

Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini

Angela Sariana Yuni

Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng, Indonesia

Corresponding Author:

Angela Sariana Yuni, Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng, Indonesia

Email: angelasarianayuni@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the effect of digital learning media on early childhood learning interest and motivation. The method used in this research is a Systematic Literature Review (SLR) by examining various scientific articles relevant to the research topic. The research process includes several stages, namely formulating research questions, searching and selecting articles, analyzing data, and interpreting the findings. The results show that digital learning media have a significant impact on improving children's learning interest and motivation. The use of media such as interactive videos, educational games, and learning applications can attract children's attention, increase focus, and stimulate curiosity. In addition, digital media also help improve children's self-confidence and persistence in completing tasks through feedback and reward systems. However, the use of digital media also has negative impacts if not used wisely, such as the risk of gadget addiction, reduced social interaction, and health issues. Therefore, the role of teachers and parents is crucial in controlling and guiding the use of digital media to ensure it is balanced and appropriate to children's developmental stages. In conclusion, digital learning media can be an effective tool to enhance early childhood learning interest and motivation when used properly and appropriately.

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran digital terhadap minat dan motivasi belajar anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengkaji berbagai artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu perumusan pertanyaan penelitian, pencarian dan seleksi artikel, analisis data, serta interpretasi hasil. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini. Penggunaan media seperti video interaktif, game edukatif, dan aplikasi pembelajaran mampu menarik perhatian anak, meningkatkan fokus, serta menumbuhkan rasa ingin tahu. Selain itu, media digital juga membantu meningkatkan rasa percaya diri dan kegigihan anak dalam menyelesaikan tugas melalui adanya umpan balik dan sistem penghargaan. Namun demikian, penggunaan media digital juga memiliki dampak negatif apabila tidak digunakan secara bijak, seperti risiko kecanduan gadget, berkurangnya interaksi sosial, serta gangguan kesehatan. Oleh karena itu, diperlukan peran guru dan orang tua dalam mengontrol dan mengarahkan penggunaan media digital agar tetap seimbang dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Kesimpulannya, media pembelajaran digital dapat menjadi sarana yang

efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini apabila digunakan secara tepat dan terarah.

Kata kunci: Media Pembelajaran Digital, Minat Belajar, Motivasi Belajar, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran strategis dalam membentuk dasar perkembangan anak. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada masa ini, anak berada dalam periode yang dikenal sebagai *golden age* atau masa keemasan, yaitu fase perkembangan yang sangat menentukan kualitas kehidupan individu di masa mendatang. Hurlock (2013) menjelaskan bahwa usia dini merupakan periode penting dalam kehidupan anak karena pada masa ini terjadi perkembangan yang sangat cepat pada aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan moral. Senada dengan itu, Santrock (2018) menyatakan bahwa stimulasi yang diberikan pada masa awal kehidupan akan sangat memengaruhi kemampuan belajar, pembentukan karakter, dan perkembangan kecerdasan anak pada tahap berikutnya.

Pentingnya pendidikan anak usia dini juga ditegaskan oleh Sujiono (2013) yang menyatakan bahwa PAUD merupakan fondasi utama bagi pengembangan seluruh potensi anak, baik potensi intelektual, sosial, emosional, spiritual, maupun kreativitas. Melalui pendidikan yang berkualitas, anak dapat memperoleh berbagai pengalaman belajar yang bermakna sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, berinteraksi, dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan anak usia dini harus dilakukan secara terencana dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Dalam proses pembelajaran PAUD, media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat penting. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar. Penggunaan media yang tepat akan membantu anak memahami konsep pembelajaran secara lebih mudah karena anak usia dini cenderung belajar melalui pengalaman konkret, pengamatan visual, dan aktivitas bermain. Pendapat tersebut diperkuat oleh Hamalik (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, membangkitkan minat peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada pendidikan anak usia dini. Saat ini, anak-anak tumbuh dalam lingkungan yang sangat dekat dengan perangkat digital seperti telepon pintar, tablet, komputer, dan berbagai aplikasi pembelajaran interaktif. Menurut Prensky (2009), generasi anak yang lahir dan tumbuh di era teknologi disebut sebagai *digital natives*, yaitu generasi yang telah terbiasa berinteraksi dengan teknologi sejak usia dini. Kondisi tersebut mendorong lembaga pendidikan untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar anak.

