

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak juga dikenal sebagai masa keemasan, dimana ketika anak-anak mengalami perkembangan otak paling cepat dalam kehidupan mereka<sup>3</sup>. Periode ini berlangsung dari saat bayi masih di dalam kandungan hingga anak berusia dini, yaitu dari usia 0-6 tahun. Masa bayi di dalam kandungan hingga usia empat tahun adalah usia anak yang paling penting. Pada tahap ini, perkembangan otak anak sangat cepat. Karena itu, proses perkembangan awal anak memerlukan perhatian khusus. Karena proses ini merupakan penentu keberhasilan pada tahap perkembangan berikutnya. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan anak usia dini adalah sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun dan dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar mereka siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut<sup>4</sup>. Menurut Permendikbud 146 tahun 2014 tentang kurikulum pendidikan anak usia dini, aspek-aspek seperti agama-moral, fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, bahasa, dan seni harus diperhatikan agar anak dapat berkembang dengan baik.

Minat belajar anak adalah ketika anak memiliki keinginan untuk mengikuti pelajaran. Apabila pembelajaran dilaksanakan dengan cara yang sesuai dengan karakteristik anak, sehingga anak merasa gembira dan terlibat dalam pelajaran, pembelajaran akan lebih dapat diterima oleh anak. Anak yang gembira dan tertarik pada pelajaran akan lebih mudah menerima berbagai informasi selama proses belajar. Untuk memastikan bahwa anak-

---

<sup>3</sup> Mohammad Fauziddin dan Mufarizuddin Mufarizuddin, "Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, No. 2 (2018): 162, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>.

<sup>4</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

anak menjadi lebih semangat dan pengalaman belajar dapat diterima dengan baik oleh semua anak, guru dan orang tua harus selalu siap memberikan dorongan dengan kata-kata positif.

Guru juga harus berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memenuhi kebutuhan mereka selama proses pembelajaran, seperti menyediakan lingkungan pembelajaran yang nyaman<sup>5</sup>. Guru bertindak sebagai pengamat yang cermat selama proses pembelajaran sehingga mereka dapat segera mengatasi masalah dengan cepat. Guru sebagai penilai yang memeriksa keberhasilan proses belajar, memilih model pembelajaran, dan menyampaikan teori yang diberikan pada anak usia dini karena media belajar sangat penting untuk keberhasilan proses belajar, media belajar harus disesuaikan dengan kebutuhan anak. Media belajar membantu kegiatan pembelajaran agar siswa dapat menikmati pembelajaran. Sebagai guru juga harus kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Guru kreatif adalah guru yang mampu membuat suasana kelas menjadi sangat menyenangkan. Hal ini sangat penting bagi guru kelas anak usia dini karena tingkat konsentrasi anak usia dini masih rendah.<sup>6</sup>

Menumbuhkan minat belajar pada anak usia dini sangat penting dan sangat diperlukan karena dapat membantu anak mencapai tujuan pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar. Minat berkembang sesuai dengan tingkat kesadaran individu untuk mencapai tujuannya. Jika ada minat belajar, hasil belajar akan lebih baik. Pelajaran berhasil jika minat yang diberikan tepat dan akan menentukan intensitas belajar yang dilakukan siswa<sup>7</sup>. Ketertarikan untuk belajar dapat diartikan jika seseorang memiliki

---

<sup>5</sup> Lutfiyati Unsiyah Zulfa, Hibana, Susilo Surahman, "Peran Guru Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Pembelajaran Klasikal Pada Masa Pandemi Di RA AL Anwar Kediri", *Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya* 8, No. 2 (2021): 123-137.

<sup>6</sup> Ana Falera, "Optimalisasi Youtube sebagai Sarana Menyalurkan Kreativitas Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini", *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2, No.2, 2022, Hal. 38.

<sup>7</sup> Rusmiaty, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Metode Bercerita Pada Kemampuan Berbahasa," *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, No. 1 (2021): 17-25, <https://doi.org/10.33084/tunas.v7i1.3005>.

perasaan senang terhadap suatu pelajaran maka seseorang tersebut berminat terhadap pelajarannya. Minat berdampak positif pada pembelajaran akademik seseorang, bidang pengetahuan, dan bidang studi tertentu. Minat belajar dapat diukur dengan menggunakan empat indikator diantaranya ketertarikan untuk belajar, perhatian, motivasi dan pengetahuan dalam belajar<sup>8</sup>.

