

**Pengaruh Media Pembelajaran Real Object Terhadap Minat Belajar Anak Pada Tema Alam Semesta Di TK Kelompok B**

**Erena Cahya Dewi Gobel**<sup>1</sup>

erenagobel@gmail.com

**Irvin Novita Arifin**<sup>2</sup>

irvinnovitaarifin@ung.ac.id

**Waode Eti Hardiyanti**<sup>3</sup>

waode@ung.ac.id

<sup>1,2,3</sup> PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo

Received: May 12<sup>th</sup> 2022

Accepted: July 20<sup>th</sup> 2022

Published: July 31<sup>st</sup> 2022

**Abstrak** Kurangnya minat belajar yang meliputi perasaan senang, pemusatan perhatian, keterlibatan aktif dan ketertarikan dalam pembelajaran ditunjukkan oleh anak, khususnya setelah terbiasa belajar dari rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Real Object Terhadap Minat Belajar Anak Pada Tema Alam. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan menggunakan desain penelitian one-group pre-test dan post-test yaitu memberikan tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Subjek penelitian ini adalah 20 orang anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Negeri Harapan Kota Barat Kota Gorontalo. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan minat belajar anak melalui media pembelajaran real object. Pengumpulan data pre-test dan post-test dilakukan melalui observasi menggunakan instrument penelitian. Teknik analisis data dilakukan dengan cara olah data statistika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata minat belajar anak sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, dapat dibuktikan dengan nilai yang diperoleh pada data pre-test dan post-test adalah 20,3 dan 35,3. Hal ini juga ditunjukkan berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $p_{value} < 0,05$  yaitu  $t_{hitung} = 40,317 > t_{hitung} = 2,093$  atau  $0,00 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran real object terhadap minat belajar anak.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Media Real Object; Minat Belajar; Anak Usia 5-6 Tahun

**How to cite this article:**

Gobel, E.C.D., Arifin, I.N. & Hardiyanti, W.E.(2022). Pengaruh Media Pembelajaran Real Object Terhadap Minat Belajar Anak Pada Tema Alam Semesta Di TK Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(2), 162-173. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.7.2.162-173>

**PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap pendidikan yang paling fundamental karena ini adalah awal perkembangan anak selanjutnya. Seperti dalam Kemdikbud (2003) Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa "PAUD

merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Masa usia dini

menjadi tahapan penting dalam menstimulus kegiatan anak dengan belajar sambil bermain sesuai tahapan usia. Stimulasi yang diberikan nantinya dapat memberikan kontribusi yang besar pada tumbuh kembang anak selanjutnya. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali selama rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan semua aspek perkembangan dan pemilihan lingkungan yang baik untuk anak salah satunya adalah lingkungan sekolah.

Di lingkungan sekolah tentunya berkaitan langsung dengan aktifitas belajar baik itu dalam kelas maupun luar kelas. Oleh karena itu, untuk melakukan kegiatan belajar perlu adanya suatu minat yang tumbuh dalam diri seseorang karena melalui belajar anak akan memperoleh kemampuan dalam berbagai hal, seperti kemampuan berbahasa, berhitung, menulis, menggambar dan sebagainya yang semua itu berguna untuk mendukung kehidupannya. Seperti yang dikemukakan oleh Ricardo dan Meilani, (2017), minat belajar adalah faktor pendorong siswa untuk melakukan aktifitas belajar yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan siswa untuk belajar. Minat memberikan dampak yang besar terhadap belajar karena jika akativitas pembelajaran tidak mengakomodasi minat siswa maka siswa tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh (Slameto, 2013). Berdasarkan penjelasan tentang minat belajar tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar besar kaitannya dengan bahan pelajaran yang dapat membantu menumbuhkan semangat belajar, keaktifan, kefokusn dan ketertarikan anak untuk mengikuti

