Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)
Online ISSN 2614-6347 | Print ISSN 2614-4107
Vol. 7 | No. 1 | Januari 2024
Journal Homepage: https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria

Aplikasi *Zoom* sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun

Maya Permatasari [1]✉, Ema Aprianti [2]

[1] Satuan PAUD Sejenis (SPS) Anggrek Puti, Kab. Bandung Barat, Indonesia
[2] Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia
[1] mayapermatasari84@gmail.com, [2] emaaprianti@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL **Diterima:** 13/01/2024; **Direvisi:** 20/01/2024; **Disetujui:** 28/01/2024

ABSTRAK

Guru telah dituntut untuk lebih kreatif pada masa pandemi virus corona, mengenai penyampaian materi. Pengajaran dengan media yang menarik sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karenanya pemilihan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran dapat dijadikan solusi dalam meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauhmana peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan subjek penelitian terdiri dari 13 orang anak, dan teknik pengumpulan data yang diambil melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data, reduksi data, dan display data merupakan teknik yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian yang didapat dari penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran anak usia 5-6 tahun melalui aplikasi *zoom* mempunyai peranan penting dalam meningkatkan minat belajar. Minat belajar anak umumnya dapat meningkat dengan media pembelajaran aplikasi *zoom*, terjadinya perubahan peningkatan pada karakter dasar minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, aktivitas dan keterlibatan, pada aspek peningkatan minat belajar ini anak menunjukan perasaan senang, ceria, mulai terbiasa aktif bertanya, dan berbaur.

KATA KUNCI
Minat Belajar; Zoom

ABSTRACT

Teachers have been required to be more creative during the coronavirus pandemic regarding material delivery. Teach with interest media to increase student interest in learning. Therefore, this selection of the Zoom application as a learning medium can be used as a solution to increasing interest in learning for children aged 5-6 years. The purpose of this research is to find the extent to which the creativity of children aged 5-6 years increased by using the Zoom application as a learning medium. The research method used in this study is descriptive qualitative with research subjects consisting of 13 children and data collection techniques taken through observation, interview, and documentation. Data collection, reduction data, and display data are techniques used in this research. The results obtained from this study show that the implementation of learning for children aged 5-6 years through the Zoom application has a role in increasing interest in learning. Children's learning interest can generally increase with the Zoom application learning media, so there is an increase in the basic character of interest in learning, namely feelings of pleasure, interest in activities, and involvement in this aspect of increasing interest in learning, children show feelings of joy and happiness, starting to get used to actively asking and mingling.

KEYWORDS
Interest in Learning; Zoom

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran tatap muka di sekolah sejak pertengahan Maret 2020 diputuskan untuk dilarang. Indonesia termasuk salah satu negara yang terdampak pandemi. Pemerintah melalui kementerian mengeluarkan surat edaran berisikan Undang-Undang Republik Indonesia No.4 tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 dalam satuan pendidikan Nomor 26962/MPK.A/HK (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2020). Kebijakan tersebut menegaskan pelaksanaan kegiatan belajar jarak jauh dalam pencegahan

penularan virus Covid-19 pada anak sekolah. Peraturan ini membuat semua jenjang sekolah, termasuk Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) mengalihkan proses pembelajaran menjadi *daring*. Secara yuridis Pendidikan yang dilaksanakan secara jarak jauh (PJJ) atau *daring*. Melihat situasi pembelajaran harus dilaksanakan secara jarak jauh disatu sisi, dan disisi lain hak-hak anak akan pendidikan wajib terpenuhi maka ini adalah sebuah masalah yang harus dicari penyelesaiannya guna proses pembelajaran antara guru dan anak tetap berjalan sebagaimana seharusnya hak-hak anak akan terpenuhi.

Situasi pandemi covid-19 telah menyadarkan akan pentingnya pendampingan keluarga dalam proses pembelajaran anak selama di rumah. Usia 4 tahun adalah usia pra-sekolah. Dan patut dipahami rumah adalah tempat yang utama untuk berlangsungya proses pendidikan dalam rangka membentuk aspek-aspek keutamaan pendidikan (Pantan & Benyamin, 2020). Banyak prasekolah, *Head start*, kelompok bermain, pusat pendidikan anak, pra-TK, dan TK telah berupaya makin mendekatkan orangtua dan anggota keluarga lain dengan program anak-anak mereka (Beaty, 2013, h. 456). Selain peran orang tua, peran pendidik pun sangat penting pada saat pandemic covid 19, dimana anak akan belajar banyak hal selama jauh dari sekolah. Sebagai seorang pendidik dituntut mempunyai strategi atau metode yang tepat untuk mengajarkan berbagai hal kepada anak. Seorang pendidik juga harus pandai memilih media yang menarik sebagai sarana anak untuk belajar selama di rumah. Secara yuridis pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sudah termuat dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 15 pendidikan jarak jauh adalah proses pendidikan yang pembelajaranya dilaksanakan dengan menggunakan berbagai sumber belajar serta anak didik yang terpisah dari pendidik.

