

Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Media Augmented Reality di TK Arjuna Kabupaten Bengkulu Utara

N.Havizah ¹⁾, Asnawati ²⁾, S.Nurwita ³⁾

Affiliation:

Program Studi Pendidikan
Guru Pendidikan Anak Usia
Dini Fakultas Keguruan Dan
Ilmu Pendidikan

Corresponding Author:

Nurulhavizah847@gmail.com



Abstract

This study examines efforts to enhance children's learning interest through the utilization of augmented reality (AR) media at Arjuna Kindergarten (TK), North Bengkulu Regency. The research was prompted by the children's low learning interest, as evidenced by a lack of attention, enthusiasm, and engagement during the learning process, thereby highlighting the need for engaging and innovative instructional media. The study sought to evaluate the improvement of children's learning interest through the integration of AR media. The methodology employed was Classroom Action Research (CAR), conducted across two cycles, with each cycle consisting of two sessions comprising planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects involved 15 children aged 5–6 years. Data were gathered using observation and documentation techniques, while data analysis combined qualitative descriptive and quantitative approaches. The findings demonstrated that the children's learning interest steadily improved in each session. In Cycle I, Session I, the children achieved a percentage score of 29%, falling under the "Beginning to Develop" category, which subsequently rose to 37% (retaining the same category) in Cycle I, Session II. This upward trajectory continued in Cycle II, with scores rising to 51% in Session I, meeting the "Developing as Expected" criteria, and ultimately reaching a significant peak of 87% in Session II, classified as "Highly Well-Developed." In conclusion, the utilization of augmented reality media is highly effective in enhancing children's learning interest at TK Arjuna, North Bengkulu Regency.

Keyword: Learning Interest, Augmented Reality Media.

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting karena menjadi fondasi bagi perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Masa usia dini dikenal sebagai golden age, yaitu periode perkembangan yang sangat pesat pada aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, dan motorik. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal. Menurut Hurlock (2022), anak usia dini memiliki kemampuan yang tinggi dalam menyerap berbagai rangsangan dari lingkungan sekitarnya.

Keberhasilan pembelajaran anak usia dini tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga dipengaruhi oleh minat belajar anak. Minat belajar merupakan ketertarikan dan rasa senang terhadap kegiatan belajar yang ditunjukkan melalui perhatian, partisipasi, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran (Slameto, 2020). Anak yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, antusias, dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan anak cepat bosan, kurang berkonsentrasi, dan kurang

termotivasi dalam belajar (Sari, Yuliana, & Handayani, 2023).

Namun, dalam praktik pembelajaran di PAUD masih ditemukan penggunaan metode yang cenderung konvensional, seperti ceramah dan penggunaan media gambar statis. Pembelajaran yang monoton dan kurang memberikan pengalaman langsung kepada anak dapat menurunkan minat belajar karena tidak sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan stimulasi visual dan aktivitas yang interaktif (Latifah & Damayanti, 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan anak dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi di TK Arjuna Kabupaten Bengkulu Utara, ditemukan beberapa permasalahan, yaitu anak kurang memperhatikan guru, kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, masih sering bermain sendiri, serta kurang memiliki inisiatif untuk bertanya maupun mencoba aktivitas baru. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Guru lebih sering menggunakan buku dan metode pembelajaran yang monoton sehingga suasana belajar kurang menarik bagi anak.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar anak adalah media pembelajaran berbasis teknologi

Augmented Reality (AR). Augmented Reality merupakan teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara real-time sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Purnamasari, 2022). Media AR memiliki berbagai keunggulan, seperti lebih interaktif, mudah digunakan, mampu menampilkan objek tiga dimensi, serta dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran (Alfitriani, 2021).

