|  |
| --- |
| **Increasing Children's Interest in Learning Through Smart Board Media in Group A at Bhayangkari Kindergarten, Majene Regency**St. Maria Ulfah Universitas Terbuka **Corresponding Author:** St. Maria Ulfah mariaulfah@ecampus.ut.ac.id |
| A R T I C L E I N F O | A B S T R A C T  |
| *Keywords:* Minat Belajar, Media Smart Board, Kabupaten Majene*Received : 7, December**Revised : 15, January**Accepted: 28, February*©2024 Ulfah: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) [Internasional.](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) | The aim of this classroom action research is to increase the enthusiasm of 20 students in group A of Bhayangkari Kindergarten in learning through smart board media. Two cycles consist of stages for planning, implementation, observation, and reflection. Cycle I consists of two meetings (Cycle II) and five face-to-face meetings. It was found that 30% of the 20 children in the original condition showed interest in learning. When it was found that the average learning outcomes from cycle I were in the less improved category in cycle II, the research findings regarding "Increasing Children's Learning Interest Ability through Smart Board Media Activities in Group A at Bhayangkari Kindergarten" increased. |

|  |
| --- |
| **Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Media Smart Board pada Kelompok A di TK Bhayangkari Kabupaten Majene**St. Maria Ulfah Universitas Terbuka **Corresponding Author:** St. Maria Ulfah mariaulfah@ecampus.ut.ac.id |
| A R T I C L E I N F O | A B S T R A K |
| *Kata Kunci:* Minat Belajar, Media Smart Board, Kabupaten Majene*Received : 7, Desember**Revised : 15, Januari**Accepted: 28, Februari*©2024 Ulfah : This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) [Internasional.](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) | Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan antusiasme 20 siswa di grup A TK Bhayangkari dalam belajar melalui media smart board. Dua siklus terdiri dari tahapan untuk perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I terdiri dari dua pertemuan (Siklus II) dan lima pertemuan tatap muka. Ditemukan bahwa 30% dari 20 anak dalam kondisi asli menunjukkan minat untuk belajar. Ketika ditemukan bahwa rata-rata hasil belajar dari siklus I termasuk dalam kategori kurang membaik pada siklus II, temuan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Minat Belajar Anak melalui Kegiatan Media Smart Board pada Kelompok A di TK Bhayangkari” meningkat. |

**PENDAHULUAN**

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan dalam lingkup nasional adalah membantu murid dalam mencapai potensi penuhnya sehingga dapat menjadi murid yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan yang akan tumbuh menjadi anggota masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab. Menurut pasal 28 ayat (3), "pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berupa TK Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang setara," TK adalah jenis lembaga pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal.

Menurut beberapa psikolog, kegiatan bermain dapat membantu pertumbuhan anak. Kemampuan sosial, kognitif, dan fisik anak-anak semuanya akan meningkat saat mereka bermain game. Siswa dalam kelompok usia. Siswa usia TK masih memiliki keahlian yang sangat terbatas. Kepribadiannya mulai berkembang pada usia ini, dan dia sangat tanggap terhadap perilaku orang-orang di sekitarnya. Dibutuhkan pendidikan agama untuk menanamkan kebajikan.

Seorang anak membutuhkan rangsangan yang beresonansi dengan semangat mereka untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk beradaptasi, karena lingkungan mereka adalah alam semesta ide yang pasif. Dari perspektif psikologis, anak-anak adalah orang-orang yang menyadari tanda-tanda kasih sayang yang ditunjukkan orang-orang di sekitar mereka, seperti pujian atau pujian.

Minat rendah adalah salah satu dari banyak alasan mengapa siswa gagal belajar; Mereka juga mengganggu teman-teman mereka saat belajar, kehilangan minat pada kegiatan yang seharusnya mereka lakukan, berkelahi, dan bertindak egois ketika guru mengabaikan permintaan mereka, yang membuat mereka lebih cenderung melakukan kesalahan dan membuat keinginan mereka untuk mempelajari hal-hal baru menjadi sulit. Ketika seorang guru memperhatikan perilaku anak, anak akan termotivasi untuk mengikuti instruksi dan mencapai apa yang diharapkan dari mereka karena mereka merasakan kasih sayang dan perhatian guru.

