

## Analisis Minat Belajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Digital *Sekolah Enuma*

Eka Yunita<sup>1\*</sup>, Nurbiana Dhieni<sup>2</sup>, Nurjannah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Jakarta, Daerah Khusus Jakarta, Indonesia  
Email Corresponden Author: [ekabelajar7@gmail.com](mailto:ekabelajar7@gmail.com)

### Abstract

The use of appropriate digital learning media is crucial to attract children's interest in learning. Based on initial observations conducted at Puspita Kindergarten, researchers found that teachers have used digital learning media in learning. This study aims to analyze the learning interests of children aged 5-6 years using the digital learning media of Enuma School in Jati Pulo Village, Palmerah District and identify the role of Enuma School's digital learning media in fostering children's interest in learning. This study used a qualitative descriptive method involving 2 teachers and 3 children, data collection techniques in the form of observation, documentation, and descriptive analysis. The results showed that the use of Enuma School increased children's attention, active involvement, curiosity, and learning satisfaction. Enuma School's Digital Learning Media was proven to be able to attract children's interest in learning through interesting interactive and visual content. The contribution of this study provides insight to teachers and parents to provide appropriate learning media to attract children's interest in learning.

**Keywords:** Learning Interest; Digital Learning Media; Sekolah Enuma; Early Childhood

### Abstrak

Penggunaan media pembelajaran digital yang tepat sangat penting untuk menarik minat belajar anak. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Puspita, peneliti menemukan guru telah menggunakan media pembelajaran digital dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat belajar anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media pembelajaran digital *Sekolah Enuma* di Kelurahan Jati Pulo Kecamatan Palmerah dan mengidentifikasi peran media pembelajaran digital *Sekolah Enuma* dalam menumbuhkan minat belajar anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang melibatkan 2 orang guru dan 3 orang anak, teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Sekolah Enuma* meningkatkan perhatian, keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, dan kepuasan belajar anak. Media Pembelajaran Digital *Sekolah Enuma* terbukti mampu menarik minat belajar anak melalui konten interaktif dan visual yang menarik. Kontribusi dalam penelitian ini memberikan wawasan kepada guru dan orang tua untuk memberikan media pembelajaran yang tepat dalam menarik minat belajar anak.

**Kata kunci:** Minat Belajar; Media Pembelajaran Digital; Sekolah Enuma; Anak Usia Dini

---

### History

---

Received 2025-07-14, Revised 2025-08-23, Accepted 2025-11-10, Online First 2025-11-26

---

## PENDAHULUAN

Menumbuhkan minat belajar sejak usia dini merupakan hal yang penting, karena pada tahap ini anak berada dalam masa keemasan untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu elemen dalam keberhasilan pendidikan anak usia dini yakni adanya minat belajar yang mendorong keterlibatan anak secara aktif dalam proses pembelajaran (Metanoia et al., 2024). Minat belajar merupakan dorongan internal yang membuat anak merasa terdorong untuk

This is an open acces article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



mengikuti kegiatan belajar dengan semangat, rasa ingin tahu, dan keinginan untuk menyelesaikan tugas dalam belajar dengan baik. kerangka pendidikan modern menyatakan minat belajar perlu dipupuk sejak usia dini, supaya muncul rasa cinta terhadap kegiatan belajar dan terbentuk kebiasaan positif yang akan dibawa oleh anak hingga jenjang pendidikan berikutnya. Penelitian yang dilakukan oleh Maulida (2024) menyatakan, skor minat belajar anak meningkat secara signifikan setelah adanya intervensi pemberian reward stempel prestasi kepada anak. Peneliti menyimpulkan pemberian *reward* memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan minat belajar menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh para pendidik, terutama di tingkat taman kanak-kanak yang merupakan masa keemasan perkembangan anak.

Sejalan dengan perkembangan teknologi digital, media pembelajaran mengalami perubahan dari konvensional menuju digital yang memiliki fitur interaktif, menarik, dan adaptif (Hasyim & Hayati, 2023). Media digital menawarkan berbagai keunggulan, seperti visualisasi, animasi yang menarik dan interaksi dua arah yang dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Kehadiran teknologi di ruang kelas tidak hanya berperan sebagai alat bantu namun juga sebagai sarana yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. *Digital natives* adalah sebutan bagi anak yang lahir pada era digital, pada era ini kecenderungan anak lebih tinggi untuk berinteraksi dan mendapatkan pengalaman belajar lebih mendalam dengan media berbasis teknologi dibandingkan media cetak atau konvensional (Kandori, 2022). Sebagai contoh penggunaan media *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran sains di TK mampu meningkatkan pemahaman materi sains, (Rahmawati, 2024). Sedangkan Ridanti (2024) menyatakan manfaat media digital berupa gadget dapat menstimulasi visual dan kognitif anak. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran berbasis digital menjadi relevan untuk mendorong peningkatan minat belajar anak yang juga menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman.