pembelajaran. Bhagat, Haque, dan Jaalam, (2018) melalui penelitiannya menemukan bahwa anak yang mendapatkan stimulus sesuai dengan usianya secara terbukti meningkatkan kemampuan kognitifnya. Hal yang dilakukan seperti mengenalkan konsep permainan yang dikemas dengan objek-objek tertentu baik untuk bermain sendiri (self-play tools) ataupun berkelompok.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada bulan November 2021 di TK Negeri Harapan Kota Barat Kota Gorontalo tepatnya pada anakanak kelompok B, ditemukan bahwa terdapat 12 dari 20 orang anak yang menunjukkan minat belajar yang masih kurang, hal ini dapat peneliti ketahui dari kurangnya kefokusn anak, menurunnya semangat belajar anak, kurangnya keterlibatan aktif anak (pasif), serta kurangnya ketertarikan anak dalam pembelajaran. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa hal, pertama menurunnya minat belajar anak dikarenakan peralihan dari sistem belajar online ke sistem offline membuat anak masih terbawa suasana belajar dari rumah dan butuh waktu untuk adaptasi kembali. Kedua, dalam pembelajaran guru lebih sering menggunakan media pembelajaran yang monoton seperti gambar-gambar dan jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk menarik perhatian anak. Ketiga, penerapan metode mengajar ceramah dimana penjelasan guru yang lebih banyak bersifat penjelasan lisan tanpa ada media yang mendukung menyebabkan anak kurang paham terhadap materi ajar.

Salah satu bentuk inovasi untuk menarik minat belajar anak adalah dengan memberikan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan sarana dalam proses pembelajaran untuk membantu menyalurkan pesan dari guru kepada anak didik, sehingga terjadi interaksi yang efektif dan efisien antara keduanya dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, menimbulkan minat belajar, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Handayani, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saurina (2016) tentang pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan augmented reality, bahwa pendidik perlu melakukan pengembangan media pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan melakukan pengembangan media pembelajaran, dapat merangsang alat indera yang digunakan peserta didik sehingga besar kemungkinan peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan minat belajar adalah dengan lebih mengoptimalkan penggunaan serta pengembangan media pembelajaran.

Sumber media belajar bisa berasal dari apa saja, bisa berasal dari buku, media masa, manusia, lingkungan dan lain sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan sebagai salah satu dari sumber media belajar memiliki banyak bentuk yang dapat digunakan, salah satunya adalah media real object atau media realia.

Menurut Sari (dalam Kuswariyanti, 2021), bahwa media real object merupakan benda atau alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan melibatkan seluruh panca indera anak, seperti pendengaran, penglihatan, peraba, serta dapat merangsang anak untuk semangat belajar. Media real object dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap suatu konsep, seperti hasil penelitian Indra dan Dewi (2019) tentang pengaruh media realia terhadap pemahaman bilangan pada anak, bahwa kegiatan menggunakan media realia atau real object dalam pembelajaran lebih efektif dibandingkan menggunakan metode

konvensional dalam meningkatkan kemampuan pemahaman karena dapat memberikan pengalaman langsung, menyenangkan, tidak monoton, sehingga anak lebih tertarik untuk belajar dan mudah menerima pembelajaran dari guru.

Media ini merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti mata uang, tumbuhan, hewan, bebatuan dan sebagainya. Hal tersebut menunjukkan bahwa media real object haruslah sebuah benda nyata dapat digenggam, dilihat, diraba dan dirasakan oleh anak serta dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada anak. Pengalaman langsung yang diberikan kepada anak akan mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran karena anak dapat menikmatinya secara visual. Media real object termasuk kedalam media pembelajaran 3 dimensi. Media pembelajaran 3 dimensi yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari sudut pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi atau tebal (Musfiqon, 2012).

Penggunaan media real object ini juga tidak terlepas dari sifat dasar anak dalam mempelajari sesuatu melalui benda-benda konkrit sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2018) tentang peningkatan minat belajar anak melalui penggunaan real object, bahwa penggunaan real object dapat membangun latar pengetahuan anak, memperjelas kata-kata yang abstrak, dan membangun makna pada suatu pembelajaran. Hal ini dikarenakan media real object dapat dihadirkan secara langsung sehingga anak dapat melihat, meraba dan merasakan media tersebut.