Zoom merupakan salah satu aplikasi yang dimanfaatkan dalam pembelajaran secara sinkronus antara pendidik dengan anak melalui video conference dan dimungkinkan berbagi materi saat itu juga (Istikomah, 2020). Layanan *Zoom* mencakup di dalamnya aplikasi *chat* dan Video *live* dengan mengembangkan yang lebih dikhususkan pada pertemuan *online*. Versi gratis *zoom* dengan jumlah maksimal 100 peserta dalam waktu 40 menit. *Zoom* pada versi premium antara 100 hingga 250 peserta dengan waktu tak terbatas. *Zoom* telah mengembangkan banyak karakteristik dan kegunaan dalam mengembangkan pelayanan klien dalam melakukan pertemuan secara *online*. Klien bergabung pada pertemuan melalui aplikasi atau *Ios* (*Iphone*). *Zoom* telah mengintegrasikan bersama aplikasi kalender sehingga memudahkan klien dapat mengatur pertemuan, memberi layar dokumen atau presentasi dan ada fasilitas pesan maka klien mampu memenuhi interaksi dan mengirim *message* ketika *meeting* berlangsung. Pengatur yang disebut dengan *Host* memiliki akses secara penuh dalam mengontrol kepesertaan dan jalannya diskusi. Aplikasi *zoom* telah mengatur panggilan secara rahasia ini dapat menjaga keamanan klien. Akses aplikasi zoom memiliki banyak yang lebih baik seperti aplikasi perekaman, melacak kehadiran, penyimpanan dan penyimpanan data berbasis coloud yang lebih besar. Aplikasi *zoom* digunakan sebagai media pembelajaran sangat cocok untuk meningkatkan minat belajar anak yang rendah. Seberapa tinggikah minat belajar anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran?

Zoom untuk pembelajaran jarak jauh telah menjadi kebutuhan dalam menunjang pembelajaran pada masa pandemi. Hal ini karena belum diizinkannya pelaksanaan proses belajar mengajar secara langsung. Sehingga, pembelajaran jarak jauh menjadi solusi yang paling tepat guna menumbuhkan kembali minat belajar anak yang jenuh dengan pembelajaran sistem target tugas-tugas berbasis kertas. Inilah salah satu alasan, jika lembaga pendidikan Indonesia saat ini menggunakan *Zoom* untuk pembelajaran *daring* sebagai solusi utama. Dukungan dan penunjang segala aktivitas Pendidikan harus dimunculkan, agar

proses belajar tetap berlangsung secara maksimal guna menumbuhkan kembali unsur yang sangat penting dalam ketercapaian pembelajaran yaitu minat belajar.

Menurut Syah (1995) menyebutkan minat (*ineterest*) secara sederhana dapat diartikan memiliki keinginan tinggi dan besar terhadap sesuatu. Sedangkan menurut Slameto (dalam Djoku, 2021) menerangkan minat merupakan aktivitas yang dapat menimbulkan rasa tertarik tanpa ada suruhan dari luar. Penerimaan mengenai suatu hubungan antar diri sendiri dengan sesuatu di luar diri itu adalah minat (Agustina, 2021). Slameto (dalam Agustina, 2021) menegaskan, pengaruh minat belajar terhadap hasil pembelajaran sangat besar dirasakan anak, sehingga belajar anak menjadi tidak baik jika anak belajar tidak sesuai minatnya. Pembelajaran dengan sistem kejar paket berbasis kertas telah membuat anak jenuh, bahkan tidak berminat sama sekali untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini berdampak pada buruknya kualitas dari Pendidikan itu sendiri. Adapun indikator minat belajar secara khusus, yaitu terdiri dari a) timbul adaptasi aktif dalam pembelajaran, b) timbul rasa senang pada yang diminatinya, c) merasa puas dengan apa yang diminatinya (Anand, 2020).

Dengan demikian usaha menumbuhkan keinginan belajar anak kelmpok B usia 5-6 tahun menggunakan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran adalah mutlak dan harus dilakukan oleh guru yang memiliki peran sebagai fasilitator dalam penumbuhan kecerdasan potensi anak itu sendiri. Inilah alasan peneliti mencoba meneliti pemanfaatan *zoom* sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan minat belajar anak usia 5-6 tahun, dengan tujuan untuk mengetahui sejauhmana peningkatan minat belajar anak usia 5-6 tahun melalui aplikasi zoom sebagai media pembelajaran.