Di balik kemajuan tersebut, fenomena yang terjadi menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan media digital belum sepenuhnya berdampak positif terhadap minat belajar anak usia dini. Masih banyak ditemukan situasi di mana anak menjadi cepat bosan, kurang antusias dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran, meskipun telah diberikan media berbasis teknologi (Tabina et al., 2024). Hal ini menunjukkan, sekedar memperkenalkan media digital tidak otomatis meningkatkan minat belajar jika tidak dirancang dengan baik sesuai karakteristik perkembangan anak. Banyak anak yang justru menjadi pasif karena media yang digunakan tidak interaktif atau terlalu rumit untuk usia anak, sehingga berdampak pada tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Fenomena ini menunjukkan perlunya pemilihan media digital yang tepat, baik dari sisi konten, penyajian, maupun interaksi, agar dapat menumbuhkan minat belajar anak secara optimal. Adapun indikator minat belajar menurut Santrock (2011), yakni ketertarikan anak dalam kegiatan belajar, fokus terhadap materi yang dipelajari, dan menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran. Sejalan dengan teori *ARCS Motivation Model* yang dikemukakan (Chang et al., 2020), menyatakan minat belajar dipengaruhi oleh empat faktor

utama, yaitu: *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). Sedangkan Slameto menyatakan indikator minat belajar anak yakni perhatian, rasa ingin tahu, keterlibatan aktif dan rasa senang (Salmaeto, 2015).

Berdasarkan data yang diperoleh dari berbagai sumber dan laporan pada tingkat pendidikan anak usia dini, didapatkan angka partisipasi dan keterlibatan aktif anak pada pembelajaran di Indonesia masih menunjukkan tantangan yang signifikan. Menurut laporan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2023, sekitar 35% anak di tingkat taman kanak-kanak menunjukkan minat belajar yang rendah, dengan indikator seperti kurangnya kehadiran, rendahnya partisipasi saat kegiatan, dan cepat bosan ketika belajar (Ainaya Hanum Lutfia et al., 2023). Sementara itu, laporan dari Asosiasi Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia (2024) juga menyatakan hanya sekitar 40% lembaga PAUD yang secara konsisten menggunakan media pembelajaran berbasis digital dengan cara yang benar dan efektif (Sisworo et al., 2025). Data ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara ketersediaan media digital dengan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan minat belajar anak. Hal ini menjadi perhatian serius karena apabila minat belajar tidak dikembangkan sejak usia dini maka anak berpotensi mengalami hambatan dalam pencapaian akademik dimasa mendatang.

Secara konseptual, minat belajar memiliki hubungan erat dengan strategi pembelajaran dan media yang digunakan. Media pembelajaran digital, jika dirancang dan diterapkan secara tepat, dapat memperkuat minat belajar dengan memberikan pengalaman belajar yang nyata, menstimulasi pancha indra dan memungkinkan anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Ainiyah et al., 2025). Media digital dengan animasi, permainan edukatif, serta konten yang interaktif dapat merangsang rasa ingin tahu dan antusiasme anak terhadap materi yang dipelajari. Namun, efektivitas media digital sangat bergantung pada sejauh mana media tersebut mampu memenuhi kebutuhan perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak usia dini. Oleh karena itu, guru perlu memahami prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media digital yang tepat, agar tidak hanya sekadar menjadi hiburan, tetapi benar-benar sebagai alat yang mendukung pembelajaran.

Salah satu media digital yang mulai banyak dikenal di kalangan pendidikan anak usia dini adalah *Sekolah Enuma*, sebuah platform pembelajaran digital yang dirancang khusus untuk anak dengan pendekatan berbasis permainan, cerita, dan aktivitas interaktif. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sambil tetap memperhatikan aspek-aspek pedagogis dan perkembangan anak (Ramadhani et al., 2025). Dengan berbagai fitur yang menarik, seperti personalisasi konten, *reward* dan tugas yang berjenjang, *Sekolah Enuma* diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar melalui cara yang menyenangkan dan adaptif. Secara teori, platform media digital tersebut memenuhi kriteria media belajar yang efektif bagi anak usia dini karena mengintegrasikan aspek visual, auditori, dan kinestetik dalam pembelajaran (Putra et al., 2023).