Penggunaan media real object ini sangat cocok diterapkan pada pembelajaran anak usia dini, terlebih lagi dengan menggunakan media real object ini dapat mendukung pembelajaran pada setiap temanya dengan memilih subtema yang

cocok untuk menghadirkan media real object. Contohnya ketika pembelajaran bertema alam semesta sub tema benda-benda alam, guru dapat menyediakan batu, air, tanah, kapur atau pasir di dalam kelas. Kemudian guru bisa menjelaskan tentang manfaat dan sifat benda tersebut sambil menunjukkannya langsung di depan anak didik, atau guru bisa membuat eksperimen bersama anak menggunakan benda-benda alam tersebut. Dengan begitu anak-anak akan lebih paham terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Macam-macam media real object menurut Novita (dalam Ardini dkk., 2019) adalah sebagai berikut:

- 1) Benda nyata yang tidak dimodifikasi, yaitu benda nyata yang sebagaimana aslinya tanpa adanya modifikasi, kecuali dipindahkan dari tempat aslinya. Benda-benda ini mempunyai ciri-ciri yaitu benda yang dapat digunakan dalam ukuran normal serta dapat dikenal dengan nama sebenarnya seperti macam-macam daun.
- 2) Benda nyata yang dimodifikasi, seperti minatur, *cutaways* (potongan-potongan) dan *mock-up* (tiruan)
- 3) Sampel, seringkali diartikan sebagai sampel dari suatu benda dalam grup atau kategori yang sama. Sebuah sampel kadang-kadang tidak dimodifikasi dan biasanya bagian dari lingkungan. Sampel yang digunakan dalam pembelajaran biasanya dalam kemasan botol, box dan lain-lain.

Dalam pembelajaran, minat memiliki peran penting karena akan berpengaruh pada pencapaian suatu prestasi dan mengarahkan anak pada suatu kegiatan belajar berdasarkan emosi positif yang dihasilkan oleh anak misalnya senang atau puas. Minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah atau keinginan, sedangkan belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Jadi minat belajar secara bahasa

adalah keinginan hati yang tinggi untuk berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Menurut Supardi dkk.,(2015) minat belajar adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai fokus dan keikutsertaan, sehingga memunculkan perasaan senang dan puas, hal ini tentu sejalan dengan meningkatnya pengetahuan, sikap maupun keterampilan anak.

Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, minat menjadi motor penggerak untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan, tanpa dengan minat, tujuan belajar tidak akan tercapai. Menurut Syardiansyah (2016) minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki keinginan untuk berpartisipasi dan ikut aktif dalam kegiatan tanpa ada paksaan, hal ini menimbulkan rasa senang sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku. Minat belajar adalah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Seseorang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian lebih besar terhadap subyek tersebut.

Minat belajar dapat diukur dengan menggunakan beberapa indikator seperti yang di kemukakan oleh Friantini dan Winata (2019) mengemukakan indikator minat belajar adalah 1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 2) adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, 3) adanya rasa mengetahui hal baru, 4) adanya partisipasi yang tinggi untuk aktif dalam pembelajaran, 5) adanya upaya yang dilakukan untuk merelasisasikan keinginan untuk belajar.

Menurut hasil penelitian oleh Suardani (2021) tentang penggunaan media lingkungan sekitar terhadap pengembangan minat belajar anak, bahwa minat belajar dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis berdasarkan bentuk pengungkapan atau pengekspresian dari minat belajar, yaitu:

- a. *Expressed interest* *Expressed interest* adalah minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seorang anak itu menyukai atau tidak menyukai suatu objek atau aktivitas.
- b. *Manifest interest*  
*Manifest interest* adalah minat yang diungkapkan melalui tindakan atau perbuatan yaitu keikutsertaan anak dalam suatu kegiatan dan anak berperan aktif dalam kegiatan.
- c. *Tested interest*  
*Tested interest* adalah minat yang diungkapkan anak dari kesimpulan tes pengetahuan atau keterampilan anak dalam suatu kegiatan. Contohnya melalui hasil karya anak dalam menyelesaikan lembar kerja.
- d. *Inventoried interest* *Inventoried interest* adalah minat yang diungkapkan anak melalui daftar aktifitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan. Minat ini dapat diukur dengan menjawab sejumlah pertanyaan terkait kegiatan yang telah dilakukan