Media pembelajaran digital merupakan sarana pembelajaran yang memanfaatkan perangkat teknologi untuk menyampaikan materi secara interaktif dan menarik. Menurut Munir (2017), pembelajaran berbasis digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih fleksibel, inovatif, dan efektif karena memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui berbagai bentuk media seperti gambar, animasi, video, audio, dan permainan edukatif. Sementara itu, Mayer (2021) melalui teori *Multimedia Learning* menjelaskan bahwa kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi dapat membantu peserta didik memahami informasi dengan lebih baik dibandingkan penggunaan media tunggal. Dengan demikian, media digital berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini apabila digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Karakteristik anak usia dini yang menyukai bermain, bereksplorasi, dan berinteraksi menjadikan media pembelajaran digital sebagai salah satu alternatif yang menarik dalam proses pembelajaran. Menurut Piaget (1964), anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami sesuatu melalui simbol, gambar, dan pengalaman konkret. Oleh karena itu, penggunaan media digital yang bersifat visual dan interaktif dapat membantu anak memahami materi pembelajaran secara lebih efektif. Penelitian yang dilakukan oleh Zaini dan Dewi (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Selain itu, penelitian oleh Novitasari dan Khotimah (2022) menemukan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan minat belajar serta perkembangan kemampuan bahasa dan kognitif anak usia dini.

Pada hakikatnya, proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan peserta didik. Dini (2023) menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh efektivitas komunikasi yang terjalin antara pendidik dan anak. Dalam konteks tersebut, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi yang dapat mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada anak. Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak akan membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap proses belajar anak usia dini, implementasinya masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, kompetensi digital guru, serta pengawasan penggunaan teknologi oleh orang tua. Selain itu, masih terdapat perbedaan hasil penelitian mengenai efektivitas media digital dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji secara mendalam pengaruh media pembelajaran digital terhadap minat belajar anak usia dini. Penelitian ini penting dilakukan untuk menghasilkan informasi empiris yang dapat menjadi dasar bagi guru, lembaga pendidikan, dan orang tua dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak pada era digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini disusun menggunakan konsep tinjauan pustaka dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Metode ini dilakukan dengan identifikasi, mengkaji, evaluasi, serta menafsirkan seluruh penelitian yang tersedia. Peneliti melakukan review terhadap artikel-artikel yang sesuai dengan topik pertanyaan penelitian. Proses review dilakukan secara sistematis dan terstruktur pada setiap prosesnya dengan mengikuti tahapan-tahapan yang telah ditentukan (Triandini *et al.*, 2019). Kemudian, peneliti melakukan kajian mendalam terhadap artikel yang sudah di review tersebut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil kajian literatur yang dilakukan melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR), ditemukan bahwa media pembelajaran digital memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini. Temuan ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi, tetapi juga memberikan transformasi yang besar dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Kehadiran berbagai media digital seperti video interaktif, aplikasi edukatif, permainan edukasi (*educational games*), multimedia interaktif, *e-book* anak, hingga teknologi berbasis *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) telah menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang cenderung belajar melalui aktivitas bermain dan eksplorasi.

Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar. Definisi tersebut

menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan kondisi belajar yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penggunaan media digital menjadi sangat relevan karena anak pada usia ini memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi serta lebih mudah tertarik pada objek yang memiliki unsur visual, warna, gerak, suara, dan interaksi. Oleh karena itu, media digital mampu menjembatani kebutuhan belajar anak dengan karakteristik perkembangan yang dimilikinya.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Hamalik (2015) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media digital memungkinkan penyajian materi secara lebih konkret dan menarik sehingga anak tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga dapat melihat, mengamati, menyentuh, bahkan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran yang disajikan. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih hidup dan mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran yang bersifat konvensional.

Efektivitas media digital dalam pembelajaran juga dapat dijelaskan melalui teori *Cone of Experience* yang dikemukakan oleh Edgar Dale (1969). Teori tersebut menjelaskan bahwa semakin konkret pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik, maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman dan daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Pengalaman belajar yang melibatkan berbagai indera akan memberikan dampak yang lebih besar dibandingkan pengalaman belajar yang hanya mengandalkan satu indera, seperti mendengar saja. Media pembelajaran digital memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya karena mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, dan interaksi dalam satu kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, anak dapat memahami konsep pembelajaran secara lebih mudah dan mendalam.