Penggunaan media Augmented Reality dalam pembelajaran diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan perhatian, serta mendorong partisipasi aktif anak selama kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Media Augmented Reality di TK Arjuna Kabupaten Bengkulu Utara” untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Augmented Reality dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model John Elliot. Penelitian dilaksanakan di TK Arjuna Kabupaten Bengkulu Utara dengan subjek penelitian sebanyak 15 anak usia 5–6 tahun. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi minat belajar anak yang meliputi indikator munculnya rasa ingin tahu, perasaan senang serta tidak mudah bosan saat belajar, inisiatif untuk mencoba bertanya.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui peningkatan minat belajar anak setelah diberikan tindakan menggunakan media Augmented Reality.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Augmented Reality mampu meningkatkan minat belajar anak di TK Arjuna Kabupaten Bengkulu Utara. Peningkatan tersebut

terlihat pada setiap siklus tindakan yang dilakukan.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2. Setiap pertemuan terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR), menentukan tema pembelajaran, serta menyiapkan lembar observasi untuk mengukur minat belajar anak. Tema yang digunakan pada Siklus I adalah “Lingkunganku” dengan subtema “Makhluk Hidup”.

Pada tahap pelaksanaan pertemuan ke-1, guru mengawali kegiatan dengan berdoa, bernyanyi, dan melakukan tanya jawab mengenai tema pembelajaran. Selanjutnya guru menampilkan media Augmented Reality menggunakan laptop untuk memperkenalkan objek-objek yang berkaitan dengan tema pembelajaran. Anak-anak diajak mengamati objek tiga dimensi, menyebutkan nama objek, menjawab pertanyaan sederhana, serta berinteraksi langsung dengan media yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan ke-1, minat belajar anak masih tergolong rendah. Sebagian besar anak masih dalam tahap adaptasi terhadap penggunaan media Augmented Reality yang merupakan pengalaman baru bagi mereka. Anak belum sepenuhnya fokus mengikuti kegiatan pembelajaran, masih ada yang bermain sendiri, dan belum memahami penggunaan media secara optimal. Hasil observasi menunjukkan persentase minat belajar anak mencapai 29% dengan kategori Mulai Berkembang (MB).

Berdasarkan refleksi pada pertemuan pertama, guru melakukan beberapa perbaikan, seperti memberikan penjelasan yang lebih sederhana, memberikan motivasi kepada anak, meningkatkan kesempatan anak untuk berinteraksi dengan media, serta memberikan stimulus berupa pertanyaan yang dapat memancing rasa ingin tahu anak. Perbaikan ini dilakukan agar anak lebih aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan ke-2, tahapan pembelajaran dilaksanakan dengan prosedur yang relatif sama,

namun dengan memperhatikan hasil refleksi sebelumnya. Anak kembali diajak mengamati objek melalui media Augmented Reality dan diberi kesempatan lebih banyak untuk bertanya, menjawab pertanyaan, serta mengeksplorasi media secara langsung. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan minat belajar anak. Anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap media yang digunakan, perhatian terhadap pembelajaran meningkat, dan sebagian anak mulai berani bertanya serta berinteraksi dengan media. Persentase minat belajar anak meningkat menjadi 37% dengan kategori Mulai Berkembang (MB).

Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan pertemuan pertama, hasil yang diperoleh pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu 75%–100% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Beberapa kendala yang masih ditemukan antara lain anak belum sepenuhnya memahami instruksi guru, minat belajar sebagian anak masih rendah dan mudah teralihkan, keterbatasan sarana yang digunakan secara bergantian, serta pengelolaan penggunaan media yang masih perlu dioptimalkan. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan perbaikan pada strategi pembelajaran dan pemanfaatan media Augmented Reality.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2. Setiap pertemuan terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR), serta menyiapkan lembar observasi untuk mengukur minat belajar anak. Tema yang digunakan pada Siklus II adalah “*Binatang*” dengan subtema “*Binatang Berkaki Empat*” dan difokuskan pada sub-subtema “*Gajah*”.

Pada tahap pelaksanaan pertemuan ke-1, guru mengawali kegiatan dengan berbaris, berdoa, dan bernyanyi sebagai kegiatan pembuka. Selanjutnya guru memperkenalkan materi menggunakan media Augmented Reality yang menampilkan objek tiga dimensi berupa gajah. Anak-anak diajak mengamati, menyebutkan ciri-ciri gajah, menjawab pertanyaan guru, serta berinteraksi secara

langsung dengan media pembelajaran. Perbaikan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan refleksi Siklus I membuat anak lebih fokus dan aktif selama kegiatan berlangsung.