METODOLOGI

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode deskriptif sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang bertujuan menganalisis, lalu mendeskripsikan setelah itu meringkas data, situasi yang dihasilkan dari data terkumpul berdasarkan hasil wawancara juga observasi mengenai masalah dengan memanfaatkan data kualitatif yang secara rinci dijabarkan melalui deskriptif (Aprianti dan Nurunnisa, 2020). Adapun Metode penelitian kualitatif ini tidak dimanipulasi oleh peneliti, analisis data berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan dilapangan (Sugiyono, 2021). Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun Paud SPS Anggrek Putih 2 dengan menggunakan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran. Jumlah anak usia 5-6 tahun di SPS Anggrek putih 2 berjumlah tiga belas (13) orang anak terdiri dari enam (6) anak laki-laki dan tujuh (7) anak perempuan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu observasi, dan dokumentasi. Untuk menganalisis data yang didapat peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif. Prosedur pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan tiga tahapan analisis data pendapat Sugiyono (2021), yaitu observasi, reduksi data, dan display data. Observasi peneliti gunakan untuk mengumpulkan data-data secara umum yang berkaitan denga penelitian, baik secara terjun langsung dilapangan, maupun telaah teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Reduksi data, yaitu tahap reduksi, penelaahan data-data. Data-data ditelaah untuk mengetahui apakah ada keterkaitan dengan penelitian. Data yang sudah direduksi/ditelaah berfungsi untuk memberikan hasil yang signifikan gambaran tentang proses penelitian ini. Display data memberikan kemudahan kepada peneliti untuk melihat hasil dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan.

Sumber data yang diambil oleh peneliti terdiri dari observasi langsung kepada subjek penelitian yaitu anak kelompok B usia 5-6 tahun SPS Anggrek Putih 2 kecamatan

Padalarang Kabupaten Bandung Barat dan observasi dokumen literatur yaitu berupa buku, jurnal, artikel ataupun yang berkaitan dengan penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

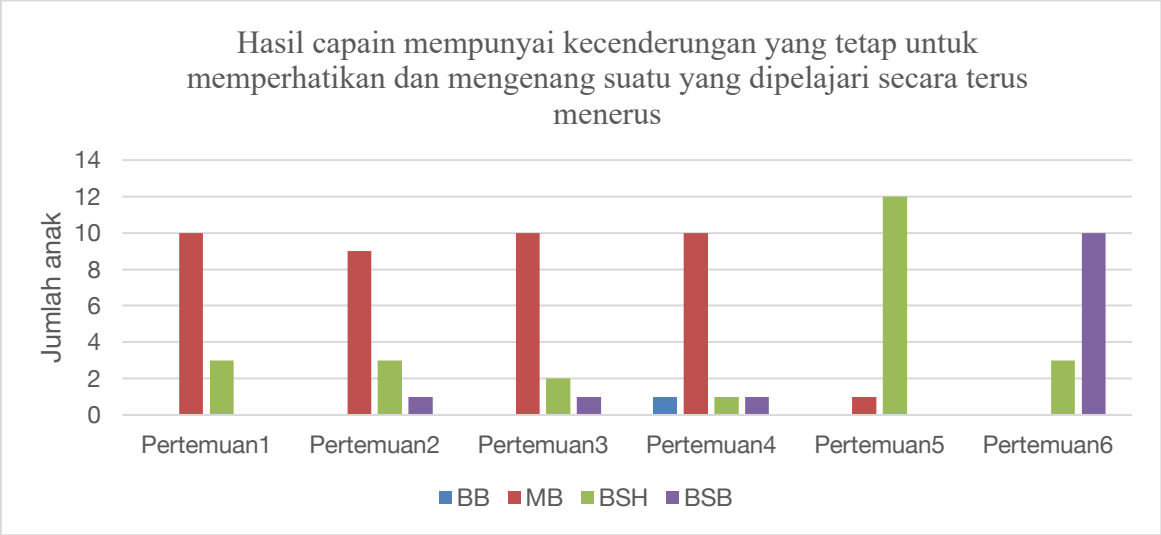
Hasil

Pembelajaran tatap muka di sekolah sejak pertengahan Maret 2020 diputuskan untuk dilarang. Hal ini dikarenakan Indonesia termasuk salah satu negara yang terdampak pandemi. Pemerintah melalui kementerian mengeluarkan surat edaran yang berisi Undang-Undang Republik Indonesia No. 4 tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 pada satuan pendidikan nomor 26962/MPK.A/HK (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2020). Kebijakan tersebut mengenai dalam rangka pencegahan penularan virus Covid-19 maka proses pembelajaran pada anak sekolah dilakukan secara daring. Peraturan ini membuat semua jenjang sekolah, termasuk Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) mengalihkan proses pembelajaran menjadi daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang menyediakan materi dalam bentuk *whatsapp* atau video sehingga terjadi interaksi antara guru dengan anak (Hamidah & Lestari, 2022).

Aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun sangat berpengaruh. Minat belajar anak dengan menggunakan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran sangat tinggi dibuktikan dari masing-masing indikator minat dalam bentuk kegiatan pembelajaran jarak jauh menunjukan minat anak yang tinggi dan signifikan. Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti menyiapkan rencana pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Selain itu peneliti menyiapkan alat dan bahan yang sesuai pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran dengan tema *lingkunganku* dan sub tema *rumahku*.

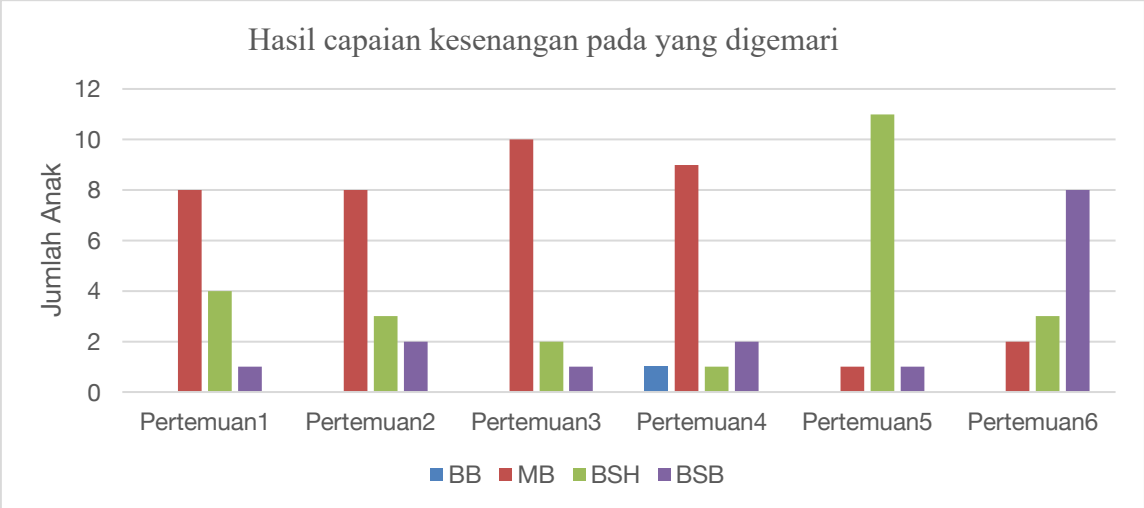
Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan ketika pembelajaran menggunakan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran adalah perabotan yang ada di sekitar rumah. Peneliti sebelumnya memperlihatkan salah satu peralatan yang berfungsi sebagai alat makan. Setelah itu peneliti melalui aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran menyuruh anak untuk mencari alat lain yang memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai peralatan untuk makan. Anak akan mencari peralatan yang berbeda dan kreatif yang biasa digunakan untuk makan. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan rasa keingintahuan anak, sehingga mendorong agar anak aktif dan senang bertanya kepada peneliti.

Indikator minat yang peneliti pergunakan adalah pendapat dari Slameto (dalam Anand, 2020), yaitu: mempelajari secara terus menerus sehingga mempunyai kecenderungan dalam mengamati sesuatu, timbul kesenangan dan mendapat kebahagiaan pada yang digemari, ketertarikan yang tinggi disbanding yang lain, diimanifestasikan dalam kegiatan. Penilitian dimulai minggu pertama bulan 4 April 2022 sampai dengan tanggal 18 April 2022 dengan 6 kali pertemuan tema Lingan ku. Adapun hasil pencapaian anak adalah sebagai berikut:



