

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI DI TK PEMBINA

Renawati¹, Revalia², Mardiana Sapitri³, Sefia Mawarni⁴, Jenni Murtia⁵
renaw946@gmail.com¹, revalia566@gmail.com², mardianasafitri6677@gmail.com³,
sefiamawarni@gmail.com⁴, jennimurtia3@gmail.com⁵
Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Natuna

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Pembina. Media pembelajaran digital merupakan alat bantu pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menciptakan suasana belajar lebih menarik dan interaktif bagi anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK Pembina. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti video animasi edukatif, gambar interaktif, dan permainan pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, antusias, dan partisipasi anak selama proses pembelajaran berlangsung. Anak menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan, lebih fokus memperhatikan materi, dan lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Pembina.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Minat Belajar, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

This study aims to determine the use of digital learning media in increasing early childhood learning interest at TK Pembina. Digital learning media are technology-based learning tools that can create a more interesting and interactive learning environment for children. This study used a qualitative descriptive method with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The subjects of the study were Group B children at TK Pembina. The results showed that the use of digital media such as educational animated videos, interactive images, and learning games was able to increase children's attention, enthusiasm, and participation during the learning process. Children became more active in answering questions, more focused on paying attention to the material, and more enthusiastic in participating in learning activities. Therefore, the use of digital learning media can help improve early childhood learning interest at TK Pembina.

Keywords: Digital Learning Media, Learning Interest, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal dalam proses pembentukan karakter dan perkembangan kemampuan anak. Pada usia dini, anak berada pada masa emas (golden age) sehingga membutuhkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang aktif agar anak memiliki minat belajar yang tinggi. Perkembangan teknologi saat ini memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada pendidikan anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu inovasi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Media digital seperti video animasi, gambar interaktif, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran mampu menarik perhatian anak sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Di TK Pembina, penggunaan media pembelajaran digital mulai diterapkan dalam beberapa kegiatan pembelajaran. Guru menggunakan video pembelajaran dan gambar interaktif untuk membantu anak memahami materi. Penggunaan media tersebut membuat

anak terlihat lebih antusias dan aktif saat belajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Pembina.

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Melalui pendidikan yang tepat, anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sebagai dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka di masa depan. Selain mempersiapkan anak untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, pendidikan usia dini juga membantu meningkatkan kesiapan serta kemampuan anak dalam proses belajar awal. Dalam pelaksanaannya, penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada anak sehingga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta merangsang pikiran, emosi, dan perhatian anak. Dengan media yang sesuai, anak akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Karena setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda, media dan materi pembelajaran perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan mereka. Penggunaan berbagai jenis media dalam proses belajar juga dapat membuat anak lebih aktif, termotivasi, dan tertarik terhadap pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran mampu mendukung perkembangan anak dalam berbagai aspek, seperti fisik, bahasa, sosial-emosional, kreativitas, dan kognitif (Yeni et al. 2023)

Media pembelajaran saat ini terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi. Semakin pesat perkembangan teknologi, maka semakin berkembang pula jenis dan bentuk media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki perbedaan dengan sumber belajar. Media pendidikan merupakan berbagai alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, maupun gagasan kepada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan pemikiran, perasaan, minat, dan perhatian mereka dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Informasi yang disampaikan melalui media dapat melibatkan peserta didik dalam aktivitas yang nyata sehingga proses belajar dapat berlangsung secara lebih efektif. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang akan disampaikan perlu dirancang secara sistematis dengan memperhatikan aspek psikologis belajar agar instruksi atau pesan pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, media pembelajaran juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan berkesan bagi siswa.

Media yang digunakan sebaiknya dapat memenuhi kebutuhan belajar setiap individu karena masing-masing peserta didik memiliki kemampuan, karakteristik, dan gaya belajar yang berbeda-beda. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, penyajian informasi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami sehingga dapat membantu memperlancar proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal (Yuniarti et al. 2023).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu proses belajar siswa agar tujuan pembelajaran dan tingkat keberhasilan belajar dapat tercapai secara optimal. Penggunaan media dalam pembelajaran dilakukan karena dapat memberikan berbagai manfaat bagi siswa maupun guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Salah satu manfaatnya adalah media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan semangat mereka dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, materi yang disampaikan melalui media menjadi lebih jelas dan mudah dipahami sehingga siswa lebih mudah menguasai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

pada saat itu.

