

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Kec. Dungingi, Kota Gorontalo

Nurfadilah Muthalib<sup>1\*</sup>, Nirmala L. Nasief<sup>2</sup>, Asya Anggraini Langindara<sup>3</sup>, Nindi Astuti<sup>4</sup>  
Sulastya Ningsih<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup> PGPAUD, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email: [161424082@ung.ac.id](mailto:161424082@ung.ac.id)<sup>1\*</sup>, [nirmalanasief@gmail.com](mailto:nirmalanasief@gmail.com)<sup>2</sup>, [asyalangindara7@gmail.com](mailto:asyalangindara7@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[nindyastuti09@gmail.com](mailto:nindyastuti09@gmail.com)<sup>4</sup>

\*Penulis korespondensi: [161424082@ung.ac.id](mailto:161424082@ung.ac.id)

**Abstract.** *This research is motivated by the importance of creating enjoyable learning so that early childhood learning interests can develop better, especially in Pembina State Kindergarten, Dungingi District. The purpose of this study was to determine the effect of the use of interactive learning media on children's learning interests and describe changes in their learning behavior when activities are carried out without media and with interactive media. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method through conventional learning and learning using interactive media in the form of coloring activities. Data were obtained through observations by assessing aspects of enjoyment, focus, activeness, and enthusiasm during the activity. The results showed that children's learning interests in conventional learning only reached an average score of 6 and tended to be low, while in learning using interactive media, it increased significantly to an average score of 13.1. This change was seen from the increase in children's enthusiasm, better ability to focus, and their more active involvement during the learning process. The findings of this study confirm that interactive learning media has an important role in attracting children's attention and creating a more lively and meaningful learning atmosphere, thereby increasing early childhood learning interests.*

**Keywords:** *Children's Learning Interest; Coloring Calligraphy; Conventional Learning; Early Childhood; Interactive Learning Media.*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar minat belajar anak usia dini dapat berkembang dengan lebih baik, khususnya di TK Negeri Pembina Kecamatan Dungingi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar anak serta menggambarkan perubahan perilaku belajar mereka ketika kegiatan dilakukan tanpa media dan dengan media interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu melalui pembelajaran konvensional dan pembelajaran menggunakan media interaktif berupa kegiatan mewarnai. Data diperoleh melalui observasi dengan menilai aspek senang, fokus, aktif, dan semangat selama kegiatan berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar anak pada pembelajaran konvensional hanya mencapai rata-rata skor 6 dan cenderung rendah, sementara pada pembelajaran menggunakan media interaktif meningkat signifikan menjadi rata-rata skor 13,1. Perubahan ini terlihat dari meningkatnya antusiasme anak, kemampuan fokus yang lebih baik, serta keterlibatan mereka yang lebih aktif selama proses belajar. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam menarik perhatian anak dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna sehingga mampu meningkatkan minat belajar anak usia dini.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini; Media Pembelajaran Interaktif; Mewarnai Kaligrafi; Minat Belajar Anak; Pembelajaran Konvensional.

### 1. LATAR BELAKANG

Pada masa usia dini, anak berada pada tahap perkembangan pesat baik dalam aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, maupun motorik. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan melalui kegiatan belajar haruslah menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak. Salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap kegiatan belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu mendukung proses belajar kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kebutuhan di lapangan (Hermawan, Khairiani, Muthaminnah, Saifullah, & Bisri, 2024). Melalui pengalaman belajar yang aktif, anak menjadi lebih antusias, fokus, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran yang bersifat monoton dan satu arah cenderung membuat anak cepat bosan dan kurang termotivasi.

Penggunaan media pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting karena membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah serta membuat anak lebih tertarik dan fokus dalam menerima pelajaran (Sambella, Hendrawan, & Hariyadi, 2023). Media interaktif memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain melalui visual yang menarik, suara yang menyenangkan, dan aktivitas yang dapat direspon langsung oleh anak. Menurut (Putri, Islamiah, Andini, & Marini, 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menstimulasi seluruh indera peserta didik sehingga mereka dapat menangkap pesan atau materi pembelajaran dengan lebih maksimal selama proses belajar. Dengan bantuan media pembelajaran interaktif guru dapat lebih muda melakukan proses pembelajaran.