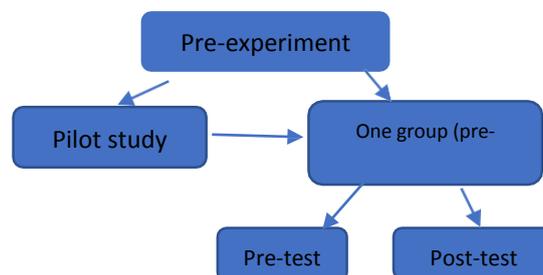
## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Negeri Harapan Kota Barat Kota Gorontalo. Waktu pelaksanaan penelitian ini pada bulan Maret-April 2022. Sampel dari penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun di

kelompok B yang berjumlah 20 orang anak yaitu 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan selama 10 hari, yaitu 1 hari pre-test sebelum diberi perlakuan, 8 hari treatment, dan 1 hari post-test sesudah diberi perlakuan. Selama 8 kali treatment berturut-turut peneliti memberikan media real object seperti tanah liat, air, batu, pasir, arang kayu, daun, angin puting beliung buatan, dan gunung meletus buatan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (treatment) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2017).

Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah design One-Group Pretest-Posttest Design, yang dilakukan pada satu kelompok saja. Pada design ini terdapat pre-test (tes awal) sebelum diberi perlakuan dengan dan post-test (tes akhir) setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2017). Desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1. . Desain One-Group Pretest- Posttest Design

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik di TK Negeri Harapan Kota Barat Kota Gorontalo yang berjumlah 36 orang anak. Teknik sampling pada penelitian

ini menggunakan purposive sampling dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B yang berjumlah 20 anak.

Adapun teknik pengumpulan data dengan observasi menggunakan instrumen penelitian lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis, kemudian dilakukan pre-test untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberi perlakuan dan post-test untuk mengetahui keadaan sesudah diberi perlakuan, apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah treatment.

Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk

mengumpulkan data melalui pengamatan langsung di lapangan, sebelum digunakan untuk penelitian instrumen terlebih dahulu diuji pada sekolah atau sampel lain. Instrumen diuji pada sekolah yang sampelnya memiliki karakteristik yang sama yaitu anak kelompok B dan berjumlah 20 orang anak. Dari hasil uji validitas, menunjukkan bahwa 10 indikator bersifat valid. Instrumen penelitian lembar observasi dapat dilihat pada tabel 1.

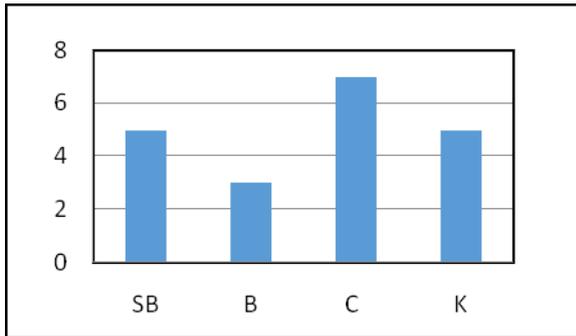
*Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi*

Indikator	Deskriptor
<b>Perasaan senang</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>real object</i></li> <li>2. Anak mengungkapkan rasa suka terhadap pembelajaran menggunakan media <i>real object</i></li> </ol>
<b>Pemusatan perhatian</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru tentang media <i>real object</i></li> <li>2. Anak mampu untuk tidak berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan tentang media <i>real object</i></li> <li>3. Anak memberikan perhatian yang lebih besar terhadap media pembelajaran <i>real object</i></li> </ol>
<b>Keterlibatan aktif</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak aktif bertanya pada guru</li> <li>2. Anak aktif menjawab pertanyaan dari guru</li> <li>3. Anak tekun mengerjakan tugas</li> </ol>
<b>Ketertarikan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak memiliki kemauan mengikuti pembelajaran</li> <li>2. Anak tidak menunda mengerjakan tugas</li> </ol>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pada data minat belajar anak sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) terlihat lebih banyak anak yang memiliki minat belajar pada kategori kurang dan cukup, dari 20 orang anak 5 orang anak tergolong pada kategori kurang dengan presentase 25%, 7 orang anak tergolong pada kategori cukup dengan presentase 35%, 3 orang anak tergolong pada kategori baik dengan presentase 15%, dan 5 orang anak tergolong pada kategori sangat baik

dengan presentase 25%. Rata-rata yang diperoleh dari data pre-test adalah 20,3. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat belajar pada data pre-test tergolong rendah karena jumlah responden dalam kategori kurang dan cukup lebih banyak di bandingkan dengan kategori lain. Keterangan deskripsi ini bisa dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Batang Frekuensi Data Pre-test