Penggunaan media pembelajaran juga membuat metode mengajar menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton. Dengan adanya variasi tersebut, suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam berbagai aktivitas belajar, seperti mengamati video dan gambar, melakukan praktik, serta mendemonstrasikan suatu kegiatan. Hal ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena mereka memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

Dalam proses belajar mengajar, media yang digunakan sebaiknya memiliki mutu dan kualitas yang baik meskipun bentuknya sederhana. Saat ini, banyak guru memanfaatkan teknologi seperti LCD proyektor untuk menampilkan materi pembelajaran, misalnya dalam bentuk video, gambar, atau presentasi yang dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan. Namun, dalam menggunakan media pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan berbagai aspek penting agar pembelajaran berjalan efektif. Guru harus memperhatikan karakteristik setiap siswa, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, metode pembelajaran yang digunakan, isi materi yang akan dijelaskan, serta strategi pembelajaran yang sesuai. Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, penggunaan media pembelajaran dapat mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna bagi siswa (Yeni et al. 2023).

Jenis-jenis media pembelajaran di era digital pertama memilih alat peraga yang menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran untuk disesuaikan karena jika media pembelajaran tidak sesuai untuk menyampaikan materi, tentu akan membuat proses pembelajaran di kelas menjadi tidak efektif. Seorang guru harus memilih media pembelajaran yang tepat dengan materi pelajaran. Kedua, gunakan powerpoint untuk membantu menyampaikan materi pelajaran. Powerpoint tidak hanya berguna untuk berkulat dalam proses pembuatan presentasi, tetapi juga untuk mempermudah proses setting dan pencetakan slide presentasi serta pembuatan bahan presentasi baik hardcopy maupun softcopy. Powerpoint memungkinkan pengguna untuk memasukkan media suara, gambar dan video ke dalam presentasi sehingga presentasi terlihat lebih menarik. Ketiga, di era digital, sistem pembelajaran berbasis online semakin diminati (Asari et al., 2023).

Pemanfaatan media digital dalam pendidikan anak usia dini memberikan berbagai manfaat. Salah satunya adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi anak. Melalui penggunaan konten multimedia seperti gambar, video, dan animasi, proses pembelajaran menjadi lebih kaya, mampu meningkatkan minat, serta mendorong keterlibatan aktif anak dalam belajar. Selain itu, media digital memungkinkan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan minat masing-masing anak.

Dengan bantuan aplikasi dan perangkat lunak, guru dapat merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan dan gaya belajar anak, sehingga membantu mereka memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, seperti matematika dan sains, dengan lebih mudah. Penggunaan media digital juga berperan dalam mengembangkan keterampilan teknologi sejak usia dini. Keterampilan ini sangat penting di era digital saat ini. Dengan terbiasa menggunakan perangkat digital, anak dapat meningkatkan literasi digitalnya serta lebih siap menghadapi perkembangan teknologi yang semakin kompleks di masa depan (Abbas et al. 2025).

Minat belajar sangat penting bagi anak agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal. Menurut Schunk (2010) dalam Astriya dan Kuntoro (2015), seseorang akan belajar atau bekerja dengan baik apabila memiliki minat, dan sebaliknya, tanpa minat hasilnya tidak akan maksimal. Ubaidillah (2020) menjelaskan bahwa minat merupakan kecenderungan yang relatif menetap dalam diri seseorang untuk memperhatikan,

mengingat, serta merasa senang dalam melakukan suatu kegiatan atau bidang tertentu.

Apabila anak tidak memiliki minat terhadap suatu pembelajaran, maka ia cenderung tidak memperhatikan, kurang tertarik, dan tidak terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, Nasution dkk. (2020) menyatakan bahwa minat belajar anak tidak akan berkembang secara optimal tanpa adanya stimulus yang tepat. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar anak (Ayuningtyas & Wijayaningsih 2021).

Secara etimologis, minat berasal dari bahasa Inggris *interest* yang berarti kesukaan, perhatian, atau kecenderungan hati terhadap sesuatu. Dalam proses pembelajaran, siswa perlu memiliki minat atau ketertarikan agar dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Adanya minat akan mendorong siswa untuk lebih memperhatikan, aktif, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Menurut Slameto (2003), minat merupakan perasaan suka dan ketertarikan terhadap suatu aktivitas atau hal tertentu. Oleh karena itu, minat belajar menjadi faktor penting yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar (Astuti & Watini 2022).

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan memahami penggunaan media pembelajaran digital berdasarkan pengalaman guru dan perilaku anak selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Creswell and Poth 2018), penelitian kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu terhadap suatu peristiwa atau fenomena. Sejalan dengan itu, (Moleong 2018) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif dilakukan secara alamiah untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara holistik melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata. Oleh karena itu, metode ini sesuai untuk menggambarkan penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Pembina.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru TK Pembina sebagai informan utama dan anak kelompok B usia 5-6 tahun sebagai subjek yang diamati. Informan wawancara adalah Ibu Mardiana, S.Pd., selaku guru yang menggunakan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan informan dilakukan secara purposive karena informan dianggap mengetahui secara langsung kegiatan pembelajaran yang menggunakan media digital. Menurut (Sugiyono 2021), pemilihan sumber data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan secara purposive, yaitu memilih informan yang dianggap paling memahami masalah penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat perhatian, antusiasme, dan partisipasi anak selama pembelajaran menggunakan media digital. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai jenis media digital yang digunakan, manfaat media digital, dukungan orang tua, kendala penggunaan media digital, cara guru mengatur fokus anak, media yang paling disukai anak, serta tujuan penggunaan media digital pada anak usia dini. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa kegiatan pembelajaran, perangkat atau media yang digunakan, dan catatan pendukung. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

