

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KEBERAGAMAN AGAMA MELALUI *SMART BOX* DI KELOMPOK B TK NANGGALA

Sutarmi, Universitas Negeri Surabaya

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: 25010684405@mhs.unesa.ac.id

Matheos Lasarus Malaikosa, Universitas Negeri Surabaya

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: Matheosmalaikosa@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar keberagaman agama pada anak usia dini melalui penggunaan smart box pada kelompok B TK Nanggala. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 18 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar anak mengalami peningkatan dari 50% pada pra-siklus menjadi 65% pada siklus I dan meningkat menjadi 89% pada siklus II. Peningkatan ini dipengaruhi oleh penggunaan smart box yang menarik, interaktif, dan bervariasi sehingga mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan antusiasme anak dalam pembelajaran. Selain itu, peran guru dalam memberikan bimbingan dan motivasi turut memperkuat keterlibatan anak. Dengan demikian, penggunaan smartox terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar keberagaman agama di kelompok B TK Nanggala. serta menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif, Anak Usia Dini, Minat Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Smart Box

Abstract

This study aims to enhance young children's interest in learning about religious diversity through the use of a Smart box in Group B of Nanggala Kindergarten. The research employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 18 children. Data were collected through observation, documentation, and field notes. Data analysis was carried out using descriptive qualitative and quantitative methods with percentage calculations. The results showed that children's learning interest increased from 50% in the pre-cycle stage to 65% in Cycle I and further improved to 89% in Cycle II. This improvement was influenced by the use of the Smart Box, which was attractive, interactive, and varied, thereby increasing children's attention, participation, and enthusiasm during learning activities. In addition, the teacher's role in providing guidance and motivation further strengthened children's engagement in the learning process. Therefore, the use of the Smart box proved effective in increasing the learning interest of Group B children at Nanggala Kindergarten and in creating a more enjoyable and meaningful learning experience.

Keywords: Educational Play Equipment, Early Childhood, Learning Interest, Classroom Action Research, Smart Box

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam perkembangan individu karena periode ini merupakan masa keemasan (golden age) di mana berbagai aspek perkembangan optimal terbentuk, termasuk kognitif, sosial-emosional, fisik motorik, bahasa, dan karakter belajar anak. Pada tahapan ini, anak tidak hanya belajar secara formal tetapi belajar melalui aktivitas bermain yang bermakna dan kontekstual sesuai karakter perkembangannya (Sitorus

et al., 2025). Tujuan penting PAUD ialah guna melatih anak-anak mengembangkan minat.

Minat belajar anak merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran di PAUD yang mencerminkan sejauh mana anak memiliki ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar (Maulidina & Sukiman, 2024). Pentingnya meningkatkan keinginan belajar bagi anak usia karena akan memengaruhi kualitas belajar pada anak itu sendiri

(Khasanah & Ihsan, 2021). Minat belajar adalah keenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu (Febriana dkk, 2021). Anak yang memiliki minat belajar biasanya akan memberikan perhatian lebih besar terhadap suatu objek yang diminatinya. Oleh karena itu, minat belajar ini sangat besar pengaruhnya bagi anak usia dini. Anak yang memiliki minat belajar akan memberikan perhatian lebih terhadap suatu ilmu yang dipelajarinya, sehingga ilmu tersebut bukan hanya berlalu begitu saja tetapi bermakna pada anak dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di PAUD, minat belajar anak belum selalu berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi di TK B Nanggala pada kelompok B yang berjumlah 18 siswa, diperoleh bahwa 12 siswa sudah mampu mengikuti pembelajaran dengan cukup fokus, sedangkan 6 siswa lainnya masih mudah terdistraksi oleh situasi di sekitar kelas. Anak mudah berpindah perhatian ketika melihat atau mendengar rangsangan lain, seperti berbicara dengan teman atau memperhatikan benda di sekitarnya sebelum kegiatan selesai. Kondisi ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa, khususnya dalam aspek perhatian dan keterlibatan aktif, masih perlu ditingkatkan karena dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran serta pembentukan sikap belajar anak dalam jangka panjang.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar anak adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti Alat Permainan Edukatif (APE). APE merupakan media yang memadukan aspek permainan dan pembelajaran sehingga dapat memacu keaktifan, keterlibatan, serta motivasi belajar anak secara optimal (Ernanda & Ismaniar, 2025). APE mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak. Beberapa penelitian juga menemukan bahwa media permainan tidak hanya memberikan dampak pada aspek kognitif dan minat belajar, tetapi juga mempengaruhi aspek motorik, sosial-emosional, dan pola interaksi dalam kelompok belajar. Meski demikian, masih terdapat keterbatasan pemanfaatan APE secara optimal di banyak lembaga PAUD, termasuk di TK Nanggala. Pemilihan, penyusunan, dan integrasi APE ke dalam kegiatan pembelajaran belum selalu dirancang secara sistematis sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Akibatnya, potensi media ini belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar anak secara signifikan.