Guru menggunakan lebih sedikit media yang beragam ketika melakukan kegiatan PBM, yang menyebabkan anak-anak menjadi kurang terlibat dalam kegiatan yang ditugaskan. Mereka juga kurang memperhatikan permintaan anak-anak, mengajari mereka semata-mata tujuan pelajaran. Oleh karena itu, guru bekerja untuk menarik minat siswa dan membantu mereka menerima apa yang diajarkan bahkan jika mereka tidak tertarik. Guru juga harus dapat membuat rencana pelajaran yang menarik sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar dan akan menemukan prosesnya menyenangkan. Akhirnya, siswa yang terlibat dalam kegiatan dapat berkonsentrasi mendengarkan penjelasan guru. sehingga proses belajar juga dapat berjalan dan tujuan pembelajaran tercapai oleh sebab itu penulis memilih judul “Meningkatkan Kemampuan Minat Belajar Anak melalui smart board pada Kelompok A di TK Bhayangkari Kabupaten Majene”.

**TINJAUAN PUSTAKA**

Minat adalah dorongan kuat untuk mengarahkan perhatian dan belajar lebih lanjut tentang topik yang menarik bagi seseorang, yang selalu disertai dengan perasaan positif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat adalah kecenderungan yang kuat untuk memicu keinginan. Dalam konteks linguistik, minat dijelaskan sebagai kecenderungan emosional yang intens terhadap suatu hal. Orang yang memiliki minat yang kuat akan dengan antusias melakukan segala hal terkait dengan minat mereka, sementara tanpa minat, mereka mungkin merasa sulit untuk melakukan aktivitas tertentu. Oleh karena itu, minat merupakan karakteristik yang sangat menetap dalam diri seseorang.

Slameto (2003: 180) mendefinisikan minat sebagai perasaan keterikatan dan keinginan untuk suatu kegiatan. Minat seorang anak sangat penting untuk perkembangan mereka dan memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap dan perilaku mereka.

Anak-anak yang benar-benar termotivasi untuk belajar akan berusaha lebih keras daripada mereka yang tidak. Guru berperan penting dalam mendorong minat belajar siswa dengan melakukan proses belajar mengajar. Satu hal yang terbukti dari minat belajar anak-anak adalah kenikmatan mereka terhadap pelajaran yang diajarkan. Jika sikap guru menarik perhatian siswa selama pengajaran, maka minat belajar siswa juga akan dapat meningkat. Tingkat minat seorang anak meningkat dengan kekuatan atau kedekatan hubungan mereka dengan apa pun di luar diri mereka. Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan.

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk mengenali dan belajar lebih banyak tentang topik-topik tertentu yang menurut seseorang menyenangkan dan yang terus-menerus disertai dengan emosi positif. Minat digambarkan sebagai kecenderungan tinggi untuk membangkitkan hasrat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Predisposisi emosional yang kuat terhadap sesuatu disebut minat dalam linguistik. Ketika seseorang tertarik, mereka akan mengejar minat mereka; Ketika tidak, mereka tidak berdaya. Dengan demikian, minat adalah kualitas yang sangat menetap pada individu. Adapun unsur-unsur minat adalah sebagai berikut :

**1)   Perhatian**

 Perhatian memegang peran yang sangat signifikan dalam menyelesaikan aktivitas dengan efektif, dan hal ini juga memengaruhi minat anak-anak dalam proses belajar. Sumadi Suryabrata mengungkapkan bahwa perhatian adalah seberapa banyak kesadaran yang hadir saat melakukan suatu aktivitas. Ketika aktivitas diikuti dengan perhatian yang intens, hasilnya cenderung lebih sukses dan prestasinya akan lebih tinggi. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik, penting untuk terus berupaya menarik perhatian para siswa agar mereka tertarik dan berminat dalam pelajaran yang diajarkan.

**2)    Perasaan**

Perasaan adalah fenomena psikis yang bersifat subjektif, sering kali terkait dengan pengalaman emosional yang dirasakan sebagai suatu bentuk kegembiraan atau ketidakpuasan pada berbagai tingkat. Setiap aktivitas dan pengalaman manusia selalu diwarnai oleh suatu bentuk perasaan, entah itu menyenangkan atau tidak. Perasaan biasanya terkait dengan berbagai fungsi psikologis seperti pengamatan, penilaian, ingatan, atau pemikiran individu. Dalam konteks ini, perasaan merujuk pada rasa senang dan ketertarikan, yang merupakan aspek psikologis yang memengaruhi motivasi belajar seseorang. Sebagai contoh, jika seorang anak merasakan pengalaman belajar di sekolah secara positif, hal tersebut akan menimbulkan perasaan senang, namun jika pengalaman tersebut dinilai negatif, maka perasaan tidak senang akan muncul.