Data dianalisis menggunakan model Miles, (Miles, Huberman, and Saldana 2014), yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Kondensasi data dilakukan dengan memilih informasi penting dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan dengan menghubungkan temuan lapangan

dengan teori dan hasil penelitian terdahulu. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar hasil penelitian lebih dapat dipercaya (Sugiyono 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di TK Pembina menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu meningkatkan minat belajar anak usia dini. Media digital yang digunakan dalam pembelajaran meliputi video animasi edukatif, gambar interaktif, lagu pembelajaran, cerita melalui layar infocus atau proyektor, serta game edukatif sederhana. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, anak terlihat lebih antusias, lebih fokus memperhatikan materi, dan lebih aktif mengikuti arahan guru. Anak juga lebih mudah memahami materi karena penyampaian pembelajaran tidak hanya dilakukan secara lisan, tetapi didukung oleh tampilan gambar, suara, warna, dan gerak yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi, anak kelompok B usia 5-6 tahun menunjukkan perhatian yang lebih baik ketika guru menampilkan materi melalui infocus. Anak tampak memperhatikan layar, mengikuti gerakan lagu, merespons pertanyaan guru, dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap cerita atau video yang ditampilkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi stimulus pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu menyukai kegiatan yang konkret, menyenangkan, berwarna, bergerak, dan mudah ditiru.

Hasil wawancara bersama Ibu Mardiana, S.Pd., menunjukkan bahwa media digital yang paling sering digunakan di TK Pembina adalah infocus atau proyektor. Media tersebut digunakan untuk menampilkan video animasi edukatif, cerita nabi, kegiatan bercerita, gerak dan lagu, video interaktif, lagu pembelajaran, serta game edukatif sederhana. Guru memilih media tersebut karena tampilannya menarik, penuh warna, memiliki suara, dan mampu membuat anak lebih bersemangat dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut informan, media pembelajaran digital sangat bermanfaat bagi anak usia dini karena anak dapat meniru dan mencontohkan gerakan yang ditampilkan melalui animasi atau video. Anak menjadi lebih semangat ketika belajar sambil menonton video, bernyanyi, mendengarkan cerita, dan mengikuti gerak lagu melalui layar infocus. Selain itu, media digital membantu anak memahami materi dengan lebih mudah karena informasi disampaikan melalui perpaduan visual, audio, dan gerak. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Abbas et al. 2025) bahwa media digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi anak usia dini.

Dari aspek dukungan orang tua, guru menyampaikan bahwa penggunaan media digital di sekolah memperoleh dukungan yang baik. Namun, penggunaan media digital di rumah dapat dipersepsikan berbeda karena sebagian orang tua cenderung khawatir ketika anak terlalu sering menggunakan telepon genggam. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital di sekolah memiliki fungsi edukatif yang lebih terarah karena anak menggunakan media dalam kegiatan belajar, bermain, bernyanyi, dan mencontoh gerakan dengan pendampingan guru. Oleh sebab itu, peran guru dan orang tua tetap diperlukan agar media digital digunakan secara positif dan sesuai usia anak.

Berdasarkan hasil wawancara, guru tidak menemukan kendala yang berarti dalam penggunaan media digital di TK Pembina. Hal ini disebabkan media yang ditampilkan telah dipilih sesuai kebutuhan pembelajaran anak usia dini, misalnya cerita nabi, gerak dan lagu, video animasi edukatif, serta video interaktif. Meskipun demikian, guru tetap perlu memperhatikan kesesuaian isi media, durasi penggunaan layar, dan cara penyajian agar

media digital tetap berfungsi sebagai sarana pembelajaran, bukan sekadar hiburan. Dengan demikian, penggunaan media digital harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tahap perkembangan anak.

Dalam menjaga fokus anak selama pembelajaran, guru mengarahkan anak dengan memberikan contoh yang baik serta memilih tayangan atau kegiatan yang menarik. Guru tidak hanya menampilkan video, tetapi juga mengajak anak merespons isi media, mengikuti gerakan, bernyanyi, dan mendengarkan cerita. Strategi ini membuat anak tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Media digital yang paling disukai anak adalah kegiatan bercerita, menonton video, bernyanyi, dan mendengarkan cerita melalui layar infocus karena kegiatan tersebut mudah dipahami dan menyenangkan bagi anak.