Berdasarkan fenomena empiris dan temuan-temuan penelitian tersebut, maka dibutuhkan untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan efektivitas penggunaan *smart box* dalam meningkatkan minat

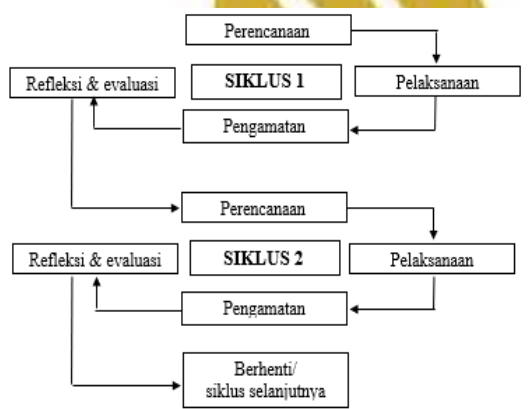
belajar anak di kelompok B TK Nanggala. Fokus masalah penelitian meliputi: (1) kondisi awal minat belajar siswa kelompok B di TK B Nanggala; (2) penerapan alat permainan edukatif berupa *smart box* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelompok B; (3) hasil penggunaan alat permainan edukatif berupa *smart box* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelompok B. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini serta menjadi kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam merancang pembelajaran yang efektif dan menarik.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE). Rapoport (1970) menuliskan: *"aims to contribute both to the practical concerns of people in an immediate problematic situation and to the goals of social science by joint collaboration within a mutually acceptable ethnical framework"*. Berkaitan dengan pengertian PTK dalam rangka memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri, Kemmis dan McTaggart (1983), menuliskan: *"Action research is a form of self-reflective enquiry undertaken by participants in social (including educational) situations in order to improve the rationality and justice of (a) their own social or educational practices, (b) their understanding of these practices, and (c) the situations in which the practices are carried out. It is most rationally empowering when undertaken by participants collaboratively, though it is often undertaken by individuals, and sometimes in cooperation with 'outsider'". In education, action research has been employed in school-based curriculum development, professional development, school improvement programs, and system planning and policy development"*. Berkaitan dengan PTK yang merupakan kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut, Ebbut (1985), menuliskan: *"Classroom Action Research (CAR) is about the systematic study of attempt to improve educational practice by groups of participants by means of their own practical actions and by means of their own reflection upon the effects of those actions"*. Menurut Kemmis (2014), penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya yang digunakan dalam melakukan pengujian gagasan yang kemudian dipraktikkan ke dalam pembelajaran untuk memperbaiki suatu kondisi agar

dapat memperoleh dampak nyata dari suatu permasalahan atau situasi tertentu. Menurut Arikunto (2021) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan dapat memperbaiki pengajaran dan pembelajaran yang ada didalam kelas, Artinya dalam penelitian ini peneliti melakukan tindakan secara khusus diamati terus menerus, kemudian diadakan perubahan terkontrol sampai pada upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang paling tepat. PTK menggabungkan tindakan nyata dengan prosedur penelitian yakni tindakan yang disiplin melalui penyelidikan, merupakan usaha pribadi untuk memahami saat terlibat dalam proses perbaikan dan reformasi. Dalam prosesnya, pihak-pihak yang terlibat dalam proses PTK saling mendukung satu sama lain dengan melengkapi fakta-fakta dan mengembangkan kemampuan analisis.

Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan.