Maklonia menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memudahkan siswa dan guru dalam belajar serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar<sup>9</sup>. Hal ini dikarenakan materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media akan lebih menarik perhatian siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar<sup>10</sup>. Guru sering menggunakan media pembelajaran sebagai alat perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga mereka dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memiliki efek psikologis terhadap pembelajaran, menumbuhkan minat dan keinginan baru serta meningkatkan motivasi. Liyana & Kurniawan mendukung gagasan ini dengan menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua alat dan sarana yang mengirimkan ide, pesan, dan gagasan kepada orang yang menerimanya<sup>11</sup>. Sementara pengirim bertindak sebagai guru, penerima bertindak sebagai siswa. Media pembelajaran membantu anak mengembangkan pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka<sup>12</sup>.

---

<sup>8</sup> Siti Nurhasanah dan A Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes)," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, No. 1 (2016): 130, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

<sup>9</sup> Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan", *Indonesian Journal of Primary Education*, 3, No. 1 (2019): 25.

<sup>10</sup> Amelia Putri Wulandari, et al, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Journal on Education*, 5, No. 2 (2023): 3929.

<sup>11</sup> Astien Liyana dan Mozes Kurniawan, "Speaking Pyramid Sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5 – 6 Tahun" 3, No. 1 (2019): 225–32, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>.

<sup>12</sup> R Rupnidah dan Dadan Suryana, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini" 6, No. 1 (2022): 50.

Penelitian yang ditulis oleh Indah Dwi Pratiwi dengan judul “Penggunaan Media *Smart Box* Untuk Peningkatan Sikap Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri”, pada penelitian tersebut media *smart box* hanya difokuskan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, sedangkan penelitian yang ditulis oleh peneliti saat ini adalah mengembangkan media *smart box* untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun. *Smart box* digunakan untuk mempermudah anak dalam proses belajar mengajar dan untuk menarik perhatian anak untuk lebih fokus pada saat belajar disekolah maupun dirumah. Kebaruan dan kelebihan dari *smart box* yang dikembangkan oleh peneliti yaitu anak dapat belajar menyusun huruf sesuai gambar, membaca, menghitung menggunakan gambar, dan selain itu *smart box* dapat mengembangkan aspek motorik halus, kognitif dan bahasa.

Penulis melakukan pengamatan terhadap peserta didik usia 5-6 tahun di TK PGRI Sumberejo Kulon dan memperoleh hasil bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu masih menggunakan buku paket, majalah, buku tulis, dan papan tulis. Banyak peserta didik yang menunjukkan rendahnya minat belajar, terlihat dari kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar, kesulitan berkonsentrasi dan kurangnya motivasi untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya variasi media pembelajaran. Media pembelajaran yang terlalu monoton dan kurang interaktif menyebabkan kebosanan dan menurunkan minat belajar anak. Dalam mengatasi permasalahan diatas salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran tambahan yang lebih bervariasi dan kreatif sebagai pendukung pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti mengenalkan media pembelajaran *smart box* yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena untuk memberikan motivasi dan pengalaman baru terhadap anak saat mengikuti proses pembelajaran di TK PGRI Sumberejo Kulon sehingga

anak dapat mencapai pembelajaran yang maksimal. Jika penelitian ini tidak dilakukan maka kualitas pembelajaran di TK PGRI Sumberejo Kulon tidak akan tercapai dengan maksimal.

Media pembelajaran *smart box* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mencakup beberapa materi yang ada di dalamnya. Setiap sisi dari media dapat digunakan untuk belajar dan penyampaian materi. Media pembelajaran *smart box* juga dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, dan bahasa anak. Media *smart box* diharapkan mampu menarik dan dapat meningkatkan aktivitas minat belajar anak yang menyenangkan sehingga anak dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Penulis akan melakukan penelitian berdasarkan uraian di atas dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI Sumberejo Kulon”.

## **B. Perumusan Masalah**

Berlandaskan dari latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan minat belajar?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran *smart box* untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *smart box* untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran *smart box* untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun?
5. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *smart box* untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berlandaskan rumusan masalah tersebut, tujuan pengembangan yang hendak dicapai, yaitu:

1. Mengetahui kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan minat belajar.

2. Mengetahui rancangan media pembelajaran *smart box* untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun.
3. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *smart box* untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun.
4. Mengetahui implementasi media pembelajaran *smart box* untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun.
5. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *smart box* untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Menjadikan hasil dari pengembangan media pembelajaran *smart box* sebagai sumber belajar anak, khususnya dalam meningkatkan minat belajar pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di TK PGRI Sumberejo Kulon.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran dengan bahan bekas dalam mengembangkan semua aspek perkembangan anak sehingga dapat menarik minat anak untuk lebih semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar di TK PGRI Sumberejo Kulon.