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Setelah melaksanakan pre-test, selanjutnya peneliti memberikan treatment dengan menggunakan media real object. Pada pemberian treatment peneliti menggunakan media real object pada tema alam semesta dengan subtema bendabenda alam dan gejala alam. Selama 8 kali treatment berturut-turut peneliti memberikan media *real object* seperti tanah liat, air, batu, pasir, arang kayu, daun, angin puting beliung buatan, dan gunung meletus buatan. Dokumentasi penggunaan media real object tersebut selama 8 kali treatment bisa dilihat lebih jelas pada gambar 3.



Gambar 3. . Dokumentasi kegiatan menggunakan real objek

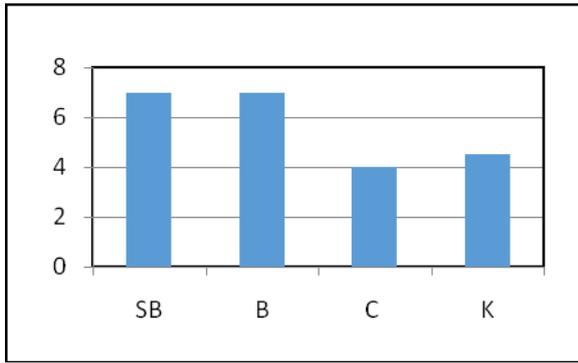
Menurut Arifin (2020) sains dapat digunakan sebagai kegiatan yang menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Misalnya sains menjadi stimulus penting dalam mengembangkan ranah kognitif anak usia dini dimana mereka dimungkinkan melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda hidup maupun benda tak hidup yang ada di sekitarnya. Salah satu acuan dalam melakukan pembelajaran sains bagi anak usia dini adalah pembelajaran yang dilakukan bersifat nyata atau konkrit (Risnawati, 2020).

Pada treatment pertama yaitu media tanah liat kegiatan membuat asbak anak-anak menunjukkan respon antusias karena ini pertama kalinya mereka melihat langsung tanah liat, walaupun ada beberapa anak yang pasif tetapi mereka melakukan kegiatan sesuai arahan dengan bantuan ekstra dari peneliti dan guru. Pada treatment kedua yaitu media air kegiatan bermain air dan warna, kali ini anak-anak terlihat penasaran dan ingin segera melakukan kegiatan main, selama kegiatan ini banyak sekali anak-anak yang masih perlu bantuan dan beberapa anak pasif mulai terlihat aktif selama kegiatan. Pelaksanaan tretamen ketiga yaitu media batu, pada saat kegiatan kelas sangat tenang karena anakanak fokus terhadap kegiatan masingmasing yaitu menyusun dan melukis batu selain itu juga mereka mengungkapkan rasa sukanya pada saat melukis batu. Pada treatment keempat yaitu media pasir kegiatan bermain pasir dan membuat pasir sintetis, selama kegiatan anak-anak bersemangat dan fokus mengisi pasir ke dalam botol dengan sedikit bantuan dari peneliti dan guru.

Pada *treatment* kelima yaitu media arang kayu kegiatan menggambar dengan arang, pada awal kegiatan respon anak biasa saja karena ini pertama kalinya mereka menggunakan arang sebagai alat tulis, tetapi saat mereka menggambar dengan arang

mereka mulai menikmati kegiatan karena dibebaskan untuk menggambar apa saja tanpa bantuan dari guru. Pada treatment keenam yaitu daun singkong kegiatan menciplak dan mewarnai, di sini anak-anak senang dan menikmati kegiatan, hampir sebagian anak aktif dan mandiri. Pada treatment ketujuh yaitu media angin puting beliung buatan kegiatan percobaan sederhana, pada kegiatan ini antusias anak sangat tinggi dan mereka bersemangat untuk melakukan percobaan sederhana karena sebelumnya mereka belum pernah melakukannya, selama kegiatan anak-anak dapat mengikuti arahan, aktif dan mandiri. Pada *treatment* kedelapan yaitu media gunung meletus buatan kegiatan percobaan sederhana, pada awal kegiatan anak-anak sangat tertarik tentang kegiatan apa yang akan dimainkan hari ini, sebagian besar dari mereka sudah aktif dan berjasama dengan temannya. Gunung buatan ini merupakan aplikasi dari praktikum kimia sederhana yang aman dibuat untuk anak anak.