Gambar 1. Alur PTK Kemmis & Mc Taggart (Arikunto,2021)

Berikut adalah penjelasan dari empat rangkaian kegiatan dalam penelitian tindakan kelas: (1) Perencanaan yaitu menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan itu dilakukan. (2) Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru. Guru menyampaikan kegiatan sesuai dengan RPPH. Sedangkan peneliti mengamati partisipasi anak pada saat proses pembelajaran dikelas. (3) Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan cara mengamati aktivitas anak didik. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran dikelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. (4) Refleksi yakni data yang diperoleh pada lembar observasi dianalisa, kemudian dilakukan refleksi berupa diskusi antara guru dan peneliti yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan

dengan cara melakukan penelitian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul dan mencari solusi terhadap masalah yang mungkin akan muncul agar dapat dibuat rencana perbaikan pada siklus II.

Subjek penelitian adalah siswa Kelompok B di TK B Nanggala Surabaya yang berjumlah 18 anak. Berdasarkan hasil observasi ditemukan 9 anak memiliki minat belajar rendah (kurang fokus, mudah terdistraksi) dan 9 anak sudah cukup fokus dalam pembelajaran. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan APE (alat permainan edukatif). APE yang dibuat memakai bahan yang aman digunakan anak usia dini seperti kardus bekas, kertas, stick ice cream, lem dan lain-lain.

Instrumen Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Lembar Observasi (lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas anak, kriteria penilaian peningkatan minat belajar); (2) Dokumentasi yang berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil karya anak; (3) Catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat perilaku dan respon anak selama kegiatan berlangsung

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana berdasarkan hasil observasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan dalam meningkatkan minat belajar anak. Teknik analisis data berlangsung dari awal penelitian yaitu mulai observasi, perencanaan, tindakan, pelaksanaan tindakan, sampai refleksi terhadap tindakan.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% dari jumlah anak memperoleh skor 3 pada indikator keberhasilan. Apabila pada siklus pertama telah mencapai minimal 75% anak yang antusias dan interaktif saat pembelajaran maka penelitian tetap dilanjutkan pada siklus kedua sebagai tahap pemantauan dan penguatan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan minat belajar keberagaman agama melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif berupa *smart box* Sebelum pelaksanaan tindakan, terlebih dahulu dilakukan pra siklus untuk mengetahui kondisi awal minat belajar anak.

a) Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelompok B TK Nanggala yang berjumlah 18 anak, diperoleh bahwa minat belajar anak masih belum optimal. Sebanyak 9 anak (50%) sudah menunjukkan perhatian dan keterlibatan dalam pembelajaran, sedangkan 9 anak (50%) masih mudah terdistraksi dan belum mampu mempertahankan fokus selama kegiatan berlangsung.

Upaya peningkatan minat belajar dilakukan melalui penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam dua siklus. Pada siklus I digunakan media *Scrapbook* Jelajah Agama, sedangkan pada siklus II digunakan *Smart Box* Jelajah Agama. Penerapan APE dilakukan melalui kegiatan yang interaktif dan melibatkan anak secara langsung, sehingga mendorong keterlibatan aktif dan perhatian anak selama pembelajaran.

b) Pembahasan Siklus I

Pada siklus I, minat belajar anak mengalami peningkatan menjadi 65% setelah diterapkannya Alat Permainan Edukatif (APE) berupa *scrapbook* jelajah agama. Sebanyak 12 dari 18 anak mulai menunjukkan adanya peningkatan minat belajar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mulai memberikan pengaruh positif terhadap perhatian dan keterlibatan anak.

Melalui penggunaan *scrapbook*, anak dapat melihat gambar tiga dimensi ketika buku dibuka, menempel sesuai letak posisinya, serta berinteraksi dengan media pembelajaran. Aktivitas tersebut mampu menarik perhatian anak dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Namun, peningkatan yang terjadi belum optimal karena masih terdapat beberapa anak yang kurang fokus dan masih memerlukan bimbingan dari guru.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, diperoleh bahwa minat belajar anak mengalami peningkatan menjadi 65%, namun peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Kondisi tersebut disebabkan karena kegiatan pembelajaran pada siklus I masih terbatas pada penggunaan APE *scrapbook* jelajah agama dengan aktivitas yang relatif sederhana, seperti mengamati dan menempel gambar. Anak juga harus menunggu secara bergantian untuk menggunakan *scrapbook* tersebut. Selain itu, variasi kegiatan yang diberikan masih kurang, sehingga belum mampu menarik perhatian seluruh anak secara maksimal. Beberapa anak juga masih membutuhkan bimbingan lebih intensif dari guru dalam mengikuti kegiatan.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan cara meningkatkan variasi dan interaktivitas kegiatan pembelajaran.