Berdasarkan observasi awal peneliti ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran digital di TK Puspita sudah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan minat belajar anak. Namun dalam penggunaannya masih di temukan beberapa anak masih menunjukkan tanda-tanda kurang antusias dan lebih tertarik bermain sendiri dibanding mengikuti kegiatan yang diarahkan melalui media tersebut. Hal ini menunjukkan adanya potensi masalah pada penerapan media digital dalam pembelajaran di TK Puspita, baik dari sisi strategi penggunaannya, kesiapan guru, maupun kesesuaian konten dengan karakteristik anak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis minat belajar peserta didik di TK Puspita dengan menggunakan media pembelajaran digital *Sekolah Enuma*, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas media pembelajaran digital *Sekolah Enuma* dalam menumbuhkan minat belajar anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai sejauh mana media digital *Sekolah Enuma* mampu meningkatkan minat belajar anak usia dini dan memberikan masukan yang relevan bagi guru, sekolah dan pengembang media dalam memperbaiki strategi penerapannya. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi proses pembelajaran di TK Puspita, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan anak usia dini lainnya dalam memanfaatkan media digital secara optimal.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, yaitu suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dan menyeluruh melalui penggambaran kondisi nyata yang terjadi pada subjek penelitian (Sugiyono, 2019). Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini berfokus pada analisis minat belajar anak yang diekspresikan melalui perilaku, sikap, dan keterlibatan anak ketika menggunakan media pembelajaran digital *Sekolah Enuma* dalam kegiatan belajar (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini tidak hanya mengejar data numerik, melainkan pada pemahaman proses, pengalaman, dan makna yang dirasakan oleh anak dan pihak terkait selama pembelajaran berlangsung. Informan dalam penelitian ini ditentukan secara *purposive*, yaitu dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa informan memiliki pengetahuan dan pengalaman yang relevan dengan topik penelitian (Sugiyono, 2019). Empat informan utama dalam penelitian ini adalah: kepala sekolah TK Puspita; guru kelas yang menggunakan media *Sekolah Enuma*; satu orang wali murid dan 3 orang anak. Keempat informan ini diharapkan dapat memberikan informasi dari sudut pandang yang berbeda namun saling melengkapi tentang penggunaan media digital terhadap minat belajar anak.



Gambar 1. Tahapan penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi partisipatif dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada keempat informan untuk menggali pengalaman, pandangan, dan evaluasi terhadap penerapan media pembelajaran digital *Sekolah Enuma* dan dampaknya terhadap minat belajar anak (Creswell & Creswell, 2023). Observasi dilakukan secara langsung saat kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mencatat perilaku anak saat berinteraksi dengan media digital, termasuk tingkat keterlibatan, antusiasme, dan respon terhadap materi yang disajikan. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa foto kegiatan, catatan hasil belajar dan materi pembelajaran media digital *Sekolah Enuma* yang digunakan selama penelitian. Pada teknik analisis data digunakan analisis interaktif model Miles & Huberman, yang mencakup tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Creswell & Creswell, 2018). Data yang terkumpul dianalisis secara sistematis dengan cara mengidentifikasi pola, tema, dan hubungan antara data untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti. Melalui tahapan ini, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh mengenai pengaruh penggunaan media digital *Sekolah Enuma* terhadap minat belajar anak di TK Puspita.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Objek penelitian ini adalah TK Puspita, sebuah taman kanak-kanak swasta yang berlokasi di lingkungan perkotaan dengan akses yang mudah dijangkau masyarakat sekitar. Sekolah ini memiliki visi untuk mencetak generasi anak usia dini yang cerdas, kreatif dan berakhlak mulia melalui pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Sekolah ini memiliki fasilitas berupa : ruang kelas dengan dekorasi dengan nuansa ceria, meja kursi yang aman untuk anak, perpustakaan mini, area bermain luar ruangan dan akses internet yang mendukung penerapan media pembelajaran digital. Tenaga pendidik di TK Puspita memiliki jenjang pendidikan sarjana dan mendapatkan pelatihan berkala untuk meningkatkan kompetensi mengajar, sementara kurikulum yang diterapkan berbasis Kurikulum 2013 PAUD yang dipadukan dengan metode bermain tematik. Salah

satu inovasi yang diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran digital *Sekolah Enuma*, sebuah platform edukasi interaktif dengan animasi, permainan, cerita, dan *reward* permainan yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar anak. Lingkungan sekolah yang inklusif, hubungan harmonis antara guru, anak, dan orang tua, serta komitmen sekolah untuk mengevaluasi dan memperbaiki program-program pembelajaran secara berkelanjutan menjadikan TK Puspita sebagai lembaga pendidikan yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan minat belajar dan membangun pengalaman belajar yang positif bagi anak sejak dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital *Sekolah Enuma* di TK Puspita memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap minat belajar anak, meskipun terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Secara umum, anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika kegiatan belajar menggunakan media digital dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari tingginya keterlibatan anak dalam mengikuti instruksi yang diberikan melalui aplikasi, respon aktif anak ketika berinteraksi dengan animasi atau permainan edukatif dan meningkatnya rasa ingin tahu terhadap materi ada dalam media pembelajaran digital. Anak-anak terlihat fokus, bersemangat menjawab pertanyaan dan tertarik untuk menyelesaikan setiap tantangan yang muncul pada layar media. Bahkan, beberapa anak menunjukkan inisiatif untuk memandu temannya yang belum paham cara menggunakan aplikasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa *Sekolah Enuma* berhasil menarik perhatian dan menumbuhkan minat belajar melalui penyajian materi yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun. Hasil Penelitian Menunjukkan berdasarkan tabel indikator penelitian sebagai berikut:

