

**Address** : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw  
01/003 Jatitengah Village, Jatitujuh  
District, Majalengka Regency, West Java


**Email** : arjijournal@gmail.com


**Contact** : 0821-4250-1527


**Available at:**

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Number 4 Year 2025

 **DOI** : 10.61227

 **E-ISSN** : 2775-0787

 **P-ISSN** : 2774-9290



---

## Media *Smartboard* Sebagai Teknologi Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini

**3440 – 3451**

---

### *Smartboard Media as an Interactive Technology in Improving Early Childhood's Interest in Learning*


---


**Articles Submitted :**  
2025-10-11

**Articles received :**  
2025-11-21

**Published Articles :**  
2025-12-02

 Dessy Syofiyanti<sup>1\*</sup>, Martiani<sup>2</sup>, Rahma Dwi Marta<sup>3</sup>, Serli Hasmita<sup>4</sup>, Yolla Franssisca<sup>5</sup>, Dwi Budiarti<sup>6</sup>

 <sup>1,3,4,5,6</sup> STAI Madinatun Najah  
<sup>2</sup> Universitas Dehasen Bengkulu

 Email Correspondence : [dessysyofiyanti@gmail.com](mailto:dessysyofiyanti@gmail.com)

---

**Kata Kunci:**  
Smartboard, Minat Belajar, Anak  
Usia Dini

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *Smartboard* sebagai teknologi interaktif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya minat belajar anak yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang melibatkan anak secara aktif. *Smartboard* sebagai media digital interaktif diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui kombinasi elemen visual, audio, dan gerak. Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (*library research*) dengan teknik pengumpulan data melalui telaah berbagai literatur, jurnal, dan dokumen relevan. Data dianalisis menggunakan analisis isi (*content analysis*) secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan peran *Smartboard* dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Smartboard* secara signifikan mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, dan partisipasi aktif anak dalam kegiatan belajar. Anak menjadi lebih fokus, berani berinteraksi, dan termotivasi mengikuti pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk audio-visual dan interaktif. Selain itu, guru terbantu dalam menciptakan suasana

belajar yang inovatif, menyenangkan, dan efektif. Penggunaan *Smartboard* juga berdampak positif terhadap perkembangan kemampuan bahasa dan kognitif anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Smartboard* merupakan media pembelajaran yang relevan dan efektif di era digital untuk menumbuhkan minat belajar anak usia dini, asalkan penggunaannya dilakukan secara terencana dan disertai dukungan kompetensi guru serta sarana yang memadai.

**Keywords:**

*Smartboard, Learning Interest, Early Childhood*

**Abstract:** *This study aims to describe the use of Smartboard media as an interactive technology in increasing learning interest in early childhood. The background of this study is based on the low interest in learning in children caused by the use of conventional learning methods that are monotonous and do not actively involve children. Smartboard as an interactive digital media is expected to provide a more interesting learning experience through a combination of visual, audio, and movement elements. This study uses a library research method with data collection techniques through a review of various literature, journals, and relevant documents. Data were analyzed using descriptive qualitative content analysis to describe the role of Smartboard in the context of early childhood learning. The results show that the use of Smartboard can significantly increase children's attention, enthusiasm, and active participation in learning activities. Children become more focused, brave to interact, and motivated to participate in learning because the material is presented in an audio-visual and interactive form. In addition, teachers are helped in creating an innovative, fun, and effective learning atmosphere. The use of Smartboard also has a positive impact on the development of children's language and cognitive abilities. Thus, it can be concluded that Smartboard is a relevant and effective learning medium in the digital era to foster interest in learning in early childhood, provided that its use is carried out in a planned manner and accompanied by the support of teacher competence and adequate facilities.*

Copyright © 2025, Authors

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Available at : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