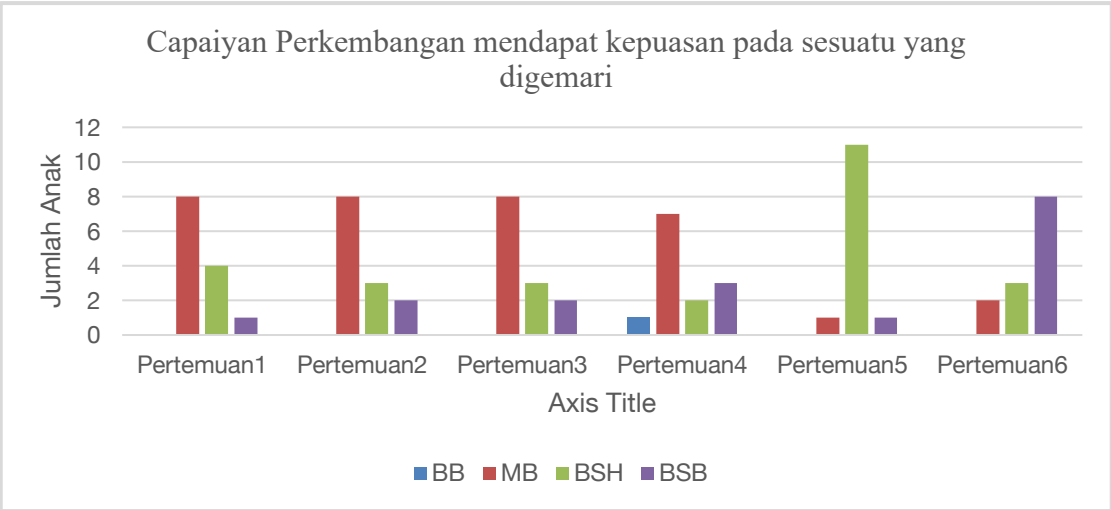
Grafik 1 Indikator Anak Dalam Mengenal Suatu yang Dipelajari

Berdasarkan grafik 1 indikator di atas, yaitu satu orang anak memperlihatkan belum berkembang (BB), lima anak meperlihatkan mulai berkembang (MB), enam anak memperlihatkan berkembang sesuai harapan (BSH), dan empat anak memperlihatkan berkembang sangat baik (BSB).



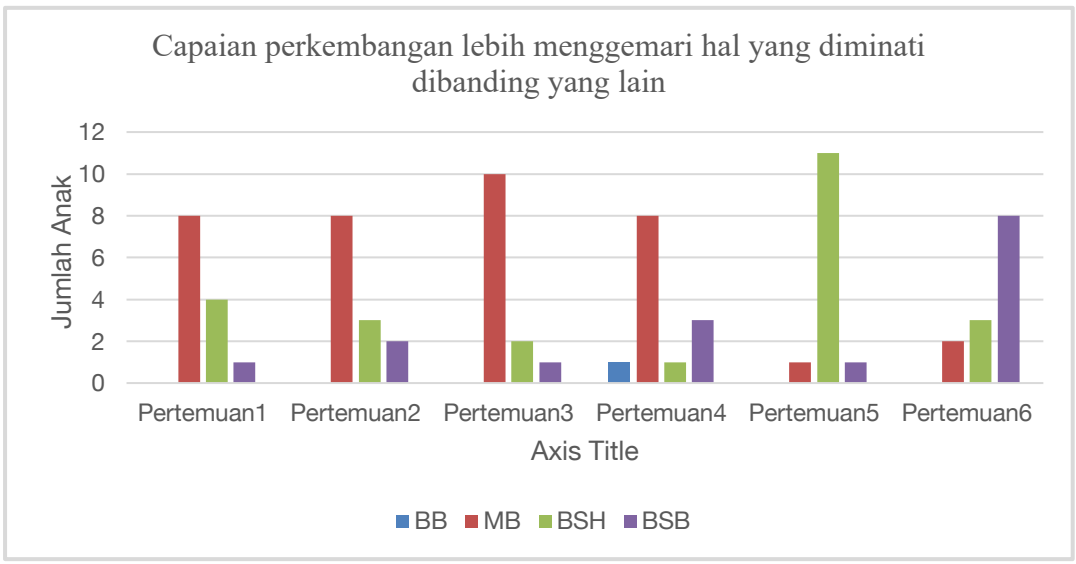
Grafik 2 Hasil Capaian Kesenangan Pada yang Digemari

Berdasarkan grafik 2, yaitu satu orang anak memperlihatkan belum berkembang (BB), enam orang anak memperlihatkan mulai berkembang (MB), enam otang anak memperlihatkan berkembang sesuai harapan (BSH), dan enam orang anak memperlihatkan berkembang sangat baik (BSB).