 **3)   Motif**

Motif merujuk pada dorongan internal yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Ini merupakan kekuatan yang mendorong individu dari dalam untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu. Aktivitas belajar juga dipicu oleh motif, dengan motivasi berperan sebagai pendorong utamanya. Minat, sebagai aspek psikologis, dapat menjadi sumber daya untuk membangkitkan motivasi. Ketika seseorang telah termotivasi untuk belajar, mereka akan secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dalam jangka waktu yang berkelanjutan.

Jadi motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang sehingga ia berminat terhadap seseuatu objek karena minat adalah alat motivasi dalam belajar. Penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, media belajar dalam pengajaran lebih mengutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membentu siswa dalam menagkap pengertian yang diberikan guru dan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar-mengajar. Kosasih (2014:50).

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu : mengubah titik berat pendidikan formal, membengktkan motivasi belajar pada peserta didik, memberikan kejelasan, dan memberikan rangsangan (Mc. Known dalam Hosnan, 2014). Pembelajaran yang berhasil sekaligus menyenangkan memerlukan sebanyak-banyaknya media belajar. Salah satu prinsip belajar adalah banyak media bantu pembelajaran dimanfaatkan secara tepat makin besar daya serap siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Peserta didik diharapkan dapat lebih terlibat di dalam proses pembelajaran dengan memberikan pembelajaran yang melibatkan seluruh panca indera anak karena dengan panca indera itulah yang berperan sebagai pintu gerbang untuk menuju aktivitas mental, emosional dan intelektual anak untuk bisa memahami, menginternalisasi, dan mengaplikasikan materi pelajaran (Masitoh, 2012).

Sastra (Shofyatun, 2010: 22) "Keuntungan berikut berasal dari penggunaan APE dalam pelaksanaan program PAUD: 1) Mempromosikan perkembangan fisik dan kesejahteraan anak secara keseluruhan. Papan adalah potongan kayu, besi, batu, atau bahan lain yang tipis dan lebar, menurut Poerwadarminta (2000: 711) dalam The Big Dictionary of Indonesian. Smart board berukuran 65 sentimeter x 65 sentimeter dalam penelitian ini berfungsi sebagai platform untuk mendiskusikan bunyi huruf. Papan pintar memiliki grafis yang menarik dan terbuat dari karton yang dibungkus kain flanel. Selain itu, papan pintar memiliki berbagai grafis ramah anak dan font yang hidup.

Melalui berbagai alat bermain pendidikan (APE), belajar dan bermain memberi anak-anak kesempatan untuk mengendalikan, mengulangi, mencari tahu sendiri, mengeksplorasi, dan berlatih. Hubungan antara permainan dan pembelajaran adalah bahwa pembelajaran anak-anak dan perkembangan otak dibentuk dengan terlibat dalam merangsang tugas-tugas mental. Semakin sering fungsi otak, semakin mahir dan terampil dalam mempengaruhi minat anak-anak dan rajin bekerja. Healy (1994: 3) menurut Sudono.

**METODOLOGI**

Penelitian dilakukan pada Kelompok B TK Bhayangkari Kecamatan Majene. Pada semester ganjil 2019 dilakukan penelitian tindakan yang bertempatan didalam kelas. Penelitian ini dilakukan selama semester kedua tahun ajaran 2019–2020. Dua puluh anak dengan rentang dari Kelompok A di TK Bhayangkari di Kabupaten Majene menjadi subjek penelitian. Ada lima perempuan dan lima belas anak laki-laki di antara 20 anak-anak.

 Penelitian tindakan kelas adalah desain penelitian yang digunakan. Kurt Lewin mengusulkan ide dasar PTK, yang terdiri dari empat bagian dalam satu siklus:

1) Perencanaan

2) Pelaksanaan

3) Observasi

4) Refleksi

Berikut penjelasannya:

1) Perencanaan

Berikut ini adalah uraian perencanaan yang akan dilakukan untuk penelitian ini. Buat rencana pelajaran yang terdiri dari jadwal kegiatan harian dan mingguan.

 b. Buat lembar observasi yang merinci lingkungan kelas.

 c. Buat penilaian awal dan akhir yang melibatkan memberi anak-anak tugas untuk diselesaikan.