Menurut (Kemala, 2023) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif kini menjadi alat yang berpotensi besar dalam memperkaya pengalaman belajar anak. Di lingkungan PAUD, penggunaan media ini memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam proses belajar yang lebih aktif dan menarik. Media pembelajaran interaktif mempermudah anak dalam memahami materi, karena penyajian materi dibuat lebih menarik dengan berbagai fitur yang mendorong interaksi dan partisipasi aktif anak selama proses belajar (Auliya, Fitriarsi, Nurunnisa, & Marini, 2023).

Menurut (Gulo & Harefa, 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang menyerupai situasi nyata di sekitar anak, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Berdasarkan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya, media interaktif diyakini mampu meningkatkan pemahaman serta partisipasi anak dalam kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi, menumbuhkan motivasi belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan (Yoseptry, Nurihayati, Setiani, Silviana, & Muharisa, 2025). Dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan hal ini dapat menumbuhkan minat belajar anak.

Minat belajar adalah sikap positif yang dapat muncul pada diri anak dalam proses mengikuti pembelajaran (Fatimah, Abustang, & R.Supardi, 2022). Minat belajar adalah rasa suka, perhatian, dan keinginan seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Ini dapat terjadi karena seseorang dalam hal ini anak merasa tertarik atau mendapatkan kepuasan dari proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Minat belajar membuat anak bersemangat, tekun, dan tidak mudah bosan ketika belajar karena anak akan merasa bahwa apa yang dipelajarinya penting, menyenangkan, dan bermanfaat bagi dirinya.

Menurut (Ndraha, Mendrofa, & Lase, 2022) mengatakan bahwa minat belajar memiliki peran penting dalam proses belajar, karena tanpa adanya minat, anak tidak akan mampu mengikuti atau menjalankan kegiatan pembelajaran dengan baik. Anak yang memiliki minat belajar tinggi akan antusias bertanya, mencoba hal baru, dan berusaha untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru. Menurut (Silmi, Rizqa, Aditya, & Rafiq, 2025) mengatakan bahwa minat belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh isi atau materi pelajaran, tetapi juga oleh cara penyampaian.

Di lingkungan Taman Kanak-Kanak (TK), kegiatan pembelajaran sering kali terintegrasi dengan aktivitas bermain. Namun, masih banyak TK yang menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku gambar, papan tulis, atau alat peraga sederhana. Hal ini menimbulkan tantangan dalam menjaga minat belajar anak agar tetap tinggi setiap hari. Penggunaan media pembelajaran interaktif secara langsung dapat meningkatkan daya tarik dalam proses belajar. Menurut (Tabina, Mubarak, Sari, Nabela, Fakhriyah, & Fajrie, 2024) mengatakan bahwa minat belajar siswa akan meningkat ketika guru menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi di kelas.

Kehadiran media pembelajaran saat guru menyampaikan materi di kelas dapat meningkatkan minat anak dalam belajar (Magdalena, Shodikoh, & Pebrianti, 2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar anak di taman kanak-kanak. Menurut (Amalia, Pratama, Pratiwi, & Fujiarti, 2024) mengatakan bahwa peran guru dalam memengaruhi anak dan meningkatkan minat belajar sangatlah penting, salah satunya dengan menyediakan media pembelajaran interaktif.

Minat belajar anak ditentukan dengan bagaimana guru menyediakan pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran interaktif, sehingga anak memiliki rasa ingin tahu untuk mencoba media tersebut. Guru dituntut agar dapat kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu membuat minat belajar anak meningkat. Anak di taman kanak-kanak bukan hanya belajar secara calistung saja. Melainkan melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Negeri Pembina Kec. Duingi ditemukan bahwa beberapa anak lebih fokus saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional. Saat guru menggunakan pembelajaran konvensional anak terlihat bosan, hanya fokus pada dirinya sendiri dan tidak memperhatikan guru. Sementara saat anak menggunakan media pembelajaran interaktif seperti mewarnai gambar kaligrafi, anak terlihat lebih senang dan fokus untuk mewarnai gambar tersebut. Oleh karena itu perlu adanya pembelajaran media interaktif untuk membantu anak dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan membangun serta mendorong minat belajar anak. Karena media interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan aman.

Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran interaktif dapat berpengaruh terhadap minat belajar anak di TK Negeri Pembina Kec. Duingi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi anak usia dini.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar anak di TK Negeri Pembina Kecamatan Duingi, yang berlokasi di Kelurahan Libuo, Kecamatan Duingi, Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Pada penelitian ini, peneliti membandingkan minat belajar anak saat mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional dan ketika belajar menggunakan media interaktif berupa kegiatan mewarnai sesuai tema.