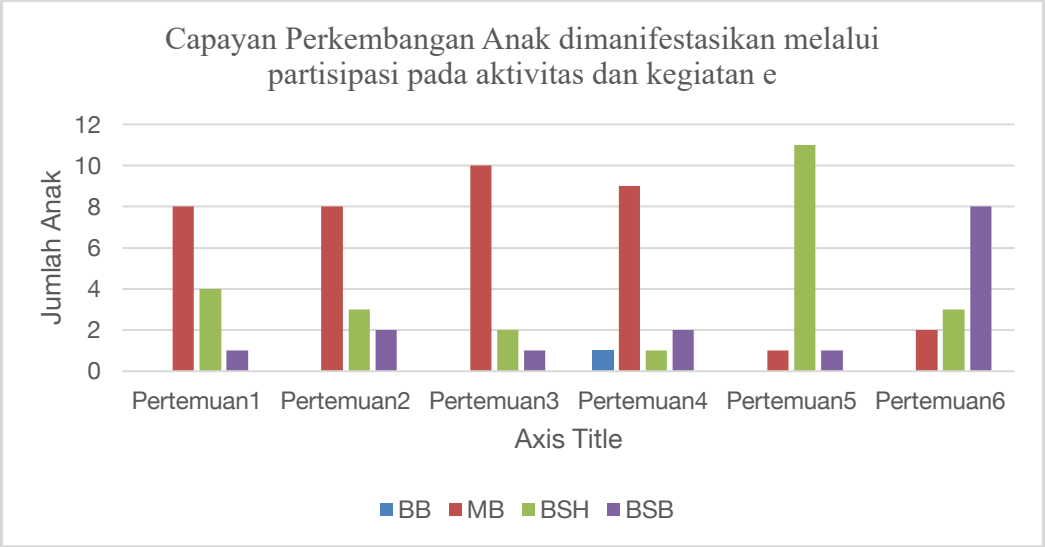
Grafik 3 Capaian Perkembangan Mendapat Kepuasan Pada Sesuatu yang Digemari

Berdasarkan grafik 3, yaitu satu orang anak memperlihatkan belum berkembang (BB), enam orang anak memperlihatkan mulai berkembang (MB), enam orang anak memperlihatkan berkembang sesuai harapan (BSH), dan enam orang anak memperlihatkan berkembang sangat baik (BSB).



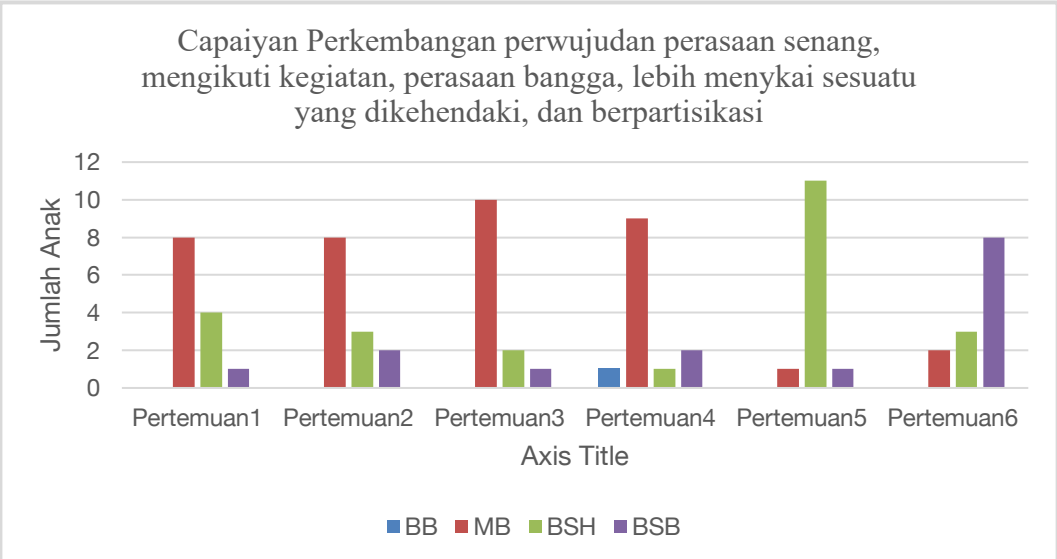
Grafik 4 Capaian Perkembangan Lebih Menggemari Hal yang Digemari Dibanding yang Lain

Berdasarkan grafik 4, yaitu satu orang anak memperlihatka belum berkembang (BB), enam orang anak memperlihatkan mulai berkembang (MB), enam orang anak memperlihatkan berkembang sesui harapan (BSH), dan enam orang anak memperlihatka berkembang sesui harapan (BSB).



Grafik 5 Capaian Perkembangan Anak Dimanifestasikan melalui Partisipasi Pada Aktivitas dan Kegiatan

Berdasarkan grafik 5 indikator anak dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan, yaitu satu orang anak memperlihatka belum berkembang (BB), enam orang anak memperlihatkan mulai berkembang (MB), enam orang anak memperlihatkan berkembang sesui harapan (BSH), dan enam orang anak memperlihatkan berkembang sangat baik (BSB).