2) Pelaksanaan

Yaitu pelaksanaan rencana yang disiapkan, dan kegiatan dilakukan untuk mencatat informasi, konsep, dan kesan yang muncul selama penelitian. Berikut ini adalah langkah-langkah yang perlu diikuti sehubungan dengan tahap ini:

a. Masukkan rencana pelajaran ke dalam praktik dalam pengaturan yang menguntungkan untuk belajar.

b. Menggunakan media papan pintar, peneliti mempraktikkan perilaku mereka.

c. Menilai pemahaman anak dalam menggunakan media smart board dengan melakukan evaluasi. Dalam hal ini, instruktur mengamati setiap anak saat pembelajaran terjadi dengan bantuan kolega, atau kolaborator.

 3) Observasi

Proses melacak peristiwa yang terjadi saat suatu tindakan sedang dilakukan disebut observasi. Pada titik ini, kegiatan sedang diamati saat sedang dilaksanakan.

4) Introspeksi

 Setelah tahap pengamatan selesai, data dikumpulkan dan dianalisis secara kolektif. Berdasarkan temuan analisis, instruktur dapat mempertimbangkan apakah kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang sains melalui penggunaan media papan pintar. Analisis yang diselesaikan pada siklus pertama akan berfungsi sebagai panduan untuk perencanaan siklus berikutnya. terutama untuk hak-hak dasar. Jika:

a. Mayoritas anak-anak (75%), mampu meningkatkan minat mereka dalam belajar melalui media papan pintar, maka penelitian class action ini sukses.

 b. Dalam kegiatan belajar, mayoritas anak-anak (75% dari mereka) memiliki sikap positif.

Untuk menentukan seberapa banyak seorang anak dapat belajar, peneliti langsung mengamati kegiatan belajar serta perilaku, kegiatan, atau peristiwa lain yang sedang dilihat saat tindakan sedang dipantau.

Alat berikut digunakan untuk mengumpulkan data:

1. Pengamatan

2. Pencatatan

3. Rencana Refleksi

Setelah kegiatan penelitian dan melihat temuan pengamatan selama pertemuan di setiap siklus, sejumlah elemen perlu ditangani untuk membuat pembelajaran selanjutnya lebih efektif, termasuk:

1) Pengorganisasian

Keterampilan persiapan guru harus berada pada tingkat setinggi mungkin.

2) Eksekusi

Tindakan guru harus mengikuti tahapan yang diuraikan dalam RKH, yang telah dibentuk untuk memberikan bimbingan bagi kegiatan pembelajaran yang perlu dimaksimalkan.

3) Observasi

Penting untuk memperbaiki temuan pengamatan perkembangan dan mengatasi segala kekurangan. Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep berhitung, pendidik perlu meningkatkan persiapan dan pelaksanaan pelajaran mereka.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Sebelum penelitian, siswa Kelompok A di TK Bhayangkari Kabupaten Majene tidak memiliki kapasitas untuk belajar tentang minat. Jelas bahwa ketika pembelajaran terjadi, mayoritas anak-anak dalam kelompok A mengalami kesulitan. Selain itu, tabel 4.1 menggambarkannya sebagai berikut:

Tabel 4.1

Kemampuan minat belajar Anak (sebelum tindakan)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **ASPEK** | **NILAI**  |
| **Mampu** | **Berkembang** | **Perlu Bimbingan** |
| **Jumlah Anak** | **%** | **Jumlah Anak** | **%** | **Jumlah Anak** | **%** |
| 1. | Minat belajar | 6 | 30 | 6 | 30 | 8 | 40 |

Deskripsi hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus yang dilakukan. Pada penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus, sebagai berikut :

1. Siklus Pertama (1X pertemuan )
2. Perencanaan

1) Guru membuat Rencana Kegiatan Harian untuk siswa berdasarkan program pembelajaran (kurikulum) untuk mengidentifikasi indikasi yang harus diajarkan kepada mereka.

2) Menempatkan ide-ide pelajaran yang telah disiapkan ke dalam praktik dalam pengaturan yang kondusif untuk pembelajaran.

3) Mengumpulkan alat penelitian (grid)

4) Buat catatan pengamatan

1. Tindakan

Langkah-langkah dalam kegiatan ini dilakukan oleh guru dengan urutan yang tercantum di bawah ini:

1. Aktivitas Sebelum Bermain

Ada dua jenis latihan pra-bermain dan persiapan.