Pada pembelajaran pertama, guru menggunakan pembelajaran konvensional, di mana anak hanya mendengarkan penjelasan tanpa bantuan media apa pun. Sedangkan pada pembelajaran kedua, guru menggunakan media interaktif berupa kegiatan mewarnai, seperti mewarnai gambar atau kaligrafi sesuai tema hari itu. Dari dua kegiatan ini, peneliti mengamati perubahan minat belajar anak saat proses pembelajaran berlangsung.

Peserta penelitian adalah anak usia 4 sampai dengan 5 tahun, yang berada pada masa aktif belajar melalui bermain. Populasi di TK tersebut berjumlah 75 anak, namun penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 6 anak dari kelompok A. Pemilihan enam anak ini dengan menggunakan teknik *purpose sampling* didasarkan pada kebutuhan penelitian untuk mengamati secara langsung perubahan perilaku belajar secara lebih fokus.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan belajar berlangsung. Peneliti memperhatikan aspek-aspek minat belajar seperti rasa senang, fokus anak saat mengikuti kegiatan, keaktifan anak dalam merespon, serta semangat mereka saat menyelesaikan tugas. Selain itu, peneliti juga mencatat hasil kegiatan anak dan melakukan dokumentasi untuk memperkuat data pengamatan.

Data yang diperoleh kemudian dihitung dan dibandingkan antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran dengan media mewarnai sebagai media interaktif. Perbandingan ini digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan minat belajar yang jelas antara kedua metode tersebut. Hasil akhir penelitian ini menunjukkan seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan minat belajar anak di TK Negeri Pembina Kecamatan Dungi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Deskripsi Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian di TK Negeri Pembina Kec. Dungi ditemukan beberapa anak fokus saat pembelajaran konvensional, walaupun mereka merasa bosan namun mereka masih mampu untuk menanggapi pertanyaan dari guru. Yang membedakan adalah saat menggunakan media pembelajaran interaktif semua anak merasa senang dan aktif mewarnai kaligrafi tanpa paksaan dari guru. Kegiatan pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan. Berikut adalah hasil penelitian di TK Negeri Pembina Kec. Dungi.

Rentang skor minat belajar anak dengan metode pembelajaran biasa yaitu 1 = Rendah, 2 = Cukup, 3 = Baik, dan 4 = Sangat Baik.

**Tabel 1.** Minat Belajar Anak Dengan Metode Pembelajaran Konvensional.

No.	Nama Anak	Aspek-Aspek Minat Belajar Anak				Skor Total
		Senang (1-4)	Fokus (1-4)	Aktif (1-4)	Semangat (1-4)	
1.	Azril	1	1	2	1	5
2.	Alfar	2	2	1	1	6
3.	Ahmad	1	1	1	1	4
4.	Nabila	2	2	2	1	7
5.	Zahira	2	3	2	1	8
6.	Belva	1	1	2	2	6
<b>Rata-Rata</b>		<b>1,5</b>	<b>1,6</b>	<b>1,6</b>	<b>1,1</b>	<b>6</b>

Rentang skor minat belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran interaktif (mewarnai kaligrafi) yaitu 1 = Rendah, 2 = Cukup, 3 = Baik, dan 4 = Sangat Baik.

**Tabel 2.** Minat Belajar Anak Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif (Mewarnai Kaligrafi).

No.	Nama Anak	Aspek-Aspek Minat Belajar Anak				Skor Total
		Senang (1-4)	Fokus (1-4)	Aktif (1-4)	Semangat (1-4)	
1.	Azril	3	2	4	4	13
2.	Alfar	2	2	4	3	11
3.	Ahmad	3	4	3	3	13
4.	Nabila	3	4	4	4	15
5.	Zahira	4	3	4	3	14
6.	Belva	2	4	4	3	13
Rata-Rata		2,6	3	3,6	3,3	13,1

Rentang skor perbandingan rata-rata minat belajar anak yaitu 1-4 = Sangat Rendah (Anak hampir tidak menunjukkan minat belajar, kurang fokus, pasif, dan tidak bersemangat), 5-8 = Rendah (Anak cukup tertarik sesekali tetapi mudah bosan, fokus kurang stabil, dan aktivitas belajar masih minim), 9-12 = Baik (Anak tampak meinkmati kegiatan, cukup fokus, aktif, dan menunjukkan semangat belajar), dan 13-16 = Sangat Baik (Anak sangat antusias, fokus dari awal sampai akhir, aktif bertanya/menjawab, dan sangat bersemangat mengikuti kegiatan).