Tabel 1

*Hasil Observasi*

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Temuan di Lapangan</b>
1	Perhatian ( <i>Attention</i> ) Anak menunjukkan fokus dan rasa ingin tahu terhadap kegiatan belajar.	Anak lebih fokus dan antusias mengikuti pembelajaran digital dibandingkan konvensional; perhatian anak meningkat saat melihat tampilan animasi dan suara menarik.
2	Keterlibatan aktif ( <i>Engagement</i> ) Anak terlibat langsung dalam proses belajar, tidak hanya menerima informasi pasif.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anak aktif menjawab pertanyaan, mencoba menyelesaikan tantangan, bahkan membantu teman yang kesulitan menggunakan media pembelajaran digital.</li><li>• Anak yang awalnya pasif menjadi lebih berani menjawab dan membantu teman lain.</li></ul>
3	Rasa senang ( <i>Enjoyment</i> ) Belajar menimbulkan perasaan positif dan menyenangkan.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anak menganggap belajar sebagai kegiatan bermain, muncul ekspresi gembira dan tawa saat menggunakan media digital.</li><li>• Anak menunjukkan ekspresi senang setelah mendapat <i>reward</i> berupa Bintang dan kenaikan level.</li></ul>

No.	Indikator	Temuan di Lapangan
5	Rasa ingin tahu Anak menunjukkan keinginan untuk terus belajar dan menyelesaikan tugas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak termotivasi menyelesaikan setiap level atau permainan. Rasa ingin tahu mendorong anak untuk terus mencoba.</li> <li>• Dorongan belajar muncul dari dalam diri anak, bukan hanya dari perintah guru.</li> <li>• Anak belajar karena ingin bermain dan menyelesaikan tantangan, bukan karena disuruh; muncul rasa ingin tahu alami.</li> </ul>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak bernama Elsa (5 tahun) mengatakan bahwa ia senang belajar menggunakan media digital *Sekolah Enuma*. “Aku suka belajar di tablet, ada gambar-gambar lucu. Kalau aku bisa jawab benar, ada bintang dan suara tepuk tangan, aku jadi senang banget!” Anak lain, Sinta (6 tahun), juga menyampaikan hal serupa. “Aku suka main Enuma, bisa belajar warna, huruf, sama gambarnya lucu-lucu. Kalau kita salah, ga di marahin nanti dikasih tau sama jawaban mana yang yang benar. Jadi aku mau coba lagi biar bisa.” Sementara itu, Nadia (5 tahun) mengaku paling suka dengan tampilan dan musik dalam aplikasi. “Seru! Ada lagu, ada gambar hewan. Aku jadi pengin belajar terus. Kalau mata aku udah capek aku bermain diluar juga sama teman-teman.” Dari wawancara dengan beberapa anak, dapat disimpulkan bahwa anak merasa belajar dengan media digital *Sekolah Enuma* menyenangkan, karena tampilannya warna-warni, interaktif, dan seperti bermain. Anak-anak menjadi lebih termotivasi dan antusias untuk belajar mengenal huruf, warna, dan bentuk. Namun, beberapa anak juga menyebut bahwa mereka anak tetap bermain di luar setelah belajar dengan layar, yang menunjukkan pentingnya keseimbangan antara kegiatan digital dan aktivitas fisik.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah, kepala sekolah menyampaikan bahwa penggunaan media digital seperti *Sekolah Enuma* merupakan salah satu inovasi yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di TK Puspita. Kepala sekolah menyatakan, “Kami melihat bahwa anak-anak di zaman kini sudah terbiasa dengan teknologi sejak kecil. Karena itu, kami merasa perlu menghadirkan media belajar yang sejalan dengan dunia anak, agar anak lebih termotivasi. Ketika kami perkenalkan *Sekolah Enuma*, anak tampak lebih semangat belajar, apalagi ketika tampilannya penuh warna, suara menarik, dan ada hadiah digital di akhir sesi.” Kepala sekolah juga mengakui bahwa keberhasilan media *Sekolah Enuma*, sangat bergantung pada kesiapan guru dalam memandu dan didukung fasilitas sekolah yang memadai.