Selain itu, penggunaan media digital juga sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer (2021). Teori ini menjelaskan bahwa manusia memiliki dua saluran utama dalam memproses informasi, yaitu saluran visual dan saluran verbal. Ketika informasi disampaikan melalui kombinasi gambar, teks, suara, dan animasi secara bersamaan, kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi akan meningkat secara signifikan. Pada anak usia dini, pendekatan multimedia sangat efektif karena mereka cenderung lebih responsif terhadap stimulus visual dan audio dibandingkan dengan teks atau penjelasan verbal yang panjang. Oleh karena itu, media digital yang dirancang secara interaktif mampu membantu anak memahami materi pembelajaran dengan lebih cepat dan menyenangkan.

Anak usia dini memiliki karakteristik unik yang berbeda dengan peserta didik pada jenjang pendidikan lainnya. Menurut Piaget (1964), anak usia dini berada pada

tahap praoperasional, yaitu tahap perkembangan kognitif yang ditandai dengan kemampuan berpikir simbolik, namun masih membutuhkan objek konkret untuk memahami suatu konsep. Pada tahap ini, anak belum mampu berpikir abstrak secara sempurna sehingga memerlukan bantuan media yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, media pembelajaran digital yang menampilkan gambar bergerak, animasi, simulasi, warna-warni menarik, serta interaksi langsung dapat membantu anak memahami materi pembelajaran secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal.

Lebih lanjut, Vygotsky (1978) melalui teori konstruktivisme sosial menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya. Media digital dapat menjadi salah satu sarana yang mendukung proses interaksi tersebut karena memungkinkan anak untuk mengeksplorasi informasi, memecahkan masalah sederhana, dan berinteraksi dengan berbagai sumber belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Dalam hal ini, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang mampu memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir anak.

Hasil berbagai penelitian yang dianalisis dalam kajian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) anak dalam proses pembelajaran. Anak menjadi lebih aktif bertanya, lebih berani mencoba, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan media digital dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Kondisi ini terjadi karena media digital memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan (*learning by playing*). Konsep belajar sambil bermain merupakan prinsip utama dalam pendidikan anak usia dini sebagaimana dikemukakan oleh Sujiono (2013), yang menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain sehingga proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Selain meningkatkan keterlibatan belajar, media digital juga mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara simultan. Penggunaan video edukatif dapat membantu perkembangan bahasa dan kemampuan menyimak. Permainan edukatif dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan keterampilan kognitif. Sementara itu, media berbasis animasi dan gambar interaktif dapat meningkatkan kreativitas, imajinasi, serta kemampuan visual-spasial anak. Dengan kata lain, media pembelajaran digital tidak hanya berdampak pada peningkatan minat dan motivasi belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, dan kreativitas anak secara menyeluruh.

Di sisi lain, perkembangan generasi saat ini yang dikenal sebagai *digital natives* sebagaimana dikemukakan oleh Prensky (2009) menunjukkan bahwa anak-anak masa kini tumbuh dalam lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi digital. Mereka

terbiasa menggunakan perangkat elektronik sejak usia dini sehingga memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap media berbasis teknologi. Kondisi ini menjadikan media pembelajaran digital sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada era abad ke-21. Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan meningkatkan kualitas proses belajar, tetapi juga mempersiapkan anak untuk menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat di masa depan.

Dengan demikian, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran digital merupakan inovasi pendidikan yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Penggunaan media digital yang dirancang secara tepat, sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta didampingi oleh guru dan orang tua, dapat meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, keterlibatan dalam pembelajaran, serta berbagai aspek perkembangan anak lainnya. Oleh karena itu, media pembelajaran digital perlu dimanfaatkan secara optimal sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan anak usia dini di era digital.

Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini

Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Minat menjadi pendorong utama yang membuat peserta didik bersedia terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, memberikan perhatian terhadap materi yang disampaikan, serta menunjukkan keinginan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Menurut Slameto (2015), minat adalah rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu kegiatan akan melakukannya dengan penuh kesadaran, rasa senang, dan keterlibatan yang tinggi. Sementara itu, Susanto (2016) menjelaskan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan yang menetap pada diri seseorang untuk memperhatikan, mempelajari, dan menikmati kegiatan belajar sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, semakin tinggi minat belajar yang dimiliki peserta didik, maka semakin besar pula kemungkinan mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, minat belajar memiliki peran yang sangat penting karena karakteristik anak pada usia ini masih didominasi oleh rasa ingin tahu yang tinggi, kecenderungan untuk bermain, serta ketertarikan terhadap hal-hal yang bersifat konkret dan menyenangkan. Anak usia dini belum memiliki kesadaran belajar seperti peserta didik pada jenjang yang lebih tinggi sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan membangkitkan minat mereka. Menurut Hurlock (2013), minat pada anak berkembang melalui pengalaman yang menyenangkan dan berkesan. Apabila anak memperoleh pengalaman belajar yang menarik, maka akan muncul perasaan senang yang mendorong mereka untuk mengulangi aktivitas tersebut. Sebaliknya,

pengalaman belajar yang monoton dan membosankan dapat menyebabkan anak kehilangan ketertarikan terhadap kegiatan belajar.

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan minat belajar anak usia dini secara signifikan. Berbagai penelitian yang dianalisis dalam studi ini menunjukkan bahwa anak-anak cenderung lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang menggunakan video animasi, permainan edukatif (*educational games*), multimedia interaktif, maupun aplikasi pembelajaran digital dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan guru atau penggunaan media cetak. Ketertarikan tersebut muncul karena media digital mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih menarik, dinamis, interaktif, dan sesuai dengan dunia anak yang identik dengan aktivitas bermain serta eksplorasi.

Menurut Prensky (2001), anak-anak pada era digital merupakan generasi yang tumbuh berdampingan dengan teknologi sehingga memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap perangkat digital. Mereka lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dan interaktif dibandingkan informasi yang disampaikan secara verbal semata. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menjembatani kebutuhan belajar anak dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari anak sehingga meningkatkan ketertarikan mereka terhadap aktivitas pembelajaran.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Mayer (2021) melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan video. Kombinasi berbagai elemen multimedia tersebut membantu peserta didik dalam mengolah informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan sehingga meningkatkan pemahaman dan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari. Pada anak usia dini, penyajian materi melalui gambar bergerak, lagu, cerita animasi, dan permainan interaktif mampu merangsang berbagai indera secara simultan sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Ketika anak merasa senang dan tertarik terhadap proses pembelajaran, maka minat belajar mereka akan tumbuh secara alami tanpa adanya tekanan dari lingkungan.

Lebih lanjut, teori perkembangan kognitif Piaget (1964) menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai menggunakan simbol-simbol dan imajinasi dalam memahami lingkungan sekitarnya. Namun, pada tahap ini anak masih membutuhkan benda-benda konkret dan visualisasi yang jelas untuk memahami suatu konsep. Oleh karena itu, media pembelajaran digital yang menampilkan ilustrasi, animasi, simulasi, dan gambar interaktif sangat sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif anak. Media tersebut membantu mengubah konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami dan menarik bagi anak.

Selain membantu pemahaman materi, media digital juga memberikan pengalaman belajar yang bersifat *edutainment* atau perpaduan antara pendidikan dan hiburan. Menurut Munir (2017), pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses eksplorasi, percobaan, dan penemuan pengetahuan. Misalnya, melalui permainan edukatif, anak dapat belajar mengenal huruf, angka, warna, bentuk, maupun konsep-konsep dasar lainnya sambil bermain. Kondisi ini membuat anak merasa bahwa belajar merupakan aktivitas yang menyenangkan, bukan suatu beban yang harus dilakukan.

Penggunaan media digital juga mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) anak dalam proses pembelajaran. Menurut Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004), keterlibatan belajar mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif yang ditunjukkan peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa anak yang belajar menggunakan media digital cenderung lebih aktif bertanya, lebih sering memberikan respons terhadap pertanyaan guru, serta lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Tingginya keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa media digital berhasil menarik perhatian dan minat anak untuk terlibat secara penuh dalam proses belajar.