Selanjutnya peneliti melakukan post test. Pada data minat belajar sesudah diberi perlakuan (post-test) terkait dengan minat belajar anak mengalami peningkatan yang baik, dari 20 orang anak 7 orang anak tergolong pada kategori sangat baik dengan presentase 35%, 7 orang anak tergolong pada kategori baik dengan presentase 35%, 4 orang anak tergolong pada kategori cukup dengan presentase 20%, dan 2 orang anak tergolong pada kategori kurang dengan presentase 10%. Rata-rata yang diperoleh dari data post-test adalah 35,3. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat belajar pada data post-test tergolong tinggi karena jumlah responden dalam kategori baik dan sangat baik mengalami peningkatan dibandingkan dengan kategori lain. Keterangan deskripsi yang telah dijelaskan pada bagian diatas ini bisa dilihat pada Gambar 4



Gambar 4. Diagram Batang Frekuensi Data Post-test

Keterangan:

SB = Sangat baik

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pre-Test Dan Post-Test

Data	Pre-test	Post-test
Skor minimum	15	29
Skor maximum	26	39
Nilai rata-rata	20,3	35,3

Berdasarkan hasil nilai rata-rata pada tabel 2 telah terjadi peningkatan yang signifikan pada data *pre-test* dan *post-test*. Peningkatan ini dilihat dari indikator-indikator minat belajar dalam instrumen penelitian lembar observasi. Pertama, perasaan senang anak ditunjukkan dari pengungkapan rasa suka bahwa mereka senang dan bersemangat untuk memulai pembelajaran, media realia mempunyai manfaat salah satunya menimbulkan gairah untuk belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan guru (Soimah: 2020). Kedua, pemusatan perhatian ditunjukkan dari pemberian perhatian yang lebih besar terhadap media seperti anak memberikan perhatian lebih besar kepada

guru dan media dan fokus terhadap pembelajaran, salah satu fungsi media real object adalah dapat menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi kepada pelajaran (Malla : 2012).

Ketiga, keterlibatan aktif anak ditunjukkan dari keaktifan anak untuk bertanya dan menjawab seputar media pembelajaran dan ketekunan anak selama kegiatan main atau mengerjakan tugas, menurut Novita (dalam Ardini dkk., 2019) media real object sangat berguna untuk memberikan kesempatan pada anak semaksimal mungkin untuk mempelajari sesuatu atau melaksanakan tugas yang nyata dan memahami situasi sesungguhnya. Dan keempat, ketertarikan anak ditunjukkan dari adanya kemauan untuk masuk dan mengikuti pembelajaran di dalam kelas, didukung oleh teori Hasanah (2018) bahwa media real object memberikan pembelajaran bermakna yang dapat dialami langsung oleh panca indera anak dan dapat merangsang terjadinya proses belajar.

Seperti yang dikemukakan oleh Nurrita (2018) bahwa faktor internal dan faktor eksternal adalah dua hal yang mempengaruhi kesiapan seseorang untuk belajar, misalnya tinggi rendahnya minat. Pada faktor intern terdapat faktor perhatian, dimana untuk mencapai hasil belajar yang baik maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Jika bahan atau materi pelajaran tidak menjadi perhatian siswa maka minat belajarpun rendah, jika begitu akan timbul kebosanan, siswa tidak bergairah untuk belajar jadi siswa tidak lagi suka belajar. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa bahan atau materi ajar disini adalah media pembelajaran. Jika media pembelajaran bersifat menarik maka dapat menumbuhkan minat belajar anak begitu juga sebaliknya. Sedangkan pada faktor eksternal terdapat faktor metode mengajar, dimana metode mengajar bisa menjadi sebab tinggi rendahnya minat