Grafik 6 Capaian Perkembangan Anak Perwujudan Perasaan Senang, Mengikuti Kegiatan, Perasaan Bangga, Lebih Menyukai Sesuatu yang Dikehendaki, dan Berpartisipasi

Berdasarkan grafik 6 indikator anak perwujudan perasaan senang mengikuti kegiatan, perasaan bangga, lebih menyukai sesuatu yang dikehendaki, dan berpartisipasai, yaitu satu orang anak memperlihatka belum berkembang (BB), enam orang anak memperlihatkan mulai berkembang (MB), enam orang anak memperlihatkan berkembang sesui harapan (BSH), dan enam orang anak memperlihatka berkembang sangat baik (BSB).

Dalam perencanaan yang dilakukan pendidik Paud Anggrek Putih 2 untuk meningkatkan minat belajar anak terdiri dari, bahan ajar yang disiapkan, cara belajar serta bahan belajar, dan penilaian. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tema. Kegemaran anak dalam mengikuti kegiatan belajar *daring* dengan aplikasi zoom sebagai media sangat bersemangat, walaupun beberapa anak dirasa kurang bersemangat. Hasil yang dicapai pendidik melalui aplikasi zoom sebagai media pembelajaran, menunjukan hasil yang tinggi dan anak sudah bisa mencapai tujuan dari pembelajaran.

Dengan *zoom* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kegemaran anak. Anak akan merasa antusias dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Anak tidak hanya bisa mendengar tetapi juga bisa melihat secara live melalui *zoom*. Guru akan memberikan materi pelajaran secara langsung. Anak dapat melihat, mendengar apa yang menjadi tujuan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh gurunya. Anak juga dapat membangun rasa percaya diri dengan mengikuti saluran interaksi yang diadakan oleh pihak guru. Anak dapat saling sapa/tanya jawab dengan guru secara langsung.

Pembelajaran jarak jauh dengan *zoom* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kegemaran anak sesuai karakter dasar anak itu yang pertama timbulnya keinginan lebih aktif dalam proses belajar, yang kedua adanya rasa suka dan senang pada suatu yang diminati, dan yang ketiga memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.

Media *zoom* pada zaman sekarang mungkin terdengar asing. Tetapi jika menggunakan media tersebut untuk proses pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi virus corona, itu akan terdengar sangat menarik untuk anak usia dini karena merupakan hal baru. Guru dapat menjadikan media *zoom* sebagai salah satu contoh dalam tema pembelajaran yaitu subtema lingkunganku. Seiring dengan berjalannya waktu kini media *zoom* dapat disandingkan denangan *media social whatsaap*, *facebook* atau *youtube*. Pada saat siaran langsung anak juga dapat melihat secara langsung bagaimana guru melakukan proses pembelajaran di facebook, youtube dan sejenisnya. Adapun rangkaian kegiatan belajar dengan menggunakan zoom sebagai media belajar terhadap minat belajar anak usia 5-6 tahun terdiri dari kegiatan awal, Proses pembelajaran di zoom, kegiatan inti dan evaluasi sebagai berikut:

Gambar 1 Kegiatan Awal

Pada gambar 1 merupakan kegiatan awal yang digunakan oleh sekolah untuk mempromosikan kepada orang tua atau peserta didik tentang pembukaan kegiatan pem-

belajaran dengan menggunakan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran dengan pendampingan/bantuan awal dari orang tua. Agar semua orang tua atau peserta didik dapat mengikuti acara tersebut.

Gambar 2 Proses Pembelajaran di Zoom

Pada gambar 2 merupakan proses pembelajaran melalui *zoom* sebagai media yang didalamnya terdapat anak dan pendidik yang memandu secara langsung sehingga melalui *zoom* dapat berjalan efektif dan efisien.

Gambar 3 Kegiatan inti

Pada gambar 3 merupakan inti dimana pendidik menjelaskan tentang kegiatan atau ragam main yang akan dilaksanakan hari ini. Pendidik mulai menjelaskan tentang ragam main yang akan dilaksakaan dengan meberikan contoh terlebih dahulu.

Gambar 4 Evaluasi Pembelajaran

Pada gambar 4 merupakan kegiatan evaluasi yang dilakukan pendidik untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran di *zoom* sebagai media. Evaluasi dilakukan selama proses kegiatan yang sudah ditentukan karakteristik dari minat itu sendiri.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kegemaran anak fokus permasalahan "Bagaimana upaya meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun pada masa pandemik dengan menggunakan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran?"