Peningkatan minat belajar yang ditunjukkan oleh anak usia dini juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978). Menurut teori ini, pembelajaran akan lebih bermakna ketika anak aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Media digital memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, mencoba berbagai aktivitas, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya sehingga mendorong munculnya rasa ingin tahu yang tinggi. Ketika anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi suatu aplikasi edukatif atau menyelesaikan tantangan dalam permainan pembelajaran, mereka secara tidak langsung sedang membangun pemahamannya sendiri terhadap materi yang dipelajari. Proses inilah yang kemudian menumbuhkan minat belajar secara berkelanjutan.

Selain itu, minat belajar yang meningkat melalui penggunaan media digital juga berkaitan dengan teori motivasi intrinsik yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000). Menurut teori tersebut, seseorang akan menunjukkan minat yang tinggi terhadap suatu aktivitas apabila aktivitas tersebut memberikan rasa senang, tantangan yang sesuai, dan kesempatan untuk menunjukkan kompetensinya. Media pembelajaran digital umumnya dirancang dengan tampilan menarik, tingkat kesulitan yang bertahap, serta fitur penghargaan seperti poin, bintang, atau lencana (*badges*) yang membuat anak merasa berhasil ketika menyelesaikan suatu tugas. Pengalaman keberhasilan tersebut menimbulkan perasaan puas dan mendorong anak untuk terus mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Hasil kajian literatur juga menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar melalui media digital tidak hanya terlihat dari antusiasme anak selama proses

pembelajaran, tetapi juga dari meningkatnya durasi perhatian (*attention span*), rasa ingin tahu, partisipasi aktif, serta keinginan untuk mengulang kembali aktivitas belajar yang telah dilakukan. Anak yang sebelumnya mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran menjadi lebih fokus dan tertarik ketika materi disajikan melalui media digital yang interaktif. Bahkan, beberapa penelitian menemukan bahwa anak sering meminta guru atau orang tua untuk mengulangi permainan edukatif atau video pembelajaran karena mereka merasa senang dan tertarik dengan aktivitas tersebut.

Dengan demikian, berdasarkan berbagai teori dan hasil penelitian yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Melalui penyajian materi yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, media digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Peningkatan minat belajar tersebut menjadi modal penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran serta pengembangan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Media Digital

Penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan anak usia dini telah menjadi salah satu inovasi yang banyak diterapkan dalam proses pembelajaran di era perkembangan teknologi saat ini. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran serta perkembangan berbagai aspek kemampuan anak. Kehadiran media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang senang bermain, bereksplorasi, dan mencoba hal-hal baru.

Salah satu dampak positif yang paling banyak ditemukan dalam berbagai penelitian adalah meningkatnya minat dan motivasi belajar anak. Media digital mampu menyajikan materi pembelajaran melalui kombinasi gambar, suara, video, animasi, dan interaksi yang menarik sehingga anak lebih mudah tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan perhatian dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Ketika anak merasa tertarik terhadap suatu kegiatan belajar, mereka akan menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, lebih fokus dalam memperhatikan materi, serta lebih antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi ini sangat penting dalam pendidikan anak usia dini karena minat belajar merupakan fondasi awal yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran pada tahap perkembangan selanjutnya.

Selain meningkatkan minat dan motivasi belajar, media digital juga terbukti mampu mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Menurut Mayer (2021) dalam teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi dapat membantu peserta didik memproses informasi secara lebih efektif dibandingkan dengan penyampaian

informasi melalui satu media saja. Pada anak usia dini yang masih berada pada tahap berpikir konkret, penggunaan media digital dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak sehingga menjadi lebih mudah dipahami. Misalnya, pengenalan bentuk, warna, huruf, angka, hewan, tumbuhan, maupun fenomena alam dapat dijelaskan melalui animasi dan simulasi yang menarik sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna.

Dampak positif lainnya adalah berkembangnya kreativitas dan imajinasi anak. Media digital menyediakan berbagai aktivitas yang memungkinkan anak untuk menggambar, mewarnai, menyusun cerita, membuat karya sederhana, hingga memecahkan masalah melalui permainan edukatif. Menurut Munandar (2014), kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide, gagasan, atau karya baru yang bermanfaat dan orisinal. Penggunaan media digital yang tepat dapat menjadi sarana untuk menstimulasi kreativitas anak karena memberikan kesempatan bagi mereka untuk bereksplorasi dan mengekspresikan ide-idenya secara bebas. Melalui berbagai aplikasi edukatif dan multimedia interaktif, anak dapat mengembangkan imajinasi serta kemampuan berpikir kreatif yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan masa depan.