Hasil observasi pada pertemuan ke-1 menunjukkan adanya peningkatan minat belajar anak dibandingkan Siklus I. Sebanyak 13 anak telah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 2 anak masih berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB). Persentase minat belajar anak mencapai 51% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Anak terlihat lebih antusias, mulai aktif bertanya, dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap objek yang ditampilkan melalui media Augmented Reality.

Berdasarkan hasil refleksi, masih ditemukan beberapa kendala, yaitu masih ada anak yang belum sepenuhnya fokus saat pembelajaran berlangsung, beberapa anak belum mampu menyebutkan ciri-ciri gajah secara lengkap, serta keterbatasan waktu yang menyebabkan tidak semua anak memperoleh kesempatan yang sama untuk berinteraksi langsung dengan media. Oleh karena itu, peneliti dan guru melakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya dengan memberikan kesempatan eksplorasi yang lebih merata, meningkatkan pengelolaan kelas, serta memberikan stimulus yang lebih menarik agar seluruh anak dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pada pertemuan ke-2, kegiatan pembelajaran kembali dilaksanakan dengan memanfaatkan media Augmented Reality yang lebih optimal. Guru memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk mengamati, mencoba, bertanya, dan berinteraksi langsung dengan media. Selain itu, guru juga memberikan jeda pembelajaran dan penguatan materi agar anak lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

Hasil observasi pada pertemuan ke-2 menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Seluruh anak mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase keberhasilan sebesar 87%. Anak terlihat sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, aktif bertanya, berani mengemukakan pendapat, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang disajikan. Penggunaan media Augmented Reality yang interaktif dan menarik mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga

anak tidak mudah bosan dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Siklus II, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena persentase minat belajar anak telah mencapai rentang 75%–100% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, penggunaan media *Augmented Reality* terbukti dapat meningkatkan minat belajar anak di TK Arjuna Kabupaten Bengkulu Utara sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat diketahui bahwa penggunaan media *Augmented Reality (AR)* mampu meningkatkan minat belajar anak di TK Arjuna Kabupaten Bengkulu Utara. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase capaian minat belajar anak yang mengalami kenaikan secara bertahap pada setiap pertemuan, yaitu dari 29% pada Siklus I pertemuan ke-1, meningkat menjadi 37% pada Siklus I pertemuan ke-2, kemudian menjadi 51% pada Siklus II pertemuan ke-1, dan mencapai 87% pada Siklus II pertemuan ke-2. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* memberikan pengaruh yang positif terhadap minat belajar anak.

Pada Siklus I, minat belajar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Hal ini disebabkan karena anak masih dalam tahap adaptasi terhadap penggunaan media *Augmented Reality* yang merupakan pengalaman baru bagi mereka. Sebagian anak belum mampu mengikuti instruksi dengan baik, kurang fokus selama pembelajaran, serta masih malu untuk bertanya atau mengemukakan pendapat. Meskipun demikian, penggunaan media *Augmented Reality* mulai menarik perhatian anak karena mampu menampilkan objek pembelajaran dalam bentuk visual tiga dimensi yang lebih menarik dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, minat belajar anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Anak mulai terbiasa menggunakan media *Augmented Reality*, lebih fokus mengikuti pembelajaran, serta lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Anak juga menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi dengan mengajukan pertanyaan, mencoba berinteraksi dengan media, dan mengamati objek yang ditampilkan secara lebih antusias. Kondisi ini menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Peningkatan minat belajar yang terjadi dalam penelitian ini terlihat pada tiga indikator yang diamati, yaitu munculnya rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru, adanya inisiatif untuk mencoba atau bertanya, serta munculnya perasaan senang dan tidak mudah bosan saat belajar. Pada akhir Siklus II, sebagian besar anak menunjukkan perkembangan yang sangat baik pada ketiga indikator tersebut. Anak terlihat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Fitriyah (2022) yang menyatakan bahwa minat belajar anak ditandai dengan munculnya rasa ingin tahu, keinginan untuk mencoba, dan perasaan senang saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat meningkatkan minat belajar. Media *Augmented Reality* memiliki keunggulan dalam menyajikan objek secara visual dan interaktif sehingga mampu merangsang perhatian, meningkatkan rasa ingin tahu, dan membuat anak lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Augmented Reality merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini. Melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, anak menjadi lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media Augmented Reality dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi anak usia dini.