Hasil wawancara dengan guru kelas yang menggunakan media digital *Sekolah Enuma* mengungkapkan pengalaman yang cukup positif. Guru menyampaikan bahwa media ini membantu dalam menjaga attensi anak selama pembelajaran berlangsung. “Kalau biasanya anak-anak cepat bosan dengan buku atau papan tulis, begitu layar menyala, anak langsung berkumpul dan antusias. Anak lebih berani mencoba menjawab soal, lebih cepat paham konsep warna dan huruf, karena ada gambar bergerak yang menarik,” ujarnya. Guru juga menyebut bahwa anak-anak yang biasanya pasif menjadi

lebih aktif berpartisipasi, meski di sisi lain juga ada tantangan ketika anak-anak terlalu fokus pada layar sehingga kurang memperhatikan guru. Dalam hal ini, guru berperan penting untuk tetap mengarahkan kegiatan agar tetap seimbang antara pembelajaran digital dan aktivitas fisik.

Wali murid yang diwawancara juga menyampaikan pandangan yang mendukung penggunaan media digital tersebut. Wali murid mengatakan sejak anak belajar dengan *Sekolah Enuma*, terdapat perubahan pada minat belajar anak. “Biasanya kalau saya ajak belajar di rumah, anak suka menolak, malas-malasan sampai sering saya bentak biar anak mau belajar, tapi sekarang malah anak sering minta saya untuk buka aplikasi di rumah, kata anak saya senang bisa main sambil belajar. Anak jadi lebih cepat hafal huruf-huruf dan angka dan lebih percaya diri,” ungkapnya. Wali murid tersebut juga menilai bahwa media *Sekolah Enuma* membuat anak merasa belajar bukan sebagai kewajiban yang membosankan, melainkan sebagai kegiatan yang menyenangkan. Namun, pengawasan juga penting, agar anak tidak terlalu lama menatap layar dan tetap mendapatkan pengalaman belajar yang seimbang.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa *Sekolah Enuma* memiliki keunggulan dalam menyediakan konten yang variatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Anak-anak terlihat menikmati fitur-fitur seperti permainan, cerita interaktif dan *reward* berupa bintang yang merangsang minat untuk terus belajar. Media ini juga memungkinkan anak untuk belajar dengan kecepatan masing-masing karena adanya tingkatan tantangan yang dapat disesuaikan. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik, di mana anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna (Santrock, 2011). Hal ini juga mendukung teori minat belajar (Slameto, 2015) yang menyatakan anak terdorong untuk belajar bukan hanya karena perintah guru atau orang tua, tetapi karena adanya dorongan dari dalam diri yang diperkuat oleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dalam penelitian ini menemukan beberapa masalah yang perlu diperhatikan. Diantaranya, tidak semua anak memiliki tingkat penguasaan teknologi yang sama, sehingga anak-anak yang kurang terampil sering kali membutuhkan bimbingan lebih intensif dari guru. Selain itu, keterbatasan fasilitas, seperti jumlah perangkat yang terbatas, kadang membuat anak harus bergantian sehingga muncul rasa tidak sabar dan kurangnya fokus. Guru juga mengungkapkan adanya tantangan ketika anak terlalu terfokus pada layar sehingga lupa berinteraksi dengan teman atau guru secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa media digital tidak dapat sepenuhnya mengantikan interaksi sosial, melainkan hanya sebagai pendukung pembelajaran yang harus digunakan secara bijak.

Secara keseluruhan hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa media pembelajaran digital yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan minat belajar anak usia dini. Wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan wali murid memberikan perspektif yang saling melengkapi, yang menunjukkan bahwa keberhasilan media *Sekolah Enuma* di TK Puspita sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, ketersediaan fasilitas, dan dukungan dari orang tua. Penelitian ini juga

menegaskan pentingnya peran guru dalam memfasilitasi, mengarahkan, dan mengelola penggunaan media digital agar tetap selaras dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media digital seperti *Sekolah Enuma* dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan minat belajar anak, asalkan penerapannya dirancang secara tepat dan dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran lainnya yang mendukung perkembangan holistik anak.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran digital *Sekolah Enuma* memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat belajar anak-anak usia dini di TK Puspita. Temuan ini terlihat dari meningkatnya perhatian, keaktifan, dan antusiasme anak dalam mengikuti proses pembelajaran ketika media ini digunakan. Anak-anak lebih fokus, lebih cepat memahami materi, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi pada kegiatan belajar yang menggunakan media digital. Hal tersebut mengonfirmasi media pembelajaran digital jika dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak maka dapat menjadi sarana yang efektif untuk memfasilitasi pengalaman belajar anak. Dalam hal ini, *Sekolah Enuma* sebagai media belajar yang interaktif, adaptif, dan menyenangkan berhasil mengakomodasi kebutuhan anak-anak yang lahir di era digital dan responsif terhadap rangsangan visual dan auditori yang menarik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa aspek-aspek penting dari minat belajar, seperti keterlibatan aktif, keberanian untuk mencoba, dan rasa ingin tahu untuk menyelesaikan tantangan, muncul lebih menonjol ketika media digital digunakan. Hal ini memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain, sebuah pendekatan yang sejalan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, yang lebih mudah belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Fitur-fitur *Sekolah Enuma*, seperti animasi, permainan, dan *reward* berhasil menstimulasi dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik anak secara bersamaan. Hal ini mengindikasikan, media pembelajaran digital tidak hanya hiburan bagi anak, tetapi memiliki peran sebagai pedagogis yang penting dalam menumbuhkan minat belajar, apabila dirancang secara tepat dan digunakan secara terarah.