Selain kreativitas, media digital juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*problem solving*). Berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk anak usia dini umumnya mengandung unsur tantangan yang harus diselesaikan melalui proses berpikir, pengambilan keputusan, dan pencarian solusi. Menurut Facione (2015), berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang tersedia. Melalui media digital, anak dilatih untuk mengenali pola, menghubungkan sebab-akibat, memilih alternatif tindakan, dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Aktivitas tersebut secara tidak langsung membantu perkembangan kemampuan kognitif dan penalaran anak sejak usia dini.

Penggunaan media digital juga berperan dalam memperkenalkan keterampilan teknologi kepada anak sejak dini. Di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh setiap individu. Menurut Prensky (2009), anak-anak yang lahir dan tumbuh di era digital dikenal sebagai *digital natives*, yaitu generasi yang terbiasa berinteraksi dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat membantu anak mengenal teknologi secara positif dan produktif. Anak belajar menggunakan perangkat digital untuk memperoleh informasi, menyelesaikan tugas sederhana, serta berinteraksi dengan media pembelajaran yang mendukung perkembangan mereka. Dengan demikian, media digital dapat menjadi sarana untuk membangun kemampuan literasi digital yang akan berguna pada jenjang pendidikan berikutnya.

Lebih lanjut, NAEYC (*National Association for the Education of Young Children, 2020*) menegaskan bahwa penggunaan teknologi yang tepat dan sesuai perkembangan anak dapat mendukung proses pembelajaran, komunikasi, kreativitas, kolaborasi,

serta perkembangan kognitif anak usia dini. Teknologi yang digunakan secara terencana dan terarah mampu memperluas kesempatan belajar anak melalui berbagai pengalaman yang tidak selalu dapat diperoleh dari lingkungan sekitar. Dengan kata lain, media digital dapat menjadi alat yang efektif dalam memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

Meskipun demikian, di balik berbagai manfaat yang ditawarkan, penggunaan media digital juga memiliki sejumlah risiko apabila tidak digunakan secara bijaksana dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Salah satu dampak negatif yang paling sering menjadi perhatian adalah risiko kecanduan gawai (*gadget addiction*). Penggunaan perangkat digital secara berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi terlalu bergantung pada teknologi sehingga mengurangi minat terhadap aktivitas lain yang lebih bermanfaat. Menurut American Academy of Pediatrics (2022), penggunaan perangkat digital yang tidak terkontrol dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan melepaskan diri dari gawai, mudah marah ketika penggunaan dibatasi, serta kehilangan minat terhadap aktivitas bermain dan interaksi sosial secara langsung. Selain risiko kecanduan, penggunaan media digital yang berlebihan juga dapat menurunkan aktivitas fisik anak. Anak usia dini pada dasarnya membutuhkan berbagai aktivitas gerak untuk mendukung perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Namun, ketika sebagian besar waktu dihabiskan di depan layar perangkat digital, kesempatan anak untuk bergerak, berolahraga, dan bermain di lingkungan nyata menjadi berkurang. Menurut WHO (2019), kurangnya aktivitas fisik pada anak dapat berdampak pada meningkatnya risiko obesitas, gangguan perkembangan motorik, serta menurunkan kesehatan fisik secara umum.

Dampak negatif lainnya adalah gangguan terhadap pola tidur anak. Paparan cahaya biru (*blue light*) dari layar perangkat digital dalam waktu yang lama, terutama pada malam hari, dapat menghambat produksi hormon melatonin yang berfungsi mengatur siklus tidur. Akibatnya, anak menjadi lebih sulit tidur, mengalami penurunan kualitas tidur, dan merasa lelah pada keesokan harinya. Menurut American Academy of Pediatrics (2022), gangguan tidur pada anak dapat memengaruhi konsentrasi, suasana hati, serta kemampuan belajar mereka di sekolah. Penggunaan media digital yang berlebihan juga berpotensi mengurangi interaksi sosial secara langsung. Pada masa usia dini, anak sangat membutuhkan interaksi dengan orang tua, guru, dan teman sebaya sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan bahasa, empati, kerja sama, serta keterampilan sosial lainnya. Menurut Vygotsky (1978), interaksi sosial merupakan faktor penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Apabila waktu anak lebih banyak dihabiskan untuk berinteraksi dengan perangkat digital dibandingkan dengan manusia di sekitarnya, maka perkembangan keterampilan sosial dapat terhambat. Anak mungkin menjadi kurang mampu berkomunikasi secara efektif, sulit bekerja sama dengan teman, atau mengalami kesulitan dalam memahami emosi orang lain.