**Tabel 3.** Perbandingan Rata-Rata Minat Belajar Anak.

Metode Pembelajaran	Rata-Rata Skor Minat Belajar
Pembelajaran Konvensional	6
Media Interaktif (Mewarnai Kaligrafi)	13,1

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa minat belajar anak di TK Negeri Pembina Kec. Duingi lebih tinggi ketika menggunakan media pembelajaran interaktif berupa kegiatan mewarnai kaligrafi dibandingkan saat menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada metode pembelajaran konvensional, rata-rata skor minat belajar anak adalah 6. Sedangkan pada pembelajaran dengan media mewarnai kaligrafi, rata-rata skor minat belajar anak meningkat menjadi 13,1. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat anak lebih senang, fokus, aktif, dan bersemangat dalam belajar di TK Negeri Pembina Kec. Duingi.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang cukup jelas terhadap minat belajar anak di TK Negeri Pembina Kecamatan Duingi. Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membantu anak memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami (Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania, &

Sifa, 2021). Saat pembelajaran dilakukan dengan metode pembelajaran konvensional, sebagian besar anak tampak cepat bosan, kurang fokus, dan tidak begitu antusias mengikuti kegiatan. Anak lebih sering terdistraksi, dan meninggalkan tempat duduk. Menurut (Sultonurohmah, 2023) mengatakan bahwa jika pembelajaran di kelas hanya berlangsung secara monoton, di mana anak hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya variasi kegiatan, maka hal itu dapat membuat anak merasa bosan dan mudah jenuh. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang sesuai dengan cara belajar anak usia dini yang membutuhkan stimulasi visual dan aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung.

Sebaliknya, ketika pembelajaran menggunakan media interaktif seperti kegiatan mewarnai kaligrafi, anak terlihat lebih bersemangat dan terlibat aktif. Menurut (Yuniarti, Titin, Safarini, Rahmadia, & Putri, 2023) mengatakan bahwa untuk mendukung proses belajar anak, seorang guru perlu bersikap inovatif dengan memanfaatkan beragam media agar penyampaian materi ajar menjadi lebih mudah dan efektif. Mereka lebih fokus menyelesaikan tugas mewarnainya, menikmati prosesnya, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa serta meningkatkan keaktifan mereka selama proses belajar (Fadilah, AR, & Kuswandi, 2025). Media interaktif membuat kegiatan belajar terasa seperti bermain, sehingga anak lebih mudah memahami dan mengikuti kegiatan sampai selesai.

Perubahan perilaku ini menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keaktifan anak selama belajar. Menurut (Pratama & Hasanah, 2024) mengatakan bahwa minat belajar muncul dari keinginan anak untuk mengetahui dan memahami sesuatu yang membuat mereka tertarik. Dorongan ini kemudian membimbing anak untuk belajar dengan lebih serius. Semakin kuat ketertarikan dan kedekatan anak dengan hal yang dipelajari, semakin besar pula minat belajarnya.

Dengan bantuan media pembelajaran interaktif, guru dapat menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar bagi anak. Minat belajar akan muncul ketika seseorang merasa bahwa lingkungan belajarnya mendukung usaha yang ia lakukan untuk belajar (Paling, et al., 2023). Media ini membantu guru menghadirkan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, sehingga minat belajar mereka dapat tumbuh lebih kuat dibandingkan ketika hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa kegiatan mewarnai sebagai media interaktif membantu anak mengekspresikan diri dengan lebih bebas. Anak terlihat lebih percaya diri saat menunjukkan hasil karyanya kepada guru dan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa media visual tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memberi

ruang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan emosional dan sosial. Anak menjadi lebih berani, bangga terhadap hasil kerjanya, dan menikmati proses belajar tanpa merasa terbebani.