Jika dikaitkan dengan hasil-hasil penelitian terdahulu, temuan ini sejalan dengan penelitian (Senjaya, 2022), yang menyatakan media digital berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar anak-anak PAUD melalui penyajian materi yang menarik dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak lebih termotivasi belajar ketika berinteraksi dengan media digital yang memberi *reward* seperti bintang atau poin, mirip dengan fitur yang ada pada *Sekolah Enuma*. Sementara itu, Penelitian (Jadidah et al., 2023) menemukan aplikasi edukasi berbasis permainan meningkatkan minat belajar anak usia dini hingga 60% lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, hal tersebut terjadi karena media digital menarik perhatian anak untuk mempertahankan fokus yang lebih lama.

Penelitian yang dilakukan oleh Ritonga & Halimah (2023) menunjukkan, anak-anak generasi

*digital natives* lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis teknologi. Anak-anak menunjukkan peningkatan keterlibatan dan rasa percaya diri yang signifikan. Temuan ini sejalan dengan indikator minat belajar menurut Santrock (2011), yakni ketertarikan anak dalam kegiatan belajar, fokus terhadap materi yang dipelajari, dan menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran. Sedangkan teori *ARCS Motivation Model* yang dikemukakan (Chang et al., 2020) menyatakan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh empat faktor utama, yaitu: *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). Media *Sekolah Enuma* terbukti mampu memenuhi keempat faktor ini melalui tampilan menarik yang menarik perhatian, konten yang relevan dengan tingkat perkembangan anak, berbagai level tantangan yang dapat membangun kepercayaan diri dan *reward* yang memberikan kepuasan dalam diri anak.

Temuan dalam penelitian ini juga membuktikan media digital dapat memenuhi kebutuhan belajar yang beragam melalui fitur-fitur adaptif. Anak dengan kemampuan belajar yang cepat dapat melanjutkan ke tingkat berikutnya, sementara anak yang masih membutuhkan waktu dapat mengulang level yang sama. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Siregar, 2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang adaptif memungkinkan setiap anak belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, sehingga minat belajar anak tetap terjaga.

Secara konseptual hasil penelitian ini menguatkan pandangan bahwa minat belajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor internal anak, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang didukung oleh media pembelajaran yang digunakan. Media digital yang menarik, mudah digunakan, dan relevan dengan dunia anak, mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Sebagaimana pendapat Goleman (2013) menyatakan minat melibatkan aspek emosional karena pengalaman atau keterlibatan dalam suatu kegiatan biasanya disertai perasaan tertentu, seperti rasa senang atau ketertarikan. Penelitian (Adillah et al., 2023) mengonfirmasi media pembelajaran digital yang tepat dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif dan sosial anak secara seimbang, sehingga minat belajar anak meningkat.

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa media digital berperan dalam membangun pengalaman belajar yang lebih personal bagi anak. Anak dapat mengulang materi sesuai kebutuhan, mendapatkan umpan balik langsung, dan merasa diberi ruang untuk bereksplorasi tanpa takut salah. Aspek ini sesuai dengan temuan (Andi Arbaina Fariza et al., 2023), yang menyoroti pentingnya pengalaman belajar yang personal dalam meningkatkan minat belajar anak. Mereka menemukan bahwa media digital memungkinkan anak untuk merasa lebih mandiri, percaya diri, dan terlibat aktif dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak positif pada minat belajar mereka.

Adapun tantangan yang ditemukan dalam penelitian ini antara lain, kecenderungan anak untuk terlalu fokus pada layar, sehingga menjadikan anak melupakan interaksi sosial dengan teman atau guru. Hasil studi (Metanoia et al., 2024) mengingatkan pembelajaran melalui media digital sebaiknya tidak

menjadi satu-satunya metode yang digunakan, melainkan harus dikombinasikan dengan kegiatan tatap muka untuk menjaga keseimbangan antara interaksi manusia dan teknologi. Selain itu, kesiapan guru dalam menggunakan media digital juga menjadi faktor penting. Tanpa pengelolaan yang baik, media digital berpotensi hanya menjadi alat hiburan, bukan sebagai sarana belajar yang efektif.