belajar anak. Contohnya seperti metode demonstrasi dan bermain peran dimana memerlukan media atau properti untuk mendukung pembelajaran agar berjalan secara optimal. Jika menggunakan metode mengajar ceramah atau tanya jawab maka tidak ada media yang mendukung karena pembelajaran hanya bersifat lisan, hal ini bisa membuat suasana belajar mejadi membosankan dan tidak bermakna.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis melalui uji-t didapatkan hasil nilai thitung adalah 40,317 sedangkan nilai ttabel adalah 2,093 dan nilai pvalue adalah 0,00. Dari hasil tersebut, terlihat nilai thitung > ttabel dan signifikansi diperoleh lebih kecil dari 0,05. Sesuai dengan hipotesis yang telah ditetapkan maka artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran real object terhadap minat belajar pada anak tema alam semesta di kelompok B TK Negeri Harapan Kota Barat Kota Gorontalo.

Seperti hasil penelitian oleh Hasanah (2018) penelitian ini menggunakan analisis data hasil analisis data pada siklus 1, presentase kenaikan diperoleh sebesar 21,6 % dan siklus 2 presentase kenaikan diperoleh 31,1 %, Jadi presentase kenaikan seluruhnya dari prasilkus hingga siklus 2 sebesar 52,7 %. Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan yang signifikan dari minat belajar sains anak pada pra penelitian hingga siklus 2. Penelitian selanjutnya oleh Suardani (2021) ini menunjukkan bahwa untuk mengaktifkan partisipasi anak dalam pembelajaran, penerapan media yang kontekstual yang bersumber dari lingkungan sekitar seperti media dari lingkungan alam dan lingkungan buatan sangat penting dalam mengembangkan minat anak. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dikatakan bahwa media real object dapat merangsang minat belajar anak. Media real object dapat ditemukan pada benda-benda sekitar lingkungan anak. Dengan menggunakan media real object anak akan

mendapatkan pengalaman nyata karena terlibat langsung dalam aktifitas bermain dan pembelajaran lebih bersifat bermakna bagi anak

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran real object terhadap minat belajar anak tema alam semesta di kelompok B TK Negeri Harapan Kota Barat Kota Gorontalo. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai thitung > ttabel atau pvalue < 0,05 yaitu thitung = 40,317 > ttabel = 2,093 atau 0,00 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh. Selanjutnya dapat dilihat adanya peningkatan data pre-test.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, I. N. (2020). Media Alam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Sains Anak Usia Dini. Prosiding: Seminar Nasional Online Paud.
- Bhagat, V., Haque, M., & Jaalam, K. (2018). Enrich schematization in children: Play as the tool for cognitive development. *Journal of Applied Pharmaceutical Science*, 8(7), 128–131. <https://doi.org/10.7324/JAPS.2018.8720>
- Drs.slameto. (2013). Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhi. In Belajar.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>

- Handayani, O. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.522>
- Hasanah, L. (2018). Penggunaan Real Object Dapat Meningkatkan Minat Belajar Sains Anak Usia 5-6 Tahun. *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(01), 13–20. Retrieved from <https://staibanisaleh.ac.id/ojs/index.php/ElBanar/article/view/9>
- Kuswariyanti, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA REALIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v3i2.1296>
- Malla, J. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan dan Urutannya dengan Media Pita Transportasi pada Mata Pelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif Online*.
- Musfiqon. (2012). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar. Jakarta: PT. Prestasi Pusta Karya.
- Nasional, D. P. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al- Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- PuspaArdini, P., Ibrahim, N., Zubaidi, M., & Syahputra, H. (2019). MEDIA REALIA DALAM MENGENALKAN KOSAKATA ANAK KELOMPOK A DI TK KEMBANG TERATAI KELURAHAN LEKOBALO KECAMATAN KOTA BARAT KOTA GORONTALO. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Risnawati, A. (2020). Pentingnya Pembelajaran Sains bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*.
- Suardani, M. (2021). MEDIA LINGKUNGAN SEKITAR DALAM PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR ANAK. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.26858/tematik.v7i1.21016>
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Supardi, S. U. S., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.86>
- Syardiansah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap

Prestasi Belajar Mahasiswa Mata  
Kuliah Pengantar Manajemen ( Studi  
kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A  
Semester II ). Jurnal Manajemen Dan  
Keuangan.