c) Pembahasan Siklus II

Pada siklus II, digunakan APE model *smart box* jelajah agama dengan aktivitas yang lebih beragam, seperti mencocokkan gambar, permainan spin warna, menyusun kata, dan memasukkan benda sesuai kategori. Selain itu, guru juga lebih aktif dalam memberikan

arahan, motivasi, serta bimbingan kepada anak selama kegiatan berlangsung.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II terbukti efektif, yang ditunjukkan dengan peningkatan minat belajar anak menjadi 89%. Sebanyak 16 dari 18 anak sudah terlihat lebih aktif, antusias, serta mampu mempertahankan perhatian selama pembelajaran. Dengan demikian, evaluasi dari siklus I menjadi dasar penting dalam memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II sehingga hasil yang diperoleh menjadi lebih optimal.

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran sudah mulai menarik, tetapi perlu adanya variasi kegiatan dan penguatan dari guru agar seluruh anak dapat terlibat secara maksimal dalam pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif mampu meningkatkan minat belajar anak secara optimal.

Melalui kegiatan yang lebih beragam anak menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran. Anak juga mampu mempertahankan perhatian lebih lama serta menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi dibandingkan pada siklus sebelumnya.

Peningkatan ini terjadi karena penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu belajar melalui bermain dan pengalaman langsung. Selain itu, peran guru dalam memberikan bimbingan dan motivasi juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan minat belajar anak.



Gambar 2. Penggunaan APE

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar anak pada setiap siklus. Pada pra-siklus diperoleh persentase sebesar 50%, meningkat menjadi 65% pada siklus I, dan mencapai 89% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan APE efektif dalam meningkatkan minat belajar anak, terutama pada aspek perhatian, keterlibatan, ketertarikan, dan perasaan senang selama pembelajaran.

d) Analisis Peningkatan Antar Siklus

Tabel 1. Kategori Skor Hasil Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

Tahap	Jumlah Anak Tuntas	Persentase
Pra-Siklus	9 dari 18 anak	50%
Siklus I	12 dari 18 anak	65%
Siklus II	16 dari 18 anak	89%

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan minat belajar anak pada setiap siklus, yaitu dari 50% pada pra-siklus menjadi 65% pada siklus I (meningkat 15%) dan kembali meningkat menjadi 89% pada siklus II (meningkat 24%). Peningkatan pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan APE model *scrapbook* jelajah agama mulai memberikan dampak positif, meskipun belum optimal karena kegiatan masih kurang variatif. Sementara itu, peningkatan yang lebih signifikan pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan APE model *smart box* jelajah agama dengan kegiatan yang lebih interaktif dan beragam mampu meningkatkan keterlibatan, perhatian, dan antusiasme anak secara lebih maksimal. Secara keseluruhan, peningkatan sebesar 39% dari pra-siklus ke siklus II menunjukkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) efektif dalam meningkatkan minat belajar anak.

e) Implikasi Penelitian

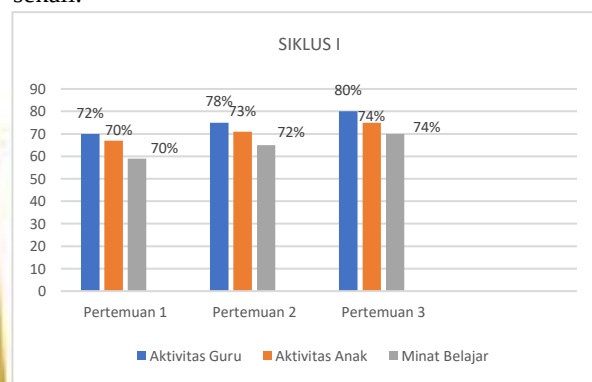
Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

- Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini.
- Guru perlu lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.
- Variasi kegiatan dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan antusiasme anak.
- APE seperti *Scrapbook* dan *Smart Box* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif di PAUD.
- Pembelajaran berbasis bermain (*learning through play*) perlu lebih dioptimalkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.
- Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

f) Refleksi

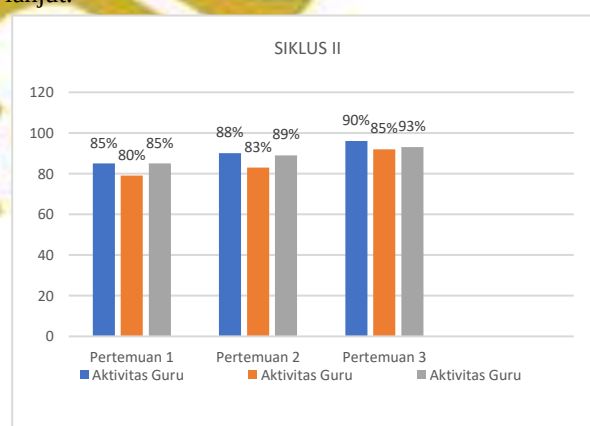
Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi

pembelajaran. Pada siklus I, peneliti mengamati adanya peningkatan minat belajar selama tiga kali pertemuan. Sebelum menggunakan media *scrapbook* jelajah agama dalam kegiatan pra-penelitian, rata-rata minat belajar kelompok B di TK Nanggala hanya mencapai 50%, namun setelah menggunakan media *scrapbook* jelajah agama, minat belajar anak meningkat menjadi 65% dalam siklus I. Meskipun telah mengalami peningkatan namun persentase hasil tindakan pada siklus I belum memenuhi target keberhasilan tindakan yang sudah ditetapkan yaitu minimal 80% dengan kriteria baik sekali.



Gambar 2. Hasil Rekapitulasi Siklus I

Melalui refleksi, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II dengan menambahkan variasi kegiatan yang lebih interaktif. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang lebih signifikan. Hasil observasi dalam siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam setiap pertemuannya hingga rata-rata yang didapatkan dalam siklus II adalah 89%. Rata-rata tersebut sudah memenuhi target keberhasilan karena $89\% \geq 80\%$ oleh karena itu tidak perlu tindakan lebih lanjut.



Gambar 3. Hasil Rekapitulasi Siklus II

Berdasarkan karakteristik perkembangan anak usia dini berada pada tahap belajar melalui bermain, memiliki rentang perhatian yang masih pendek, mudah terdistraksi, tertarik pada benda yang menarik secara visual dan dapat disentuh. Menurut perkembangan kognitif dari Jean Piaget, anak usia dini berada pada

tahap *praoperasional*, dimana anak memahami sesuatu melalui pengalaman langsung dan benda konkret. Sehingga, jika pembelajaran hanya bersifat verbal (ceramah) minat belajar mudah menurun, namun jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) yang konkret dan menarik, maka anak lebih fokus, antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Dari proses ini dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh cara guru dalam mengelola kegiatan dan memberikan stimulasi yang tepat kepada anak.

Hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Supriyatin et al., (2022) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan APE berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui aktivitas bermain yang terarah. Wulandari & Suyadi, (2023) menunjukkan bahwa penggunaan APE dapat meningkatkan minat belajar anak karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, kreatif, dan tidak monoton. Penelitian Taufiqurrohman & Kustiah, (2023) menunjukkan bahwa penggunaan APE memungkinkan pembelajaran menyenangkan dan kontekstual, mendorong anak untuk fokus, berpartisipasi aktif, dan menyelesaikan kegiatan. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Husaini et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan APE dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep anak usia dini karena materi disajikan secara konkret dan mudah dipahami. Alotaibi (2022) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi dan keterlibatan (*engagement*) yang merupakan indikator minat belajar. Selain itu,

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar keberagaman agama pada kelompok B di TK Nanggala Surabaya. Kondisi awal sebanyak 9 dari 18 anak menunjukkan bahwa minat belajar anak masih belum optimal, dengan persentase sebesar 50%, di mana sebagian anak masih mudah terdistraksi dan belum mampu mempertahankan perhatian secara konsisten selama proses pembelajaran.

Penerapan APE pada siklus I melalui media *scrapbook* jelajah agama menunjukkan sebanyak 12 dari 18 anak menunjukkan adanya peningkatan minat belajar. Sekitar 65% anak sudah menunjukkan perasaan senang, ikut terlibat dalam pembelajaran, antusias mengikuti pelajaran, dan fokus mengikuti pelajaran. Meskipun telah terjadi peningkatan, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal

ini disebabkan oleh keterbatasan variasi kegiatan, kurangnya interaktivitas, serta penggunaan media yang masih bersifat sederhana sehingga belum mampu melibatkan seluruh anak secara optimal.