Tabel 1. Peningkatan hasil persentase perkembangan minat belajar anak melalui media augmented reality pada tindakan siklus I, dan II.

Kriteria	Persentase	Kriteria
Siklus I pertemuan ke 1	29%	MB
Siklus I pertemuan ke 2	37%	MB
Siklus II pertemuan ke 1	51%	BSH
Siklus II pertemuan ke 2	87%	BSB

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality (AR)* dapat meningkatkan minat belajar anak di TK Arjuna Kabupaten Bengkulu Utara. Peningkatan minat belajar anak terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan kenaikan persentase pada setiap pertemuan, yaitu dari 29% pada Siklus I pertemuan ke-1, meningkat menjadi 37% pada Siklus I pertemuan ke-2, kemudian menjadi 51% pada Siklus II pertemuan ke-1, dan mencapai 87% pada Siklus II pertemuan ke-2 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Peningkatan tersebut terlihat dari berkembangnya rasa ingin tahu anak terhadap hal-hal baru, meningkatnya inisiatif untuk mencoba dan bertanya, serta

munculnya perasaan senang dan tidak mudah bosan selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Media Augmented Reality mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga anak lebih fokus, aktif berpartisipasi, serta antusias dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, media *Augmented Reality* terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini dan dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan di TK Arjuna Kabupaten Bengkulu Utara.

Daftar Pustaka

- Alfitriani, D. (2021). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 115–123.
- Billinghurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2021). A survey of augmented reality. *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*, 8(2–3), 73–272.
- Chen, C. M., & Tsai, Y. N. (2021). Interactive augmented reality system for enhancing learning motivation. *Educational Technology & Society*, 24(3), 85–98.
- Fitriyah, N. (2022). Indikator minat belajar anak usia dini dalam pembelajaran aktif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–53.
- Hurlock, E. B. (2022). Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Jakarta: Erlangga. <https://scholar.google.com/scholar?q=Hurlock+Psikologi+Perkembangan>
- Kasrani. (2022). Implementasi augmented reality dalam pembelajaran digital. *Jurnal Informatika Pendidikan*, 10(2), 101–110.

- Kirana, R. (2021). Minat belajar sebagai faktor keberhasilan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 90–98.
- Khodijah, N. (2021). Psikologi pendidikan. Jakarta:RajaGrafindoPersada.<https://scholar.google.com/scholarq=psikologi+pendidikan+khodijah>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an*, 3(1), 171–187.<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurmanto, A., & Gunawan, I. (2020). Pemanfaatan augmented reality dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi Pendidikan*, 9(1),
- Pradana, P. H. (2020). Augmented reality sebagai inovasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 7786.
- Purnamasari, I. (2022). Penggunaan augmented reality dalam pembelajaran berbasis visual 3D. *Jurnal Edukasi Digital*, 4(1), 12–20.
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Sistem pembelajaran interaktif berbasis augmented reality. *Jurnal Informatika*, 20(1), 1–9.
- Rahmawati, D. (2024). Konsep minat belajar dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal PAUD Nusantara*, 3(1), 1–10.
- Sari, M., Yuliana, R., & Handayani, D. (2023). Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. *Jurnal PendidikanIndonesia*
- Slameto. (2020). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta:RinekaCita.<https://scholar.google.com/scholar?q=slameto+belajar+dan+factor>
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung:Alfabeta.<https://scholar.google.com/scholar?q=sugiyono+2022+metode+penelitian>
- Triwahyuni, E. (2021). Dampak teknologi digital dalam dunia pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 8(2), 9098.<https://scholar.google.com/scholar?q=teknologi+digital+pendidikan>
- Wangge, M. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal PendidikanDasar*, 9(1), 2230.<https://scholar.google.com/scholar?q=media+pembelajaran+interaktif+motivasi>