Kegiatan yang dirancang untuk mempersiapkan siswa untuk kegiatan bermain: (1) Instruktur menjelaskan kepada anak alasan di balik kegiatan bermain; (2) Guru menjelaskan aturan yang harus diikuti anak; dan (3) Guru membahas peran anak dalam kegiatan. Kegiatan persiapan bahan dan peralatan yang siap untuk digunakan

1. Menyiapkan tempat yang akan digunakan
2. Menyiapkan peralatan bermain yang akan digunakan
3. Kegiatan Bermain

Langkah-langkah yang terlibat dalam aktivitas bermain adalah sebagai berikut:

Setiap anak berbaris dengan tertib saat mereka memasuki halaman sekolah.

1. Di bawah pengawasan guru, setiap anak menyelesaikan tugas ini secara bergantian.
2. Anak yang melakukan kegiatan bermain ditanyai oleh guru
3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup guru dapat melakukan tindakan-tindakan sebagai berikut :

1. Menarik perhatian dan membangkitkan minat anak terhadap permainan di luar kelas.
2. Menunjukkan aspek-aspek penting dalam permainan
3. Memahami seberapa dalam keaktifan dan kegembiraan anak dalam kegiatan bermain ini

Guru mengamati proses kegiatan yang berlangsung dengan menggunakan format observasi. Pengamatan ini dapat dilihat dari hasil pengisian lembar observasi.

Tabel 4.2 Kemampuan minat belajar anak (siklus I)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **ASPEK** | **NILAI**  |
| **Mampu** | **Berkembang** | **Perlu Bimbingan** |
| **Jumlah Anak** | **%** | **Jumlah Anak** | **%** | **Jumlah Anak** | **%** |
| 1. | Kemampuan minat belajar anak | 10 | 50 | 7 | 35 | 3 | 15 |

1. Refleksi

Pada siklus I guru melakukan evaluasi/ perbaikan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan tindakan. Refleksi I merencanakan tindakan selanjutnya. pada siklus II pelaksanaan pada siklus I sudah sesuai dengan rencana, berdasarkan hasil pengamatan sudah cukup berhasil dimana anak yang bisa dari 30 % pada kondisi awal naik menjadi 50% pada siklus I.

1. Siklus II

Berdasarkan penelitian diatas, media papan pintar dapat meningkatkan minat belajar anak, dapat dijabarkan keberhasilannya dimana pada siklus I 50 % naik menjadi 80 % pada siklus II. Dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Kemampuan minat belajar (siklus II)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **ASPEK** | **NILAI**  |
| **Mampu** | **Berkembang** | **Perlu Bimbingan** |
| **Jumlah Anak** | **%** | **Jumlah Anak** | **%** | **Jumlah Anak** | **%** |
| 1. | Kemampuan minat belajar | 16 | 80 | 3 | 15 | 2 | 5 |

**KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Hasil pengamatan pada kegiatan Proses pembelajaran meningkatkan kemampuan minat belajar anak melalui media papan pintar di TK Bhayangkari Kecamatan Banggae Timur Kabupaten Majene, maka disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa anak dapat ditingkatkan melalui media papan pintar. Saran yang dapat penulis kemukakan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

Guru hendaknya memberikan pembelajaran melalui media paapan pintar agar minat belajar anak dapat berkembang.

Bagi peneliti selanjutnya yang berkeinginan untuk menerapkan media papan pintar sangat diharapkan untuk menerapkannya pada aspek-aspek pembelajaran lain yang ada pada kurikulum taman kanak-kanak.

**PENELITIAN LANJUTAN**

 Untuk peneliti selanjutnya yang berkeinginan untuk menerapkan media papan pintar sangat diharapkan untuk menerapkannya pada aspek-aspek pembelajaran lain yang ada pada kurikulum taman kanak-kanak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anggani, Sudono. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan. Jakarta: Grasindo

<https://www.silabus.web.id/unsur-unsur-minat-dan-fungsi-minat-dalam-belajar/diakses> pada tanggal 25 APRIL 2019

Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21.* Bogor: Ghalia Indonesia

Kosasih. 2014. *Strategi belajar dan Pembelajaran implementasi kurikulum 2013.* Bandung: Yrama Widya

Poerwadarminta, W.J.S. 2010, *Kamus Umum Bahasa Indonesia,* Jakarta: Balai Pustaka.

Shofyatun A. Rahman (2010) *Alat Permainan Edukatif untuk Program PAUD*.
 Palu:Tadulako University Press.