Temuan lain yang menarik adalah bahwa media *Sekolah Enuma* juga tampaknya berperan dalam mengembangkan aspek afektif anak, seperti perasaan senang, antusias, dan puas setelah menyelesaikan tantangan dalam pembelajaran. Aspek ini penting karena perasaan positif selama belajar dapat memperkuat motivasi intrinsik anak. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian (Hasyim & Hayati, 2023), yang menunjukkan bahwa media digital yang dilengkapi dengan sistem penghargaan sederhana, seperti bintang atau sertifikat, dapat meningkatkan kepuasan belajar anak sehingga mereka terdorong untuk terus belajar.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bagaimana lembaga pendidikan dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan kebutuhan anak di masa kini. Penggunaan media digital *Sekolah Enuma* di TK Puspita adalah contoh nyata upaya adaptasi sekolah terhadap perkembangan teknologi dan budaya belajar anak. Jika dianalisis dari perspektif teori konstruktivisme, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif mengamati, mencoba, dan mengevaluasi sendiri hasil belajarnya. Sejalan dengan gagasan Piaget tentang pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar anak. Media digital memberikan lingkungan yang memberikan anak kebebasan untuk bereksplorasi, pada akhirnya meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan anak dalam belajar.

Temuan penelitian mendukung teori behavioristik (Skinner dalam Rozi, 2025) khususnya pada aspek penguatan positif. Dalam media *Sekolah Enuma*, setiap jawaban benar atau pencapaian disertai dengan *reward* berupa animasi atau poin. Bentuk-bentuk penghargaan ini berperan sebagai *reinforcer* yang meningkatkan perilaku belajar positif anak. Ketika anak merasa dihargai atas usahanya, anak terdorong untuk mencoba lagi dan belajar lebih giat. Meskipun teori behavioristik menekankan bahwa pemberian *reward* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian anak lebih berfokus pada *reward* daripada pada esensi pembelajaran itu sendiri. Kondisi ini menunjukkan pentingnya menjaga keseimbangan antara motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Hal tersebut didukung oleh penelitian (Muktar, 2019) mengenai pentingnya penguatan dalam membentuk perilaku belajar anak.

Dengan demikian secara menyeluruh hasil penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga menegaskan pentingnya strategi implementasi media pembelajaran digital yang tepat. Keberhasilan media pembelajaran digital seperti *Sekolah Enuma* dalam meningkatkan minat belajar tidak hanya bergantung pada kualitas kontennya, tetapi juga pada kemampuan guru untuk memfasilitasi pembelajaran dengan baik, kesiapan infrastruktur sekolah dan

sinergi peran keluarga dalam mendukung kegiatan belajar anak di rumah. Oleh sebab itu dalam penerapan pembelajaran menggunakan media digital juga diperlukan perencanaan yang baik, pelatihan guru yang memadai dan kolaborasi antara sekolah dan orang tua agar hasil belajar yang diperoleh menjadi optimal.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital *Sekolah Enuma* di TK Puspita terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun. Media pembelajaran digital *Sekolah Enuma* mampu menarik perhatian, meningkatkan keterlibatan, dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak melalui penyajian materi yang interaktif, adaptif dan menyenangkan. Dengan fitur-fitur visual, auditori, dan permainan edukatif yang menarik, anak-anak menunjukkan peningkatan pada dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa media digital yang dirancang sesuai perkembangan anak dapat memperkuat motivasi belajar, menciptakan pengalaman belajar dan membangun rasa percaya diri serta kepuasan belajar anak. Sekolah hendaknya terus meningkatkan kemampuan guru, melalui pelatihan, pendampingan dan memberikan ketersediaan fasilitas yang memadai, selain itu peran orang tua juga di harapkan untuk mendukung pembelajaran di rumah. Dengan sinergi antara media yang tepat, guru yang kompeten, lingkungan belajar yang kondusif, dan dukungan keluarga maka pembelajaran digital dapat menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan minat belajar anak. Kontribusi dalam penelitian ini memberikan wawasan kepada guru dan sekolah untuk memberikan media pembelajaran yang tepat dalam menarik minat belajar anak.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penghargaan dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi berarti dalam penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus ditujukan kepada TK Puspita beserta seluruh civitasnya, mulai dari kepala sekolah, para guru, dan orang tua atas dukungan luar biasa yang penulis terima. Penulis juga memberikan apresiasi yang hangat kepada anak-anak hebat di TK Puspita yang dengan antusias dan semangat tinggi berpartisipasi aktif dalam kegiatan penelitian. Rasa terimakasih yang tulus penulis haturkan kepada dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan dan masukan yang membangun sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adillah, R., Arfika, N., Purba, F. P. Y., & Yus, A. (2023). Analisis media belajar digital di generasi Alpha era Society 5.0 mendukung Kurikulum Merdeka. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 84–88. <https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3177>