- b. Bagi anak

Meningkatkan minat belajar melalui media pembelajaran *smart box* yang menarik dan menyenangkan.

- c. Bagi orang tua

Memberi dukungan belajar pada saat anak dirumah dengan memberikan media pembelajaran yang lebih kreatif.

d. Bagi sekolah

Memotivasi dalam memfasilitasi pembelajaran anak usia dini dengan media pembelajaran yang dikreasikan melalui bahan yang sudah tidak terpakai dan lebih ekonomis.

e. Bagi peneliti

Media pembelajaran *smart box* dapat dijadikan sebagai tambahan ilmu dan wawasan dan pengalaman baru pada saat mengajar.

### E. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *smart box* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *smart box* yang dikembangkan merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan anak baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Teknik uji coba produk dilakukan pada saat kompetensi dasar ini disampaikan di sekolah, dengan tujuan mendapat hasil yang tepat mengenai pengembangan media pembelajaran ini.
3. Penggunaan media pembelajaran *smart box* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dengan belajar sambil bermain dan diharapkan dapat membantu anak dalam mengingat materi pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran *smart box* dapat meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun.

### F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media *smart box* dibuat dan dikembangkan menjadi media yang dibentuk dengan ukuran panjang 30 cm (jika membentuk kotak) dan ± 1 m jika di rentangkan, tinggi *smart box* 46 cm, lebar 24 cm.
2. Media *smart box* berbentuk seperti kotak yang memiliki ruang dengan 4 sisi dengan salah satu sisinya sebagai penutup.

3. Media pembelajaran *smart box* yang sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku.
4. Media pembelajaran *smart box* disajikan dalam bentuk permainan dengan menggunakan bahan yang berbentuk kubus yang berisi macam-macam gambar, huruf, dan angka untuk memudahkan anak dalam belajar.
5. Media pembelajaran *smart box* yang dapat digunakan anak untuk belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
6. Media pembelajaran *smart box* dapat meningkatkan minat belajar anak.

### **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional ditulis untuk menghindari perbedaan penafsiran mengenai istilah-istilah dalam penelitian ini, maka peneliti menyusun definisi istilah sebagai berikut:

1. Media *smart box* yang dimaksud peneliti adalah kotak besar yang berisi alat-alat untuk belajar yang merupakan media untuk menyampaikan informasi, berupa kartu gambar, gambar kartu berhitung, huruf dan angka yang nantinya dapat disusun sesuai dengan instruksi gambar.
2. Minat belajar yang dimaksud peneliti adalah kemauan anak yang disertai dengan perhatian dan keaktifan yang dilakukan secara sengaja untuk mencapai tujuan yang baik berupa ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam dirinya. Minat belajar anak dalam mengenal huruf, membaca, menulis, dan berhitung dengan melalui gambar yang disediakan pada media pembelajaran *smart box*.
3. Anak usia 5-6 tahun adalah anak yang berada pada kelompok B di TK PGRI Sumberejo Kulon.

### **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan skripsi penelitian ini adalah sebagai berikut: pada bagian awal meliputi halaman cover atau sampul, halaman judul, daftar isi. Bagian kedua memuat pokok-pokok permasalahan diantaranya:

## BAB I

BAB I ini terdiri dari pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

## BAB II

BAB II terdiri dari landasan teori, bab ini memaparkan tentang kajian teori, penelitian yang relevan, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir. Kajian teori mencakup media pembelajaran, *smart box*, dan minat belajar.

## BAB III

BAB III berisi metode penelitian, bab ini berisi tentang lokasi dan waktu penelitian, desain penelitian dan pengembangan, model pengembangan, prosedur pengembangan, pengembangan desain produk, desain uji coba produk, jenis dan sumber data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

## BAB IV

BAB IV memuat hasil penelitian dan pembahasan, bab ini terdiri dari hasil penelitian, deskripsi hasil pengembangan media, dan pembahasan hasil produk

## BAB V

BAB V merupakan bab terakhir yang terdiri dari kesimpulan dan saran.