Pada siklus II, dilakukan perbaikan dengan menggunakan APE yang lebih interaktif dan variatif, yaitu *smart box* jelajah agama. Kegiatan pembelajaran dirancang lebih beragam, melibatkan aktivitas mencocokkan, bermain, dan eksplorasi langsung, serta didukung dengan peran aktif guru dalam memberikan bimbingan dan motivasi. Hasilnya menunjukkan sudah lebih banyak anak yang mulai aktif dalam pembelajaran. Sebanyak 16 dari 18 anak menunjukkan adanya peningkatan minat belajar. Sekitar 89% anak sudah menunjukkan perasaan senang, antusias mengikuti pelajaran, dan fokus mengikuti pelajaran. Peningkatan yang signifikan yakni $89\% \geq 80\%$ menunjukkan bahwa hasil penelitian ini sudah melampaui indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan.

Peningkatan minat belajar anak tentang keberagaman agama terjadi karena *penggunaan smart box* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain. Selain itu, variasi kegiatan yang diberikan serta keterlibatan aktif guru dalam proses pembelajaran turut memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan perhatian, keterlibatan, dan antusiasme anak. Penggunaan APE yang dirancang secara sistematis, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan *smart box* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan anak usia dini.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberi saran sebagai berikut: (1) Bagi guru disarankan untuk menggunakan dan mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) yang lebih variatif dan interaktif agar dapat meningkatkan minat belajar anak secara optimal; (2) Bagi Sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan media pembelajaran yang inovatif serta memberikan pelatihan kepada guru dalam mengembangkan APE; (3) Bagi Peneliti Selanjutnya dapat mengembangkan jenis APE yang berbeda atau mengkaji aspek perkembangan lain pada anak usia dini agar hasil penelitian lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewey, J. (1913). *Interest and effort in education*. Boston: Houghton Mifflin.
- Ernanda, R., & Ismaniar, I. (2025). Pengaruh alat permainan edukatif terhadap minat belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 45–52.
- Fasha, A. K., & Hibana, H. (2023). Peran guru dalam penggunaan alat permainan edukatif pada pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD*, 7(2), 120–128.
- Hanifah. (2019). Penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan profesionalisme guru. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 30–36.
- Hidayat, Y., & Al-Audiyah, L. S. (2023). Pengembangan alat permainan edukatif untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 85–92.
- Husaini, Q. M., Asiah, A., Suryani, H., Wahidah, S., & Sunarsih, T. (2024). Penggunaan alat peraga edukatif (APE) dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika anak usia dini. *Jurnal PTK*
- Jamilah, S., & Amin, M. (2025). Penggunaan scrapbook sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar anak. *Jurnal PAUD*, 10(1), 60–68.
- Khasanah, U., & Ihsan, M. (2021). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 110–118.
- Khairunnisa, R., & Andini, D. (2025). Penggunaan smart box sebagai media pembelajaran interaktif pada anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 75–83.
- Latifah, N., & Khoirin, N. (2023). Pengembangan media scrapbook dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 25–33.
- Maulidina, A., & Sukiman, S. (2024). Pengaruh media permainan edukatif terhadap minat belajar anak usia dini. *Jurnal PAUD*, 8(1), 50–58.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Putri, R., Ismiatun, I., & Rosyadi, R. (2024). Penggunaan smart box dalam meningkatkan kemampuan belajar anak. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 95–102.
- Rahmawati, D., & Tirtayani, L. A. (2021). Penggunaan scrapbook sebagai media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 200–207.
- Siburian, D., dkk. (2023). Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 15–22.
- Sitorus, H., dkk. (2025). Karakteristik perkembangan anak usia dini dalam pembelajaran. *Jurnal PAUD*, 9(1), 10–18.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryadi. (2012). *Strategi pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriyatin, U., Alawiyah, T., & Maryatin, T. (2022). Efektivitas pemanfaatan alat peraga edukatif (APE) dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Al-Auladi: Journal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Winkel, W. S. (1996). *Psikologi pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Wulandari, R., & Suyadi, S. (2023). Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif terhadap minat belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2).