- Ainaya Hanum Lutfia, Kusumaningsih, W., & Suneki, S. (2023). Analisis pemanfaatan media Math Playground dalam pembelajaran matematika kelas 1 materi pengurangan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3676–3684. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1220>
- Ainiyah, F., Eska, N., & Nasution, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital Google Sites berbasis inkuiri terbimbing pada materi fungsi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X MA Ma’arif Jember. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 974–984. <https://doi.org/10.59435/menuis.v1i6.466>
- Andi Arbaina Fariza, Andi Nurfadillah, & Abdan Syakur. (2023). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran Wordwall pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPTD SDN 145 Inpres Pampangan. *Education: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(3), 44–56. <https://doi.org/10.51903/education.v3i3.440>
- Chang, Y. S., Hu, K. J., Chiang, C. W., & Lugmayr, A. (2020). Applying mobile augmented reality (AR) to teach interior design students in layout plans: Evaluation of learning effectiveness based on the ARCS model of learning motivation theory. *Sensors (Switzerland)*, 20(1). <https://doi.org/10.3390/s20010105>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and a mixed-method approach*. SAGE Publications. <https://doi.org/10.4324/9780429469237-3>
- Goleman, D. (2013). *Emotional intelligence*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hasyim, A., & Hayati, N. A. (2023). Analisis kemampuan guru dalam menggunakan e-learning sebagai media pembelajaran di era digital. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 297–303. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.555>
- Jadidah, I. T., Awalia, E. S., Abdillah, A., Ananta, S., & Darmawan, N. (2023). Analisis kemampuan calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Significant: Journal of Research and Multidisciplinary*, 1(2), 62–67. <https://doi.org/10.62668/significant.v1i02.658>
- Kandori, I. (2022). Penerapan media pembelajaran digital berbasis Android dan model pembelajaran e-learning terhadap minat belajar siswa pada kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Tondano. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 165–175. <https://doi.org/10.53682/jpeunima.v2i1.1936>
- Maulida, L., & Afrianingsih, A. (2024). Pengaruh pemberian reward stempel prestasi terhadap motivasi belajar anak usia dini di TK Raudhotut Tholibin Bungo. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2). <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.494>
- Metanoia, C. V., Blanca, A. I., & Larosa, R. (2024). Transformasi pembelajaran calistung untuk murid SD. *Aletheia Christian Educators Journal*, 5(2), 64–72. <https://doi.org/10.9744/aletheia.5.2.64-72>

- Muktar, M. (2019). Pendidikan behavioristik dan aktualisasinya. *Tabyin: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 14–30. <https://doi.org/10.52166/tabyin.v1i1.4>
- Novianti, F. (2021). Analisis framing media online dalam pemberitaan bunuh diri di Lampung.
- Putra, L. D., Amelia Marin, W., Soleha, I., & Kafka Ravendra, P. (2023). Analisis media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SD Negeri Grogol. *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 131–137. <https://doi.org/10.55583/jkip.v4i1.598>
- Ramadhani, I. R., Susiana, A., Anli, R. M., & Rizqa, M. (2025). Analisis efektivitas media pembelajaran interaktif Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Akhlak di Madrasah Aliyah Negeri 3 Pekanbaru. *Al-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam*, 2(3), 264–271. <https://doi.org/10.71242/zh230473>
- Ritonga, M. M. N., & Halimah, S. (2023). Analisis kemampuan guru PAI dalam merancang media pembelajaran berbasis digital di MAN 1 Medan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 29–32. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i1.234>
- Rozi, & Arifin, S. (2025). Implementasi Teori Belajar Behavioristik B.F. Skinner dalam Memotivasi Siswa pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar TaQu Cahaya Ummat Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 6(1), 187–192. DOI:[10.29303/goesciencede.v6i1.537](https://doi.org/10.29303/goesciencede.v6i1.537)
- Senjaya, R. P. (2022). Pengembangan media komik digital (MEKODIG) dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>
- Siregar, A. (2021). Analisis evaluasi pengembangan media komik digital pada mata pelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114. <https://api.core.ac.uk/oai/oai:ojs.jurnal.polsri.ac.id:article/3342>
- Sisworo, A. W., Sari, N., Syekh, I., Halim, A., & Insan, H. (2025). Analisis media pembelajaran berbasis permainan digital terhadap minat belajar bahasa Arab pada siswa kelas VIII MTs Nurul Iman Berngam Binjai. *Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, 2(2), 1277–1281.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi revisi, cetakan ke-6). Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019a). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019b). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tabina, M. H. C. T., Mubarok, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis media pembelajaran interaktif dalam minat belajar siswa kelas 5 SD 03 Tergo. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502. <https://doi.org/10.56799/jceki.v3i5.4219>
- Rahmawati, Y. P., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Efektivitas penggunaan media virtual reality dalam pembelajaran sains. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 101–110. <https://journal2.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/766>

Ridanti, J. F., & Suryana, D. (2024). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 140–150.  
<https://journal2.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/391>

Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology* (5th ed.). McGraw-Hill.