Tujuan penggunaan media digital pada anak usia dini di TK Pembina adalah membantu proses pembelajaran agar lebih menarik, menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Selain itu, media digital digunakan untuk meningkatkan minat belajar, perhatian, motivasi, kemampuan berpikir, serta mengenalkan teknologi secara positif sesuai usia anak. Penggunaan media digital juga menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan karena anak belajar melalui gambar, suara, animasi, lagu, cerita, dan permainan sederhana.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital memiliki peran positif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Ketertarikan anak terhadap video animasi, lagu, cerita, dan game edukatif menunjukkan bahwa media digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan (Maghfirah et al. 2022) yang menyatakan bahwa media digital memadukan unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga efektif digunakan dalam menstimulasi kemampuan anak usia dini. Penelitian (Maghfirah et al. 2022)) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak.

Penggunaan video pembelajaran juga mendukung keterlibatan anak dalam proses belajar. Anak dapat melihat contoh, mendengar penjelasan, mengikuti gerakan, dan menghubungkan materi dengan pengalaman yang ditampilkan dalam video. (Nurani et al. 2022) menjelaskan bahwa video pembelajaran sebagai media digital dapat membantu anak memberikan respons dan meningkatkan interaksi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media digital di TK Pembina tidak hanya membantu guru menyampaikan materi, tetapi juga mendorong perhatian, motivasi, partisipasi, dan pemahaman anak selama pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Pembina, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar anak usia dini. Media digital yang digunakan berupa video animasi, gambar interaktif, lagu pembelajaran, dan game edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Anak terlihat lebih antusias, aktif, fokus, serta lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih kreatif dan inovatif. Media digital sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang menyukai pembelajaran melalui gambar, suara, warna, dan aktivitas yang menarik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital di TK Pembina dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif serta tidak membosankan.

Saran

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran digital agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Guru juga perlu memilih media yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran digital, seperti LCD proyektor, komputer, jaringan internet, dan perangkat pembelajaran lainnya agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat mendampingi anak dalam penggunaan teknologi digital di rumah sehingga penggunaan media digital tetap memberikan manfaat positif bagi perkembangan dan pendidikan anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran digital dengan metode atau media yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Ngatmin, Mar'atus Sholihah, Muhammad Syafe'i, Maharani, and Fatin Aida Dzakia. 2025. "PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA DIGITAL PADA ANAK USIA DINI." *AL-ATHFAL STAI MUHAMMADIYAH PROBOLINGGO* 06(03):304–16.
- Astuti, Nurul Puji, and Sri Watini. 2022. "Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 08(September):2141–50.
- Ayuningtyas, Tri Yuli, and Lanny Wijayaningsih. 2021. "Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan , Temukan Gambar) Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(1):814–22. doi: 10.31004/obsesi.v5i1.724.
- Creswell, John W., and Cheryl N. Poth. 2018. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches*. 4th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Maghfirah, Febry, Malpaleni Satriana, Antung Dewi Nurliana Sagita, Wiwik Haryani, Farny Sutriany Jafar, Yindayati Yindayati, and Norhafifah Norhafifah. 2022. "Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini Di Lembaga PAUD." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(6):6027–34. doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3370.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldana. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi revisi; cetakan ke-38. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurani, Yuliani, Hapidin Hapidin, Catur Wulandari, and Elas Sutihat. 2022. "Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir Untuk Anak Usia Dini Melalui Media Digital Video Pembelajaran." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(6):5747–56. doi: 10.31004/obsesi.v6i6.2940.
- Pratasik, Andi Asari-Sukarman Purba-Ramadhani Fitri-Veronika Genua-Emmi Silvia Herlina-Pradika Adi Wijayanto-Hadiansyah Ma'sum-Iona Lisa Ndakularak-Sastika Astridewi-Yunawati Sele-Ira Nurmala-Mustakim-Alexander Waworuntu-Tatan Sukwika-I. 2023. *Media Pembelajaran Diera Digital*. yogyakatrta.
- Sugiyono, Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yeni, Dewi Fitri, Desi Rahmatika, Desi Armi, and Eka Putri. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Innovation in Learning End Education* 01(02).
- Yuniarti, Anisyah, Fannisa Safarini, Ita Rahmadia, Sinta Putri, Pendidikan Biologi, Universitas

Tanjungpura, and Informasi Artikel. 2023. "MEDIA KONVENSIONAL DAN MEDIA DIGITAL Perubahan Yang Didapat Harus Bernilai Positif Bagi Diri Individu . Perubahan Yang Didapat Dari Belajar , Dan Dari Apa Yang Dipelajari Oleh Seseorang Muncullah Kemampuan Bertujuan Agar Murid Mendapat Ilmu Dan Pengetahua." Jurnal Konvensional and Technology 4:84–95.