Selain itu, penggunaan perangkat digital dalam durasi yang terlalu lama juga dapat menimbulkan gangguan kesehatan, seperti kelelahan mata, mata kering, sakit

kepala, nyeri leher, serta menurunnya konsentrasi. Menurut American Optometric Association (2021), paparan layar digital secara terus-menerus dapat menyebabkan *digital eye strain* atau kelelahan mata digital yang ditandai dengan mata lelah, penglihatan kabur, dan rasa tidak nyaman pada mata. Kondisi ini tentu perlu menjadi perhatian karena dapat memengaruhi kenyamanan dan efektivitas belajar anak. Berdasarkan berbagai manfaat dan risiko tersebut, penggunaan media pembelajaran digital pada anak usia dini harus dilakukan secara terarah, terkontrol, dan seimbang. Teknologi tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran guru maupun pengalaman belajar langsung yang diperoleh anak melalui bermain dan berinteraksi dengan lingkungan nyata. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua menjadi sangat penting dalam mendampingi anak selama menggunakan media digital, memilih konten yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya, mengatur durasi penggunaan perangkat, serta memastikan bahwa penggunaan teknologi tetap seimbang dengan aktivitas fisik, sosial, dan permainan konvensional.

Dengan pengelolaan yang tepat, media pembelajaran digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak sekaligus mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, kreativitas, dan literasi digital mereka. Sebaliknya, tanpa pengawasan dan pengendalian yang memadai, media digital berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif yang dapat menghambat tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital dalam pendidikan anak usia dini harus dilakukan secara bijaksana agar manfaat yang diperoleh dapat dimaksimalkan, sementara risiko yang mungkin muncul dapat diminimalkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang dilakukan dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR), dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat dan motivasi belajar anak usia dini. Penggunaan media digital seperti video interaktif, game edukatif, aplikasi pembelajaran, dan media berbasis teknologi lainnya mampu meningkatkan perhatian, fokus, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Selain meningkatkan minat belajar, media pembelajaran digital juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar anak melalui pemberian umpan balik, tantangan, dan penghargaan yang mendorong anak lebih percaya diri dan gigih dalam menyelesaikan tugas. Media digital membantu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Namun, penggunaan media digital juga perlu dilakukan secara bijaksana karena dapat menimbulkan dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan, seperti kecanduan gadget, berkurangnya interaksi sosial, gangguan kesehatan, dan menurunnya aktivitas fisik anak. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengawasi, membimbing, serta mengatur penggunaan media digital agar tetap seimbang dan sesuai dengan

kebutuhan perkembangan anak. Media pembelajaran digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini apabila digunakan secara tepat, terarah, dan disertai pendampingan yang baik dari orang dewasa.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: teleoperators & virtual environments*, 6(4), 355-385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman.
- Berlyne, D. E. (1960). *Conflict, Arousal and Curiosity*. New York: McGraw-Hill.
- Dale, E. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, 11(4), 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Dini, J. P. A. U. (2023). Pengaruh media loose part terhadap kreativitas dan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519-3536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>
- Fadillah, S. (2023). Impresi Guru pada Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Awal Bahasa Inggris Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7(3), 3745-3754. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4619>
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1979). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, E. B. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- NAEYC. (2020). *Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs*.
- Piaget, J. (1964). Cognitive Development in Children: Development and Learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2, 176-186. <http://dx.doi.org/10.1002/tea.3660020306>
- Prensky, M. (2009). H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate: journal of online education*, 5(3). <https://www.learntechlib.org/p/104264/>
- Santrock, J. W. (2018). *Life-Span Development*. New York: McGraw-Hill.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode systematic literature review untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63-77. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. Raudhatul. *Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>