Menurut (Salsabilla, Yuliati, & Cahyaningsih, 2021) mengatakan bahwa penggunaan media yang menarik dapat membantu anak lebih mudah mengeksplorasi dan menggali informasi, tidak hanya pasif menerima materi dari guru melalui metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan media interaktif juga membuat hubungan antara guru dan anak menjadi lebih dekat. Kehadiran media yang interaktif dapat menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran, membuat anak lebih fokus selama kegiatan belajar serta lebih antusias dalam mengikuti setiap langkah pembelajaran (Handini, Ermiana, & Oktaviyanti, 2022). Guru lebih mudah membimbing karena anak memberikan respons yang positif. Situasi kelas menjadi lebih hidup, komunikasi lebih lancar, dan anak tidak ragu bertanya atau meminta bantuan ketika mereka membutuhkannya. Kondisi ini sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional, di mana guru lebih banyak berbicara sementara anak cenderung pasif dan hanya menunggu instruksi.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung perkembangan anak usia dini. Anak-anak yang awalnya cepat bosan saat metode pembelajaran konvensional berubah menjadi lebih aktif dan penuh energi ketika alat bantu belajar dalam hal ini media pembelajaran interaktif digunakan. Hal ini sejalan dengan kebutuhan perkembangan mereka yang belajar melalui bermain dan aktivitas langsung. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif bukan hanya membantu anak memahami materi, tetapi juga membuat proses belajar terasa lebih bermakna dan menyenangkan.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian yang dilakukan di TK Negeri Pembina Kecamatan Duingi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif, khususnya kegiatan mewarnai kaligrafi, mampu meningkatkan minat belajar anak secara signifikan. Rata-rata skor minat belajar anak meningkat dari 6 pada pembelajaran konvensional menjadi 13,1 saat menggunakan media interaktif. Anak terlihat lebih senang, fokus, aktif, dan bersemangat ketika belajar dengan media yang menarik dibandingkan saat hanya mendengarkan penjelasan guru. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif lebih sesuai dengan cara belajar anak usia dini yang membutuhkan kegiatan visual, konkret, dan melibatkan mereka secara langsung. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar guru lebih sering menggunakan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar agar suasana kelas menjadi lebih hidup dan anak lebih mudah memahami materi.



Sekolah juga diharapkan mendukung penyediaan sarana pendukung seperti bahan mewarnai dan media visual lainnya. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak peserta atau mencoba jenis media interaktif lain untuk melihat hasil yang lebih luas. Orang tua juga dapat mendukung minat belajar anak di rumah melalui kegiatan sederhana seperti mewarnai dan bermain edukatif agar anak tetap terbiasa belajar dengan cara yang menyenangkan.

## DAFTAR REFERENSI

- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(1), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Auliya, A. F., Fitriarsi, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–968.
- Fadilah, N., AR, M. M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56–66. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4701>
- Fatimah, W., Abustang, P. B., & Supardi, R. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPS. *JKPD: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 28–35.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas II SD se-Gugus I Kecamatan Narmada. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 163–169. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.412>
- Hermawan, T., Khairiani, D., Muthaminnah, Saifullah, I., & Bisri, H. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap minat belajar matematika siswa kelas VII madrasah tsanawiyah. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, 3(2), 87–98. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v3i2.2173>
- Kemala, R. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di PAUD. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 8–13. <https://doi.org/10.62070/thufuli.v1i1.17>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis hubungan minat belajar dengan hasil belajar matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C., Mukadar, S., & Sari, L. L. (2023). Belajar dan pembelajaran. PT Mifandi Mandiri Digital.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA SD. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 311–319. <https://doi.org/10.29100/v6i1.4454>
- Putri, D. N., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.
- Salsabilla, T. D., Yuliati, Y., & Cahyaningsih, U. (2021). Penggunaan media visual infografis dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa: Studi literatur. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA*, 3, 276–282.
- Sambella, M., Hendrawan, A., & Hariyadi, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif dalam menumbuhkan minat belajar anak usia dini. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 414–422. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1931>
- Silmi, S., Rizqa, M., Aditya, & Rafiq, A. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 762–768. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i3.1578>
- Sultonurohmah, N. (2023). Peran media pembelajaran dan permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Basica: Journal of Primary Education*, 3(2), 107–116. <https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.4632>
- Tabina, M. H., Mubarak, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis media pembelajaran interaktif dalam minat belajar siswa kelas V SD 03 Tergo. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502.
- Yoseptry, R., Nurhayati, E., Setiani, E. E., Silviana, K., & Muharisa, D. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 12(2), 998–1008.
- Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>