Perencanaan kegiatan pembelajaran di Paud SPS Anggrek Putih 2 diawali dengan menyiapkan bahan pelajaran, alat pembelajaran, dan evaluasi capaian pembelajaran disajikan dalam RPPM dan RPPH dimana didalamnya terdapat komponen tema, subtema, Kompetensi Dasar (KD), jenis kegiatan, media, alat dan bahan yang digunakan. Untuk memfasilitasi anak dalam kegiatan pembelajaran guru harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran terlebih sesuai dengan perencanaan. Aplikasi zoom sebagai media pembelajaran sehingga kegiatan tersebut terlaksana oleh Trinovia (2012) agar anak didik terlibat secara aktif maka suasana pembelajaran harus diatur sedemikian rupa sehingga anak merasa senang dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Faktor emosi anak harus dipikirkan dalam proses pembelajaran, karena faktor emosi anak sangat berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran. Langkah-langkah proses pembelajaran sejak awal berkegiatan sampai dengan selesai harus tercipta suasana menyenangkan, bahagia, dan menarik. Hasil observasi mengenai minat belajar usia 5-6 tahun pada anak umumnya dapat berkembang sesuai harapan melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi zoom sebagai media. Dari data tersebut minat belajar dapat tercapai dengan karakter dasar anak yang menunjang timbulnya semangat belajar yang diungkapkan Slameto (dalam Anand, 2020) adalah sebagai berikut : a) memiliki perasaan senang pada saat pembelajaran sehingga tidak membuat anak terpaksa pada prosesnya, b) ketertarikan yang dapat membuat anak pada suatu obyek yang digemarinya, c) ketertarikan pada benda, orang dan sebagainya untuk mendorong pengalaman efektif d) timbulnya perhatian pada anak, perhatian ini adalah konsen anak mengenai pengamatanya.

Susanto (dalam Anand, 2020) berpendapat, "Minat merupakan dorogan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian seecara efektif yang menyebabkan diilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya". Slameto (dalam Anand,

2020) menyebutkan pengertian minat belajar ialah, "salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik". Peningkatan minat belajar anak usia 5-6 tahun menggunakan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran, sebagian besar anak memperlihatkan tingginya minat belajar anak dengan mengikuti kegiatan pembelajan dengan perasaan senang, tertarik, aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat peneliti simpulkan bahwa minat belajar anak usia 5-6 tahun pada umumnya dapat meningkat dengan menggunakan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran, terdapat perubahan sandingkan sebelumyang lalu dengan hasil yang ditandai dengan adanya perubahan karakter dasar anak yang menunjang minat belajar yaitu perasaan senang, tertarik, aktif dan terlibat, merupakan modal dasar ketercapain tujuan pembelajaran yang menyenangkan sehingga potensi-potensi pribadi peserta didik dapat tercapai secara maksimal. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dengn aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun. Karena sebelum melaksanakan pembelajaran *daring* menggunakan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran, anak usia 5-6 memiliki minat belajar yang rendah. Disamping itu pembelajaran jarak jauh melalui aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran merupakan terobosan baru agar anak merasa senang dan nyaman meskipun melakukan kegiatan belajar dari rumah. Anak tidak akan merasa bosan ketika belajar dari rumah.

REFERENSI

Agustina, M. (2021). Identifikasi minat belajar anak paud dalam pelajaran berhitung. *Journal of Basic Education Research*, *2*(2), 51–54. 10.37251/jber.v2i2.193

Anand, J. (2020). *Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar anak (survey pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas xii tata boga di smkn 15 bandung)*. FKIP UNPAS. http://repository.unpas.ac.id/49473/

Beaty, J. (2013). *Observasi perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.

Departemen Pendidikan Nasional (2020). T*entang pencegahan covid-19 pada satuan pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.

Hamidah, W., & Lestari, R. H. (2022). Kurang puas dan bingung: respon guru terhadap pendekatan saintifik di masa pandemi. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, *5*(3), 270–276. https://doi.org/10.22460/ceria.v5i3.10701

Istikomah, D. D. (2020). Penerapan model problem based learning dengan media daring zoom meet dalam meningkatkan keaktifan anak dan hasil belajar anak pada pembelajaran gangguan pada organ peredaran darah manusia di kelas 5 tema 4 sdn pengkol 2 sragen tahun pelajaran 2020/2021. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, *6*(1). 103-113. https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7337

Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran online pada mahaanak saat pandemi covid-19. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, *9*(2), 1630–1640. https://doi.org/10.35508/jikom.v9i2.2416

Pantan, F., & Benyamin, P. I. (2020). Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak pada Masa Pandemi Covid-19. *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta*, *3*(1), 13–24. https://doi.org/10.47167/kharis.v3i1.43

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Syah, M. (1995). *Psikologi pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, *19*(3), 209–215. 10.15548/jt.v19i3.55
Undang-Undang Sisdiknas. No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.