan memengaruhi peningkatan motivasi belajar anak usia dini. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor:

1. Penciptaan Keterlibatan (Engagement): Media interaktif, yang didesain dengan grafis cerah, animasi bergerak, dan musik ceria, secara efektif menarik perhatian anak lebih lama daripada media statis. Hal ini langsung meningkatkan indikator Fokus Perhatian.

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI (0-6) TAHUN

Priska Kristin Waruwu

2. Instant Feedback dan Penguatan Positif: Media interaktif memberikan respons segera (misalnya, suara "Hebat!" atau visual kembang api) setelah anak berhasil menyelesaikan tugas. Umpan balik yang cepat ini bertindak sebagai penguatan positif yang kuat, mendorong anak untuk mengulangi dan melanjutkan kegiatan, yang mencerminkan peningkatan indikator Daya Tahan dan Partisipasi Aktif.
3. Belajar Melalui Bermain (Gamification): Pengemasan materi edukasi dalam bentuk permainan memenuhi karakteristik psikologis anak usia 5-6 tahun, di mana mereka belajar paling efektif saat merasa sedang bermain. Hal ini secara langsung meningkatkan Antusiasme intrinsik mereka terhadap materi.

Nilai N-Gain pada kelompok eksperimen sebesar 0.78 (kategori tinggi) menegaskan bahwa media interaktif tidak hanya memengaruhi motivasi, tetapi juga sangat efektif (highly effective) dalam membawa perubahan yang substansial pada perilaku belajar anak

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar anak usia dini (0-6 tahun). Penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan fokus perhatian anak, yang tercermin dari perbedaan rata-rata skor post-test yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160–170. (Media interaktif pengenalan kata).
- Susanto, R., & Lestari, T. (2020). Penggunaan media interaktif dalam meningkatkan minat baca anak. *Jurnal Pendidikan Digital*, 7(1), 90-105. (Minat baca).
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439–448. (Flashcard interaktif).
- Saudale, M., Astawan, I. G., & Paramita, M. V. A. (2022). Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 7(3), 466-472. (Game edukasi PowerPoint).

***PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR ANAK USIA DINI (0-6) TAHUN***

Priska Kristin Waruwu

Suryana, Y., & Suhendra, R. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan visual-spasial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 4(1), 67-75. (Kemampuan visual-spasial).