DOI : 10.61227

P-ISSN : 2774-9290

E-ISSN : 2775-0787



## PENDAHULUAN

Pada perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media interaktif semakin dianggap sebagai solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Smartboard*, sebagai alat pembelajaran interaktif, telah terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi anak-anak. Berdasarkan penelitian bahwa penggunaan teknologi digital seperti *Smartboard* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, karena mereka lebih mudah beradaptasi dengan gaya belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media interaktif memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada pemahaman konsep yang lebih mendalam (Chen et al., 2019). Selain itu, dalam konteks pendidikan anak usia dini, teknologi seperti *Smartboard* menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan dunia anak-anak yang penuh dengan visual dan interaksi. Studi oleh Koc et al., (2021) menunjukkan bahwa penerapan teknologi seperti *Smartboard* di tingkat PAUD tidak hanya memperkenalkan anak pada alat teknologi, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan kognitif mereka melalui berbagai permainan edukatif yang memicu kreativitas dan imajinasi. Teknologi ini memberikan peluang bagi guru untuk mengadaptasi materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, serta meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Hal ini sangat penting, mengingat usia 5-6 tahun adalah periode kritis dalam pembentukan keterampilan dasar yang akan mendasari pembelajaran mereka di masa depan (Koc et al., 2021).

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan media *Smartboard* atau media interaktif digital mempunyai dampak positif. Pada studi Penerapan Media Pembelajaran *Smartboard* berbasis *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini menunjukkan bahwa penggunaan *Smartboard* berbasis *Augmented Reality* pada anak usia dini dalam PAUD dapat meningkatkan kemandirian belajar dan kemudahan memahami materi pembelajaran melalui tampilan virtual yang menarik (Hasriwana et al., 2024).

Studi penelitian Rahmawati dan Yuliana (Adjie et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Smartboard* mampu menstimulasi rasa ingin tahu dan fokus anak karena adanya kombinasi visual, audio, dan gerak yang menarik perhatian. Anak-anak terlihat lebih antusias dan aktif berpartisipasi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menggunakan papan tulis biasa. Penelitian lain, Pemanfaatan *Smartboard* untuk Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini (4-5 Tahun) pada anak usia 4-5 tahun juga melaporkan bahwa rata-rata kemampuan bahasa ekspresif naik dari 1,6 (mulai berkembang) menjadi 3,7 (berkembang sangat baik) setelah intervensi *Smartboard* (Herlina et al., 2025). Selain itu, penelitian dalam jurnal Teknologi Pendidikan menyatakan bahwa integrasi media berbasis teknologi interaktif seperti *Smartboard* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi awal anak usia dini serta keterlibatan sosial selama proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan anak lebih

termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis digital dibandingkan metode ceramah tradisional (Nurjanah & Mukarromah, 2021).

Sebelum guru mengenalkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Smartboard*, kegiatan belajar anak usia dini banyak Lembaga PAUD masih bersifat konvensional dan monoton. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah, lembar kerja (LKA), dan media visual statis seperti gambar tempel atau kartu huruf tanpa elemen interaktif. Anak-anak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru tanpa kesempatan berpartisipasi aktif. Kondisi ini menyebabkan anak cepat bosan, sulit fokus, dan kurang menunjukkan antusiasme terhadap kegiatan belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Lubis dan Siregar menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang monoton dan berpusat pada huruf berdampak langsung terhadap menurunnya atensi serta minat belajar anak (De Gomes, 2023).

Temuan serupa diungkapkan oleh Hasibuan (Nisa & Shaleha, 2024) dalam penelitiannya bahwa pembelajaran matematika dasar di PAUD sering dilakukan secara tradisional dengan pola ceramah dan Latihan berulang tanpa penggunaan media digital. Akibatnya yaitu rendahnya minat dan pemahaman anak terhadap konsep dasar matematika yang disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang kurang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan berbagai penelitian, rendahnya minat belajar anak usia dini sebelum penggunaan media berbasis teknologi seperti *Smartboard* terutama disebabkan oleh metode pembelajaran yang terlalu konvensional, kurang variatif, dan minim interaksi.

Dengan perbaikan ini, kalimat menjadi lebih terstruktur dan mudah dipahami. Oleh karena itu inovasi media interaktif seperti *Smartboard* diyakini mampu mengatasi kejenuhan belajar, meningkatkan partisipasi, serta menumbuhkan kembali minat belajar anak melalui pengalaman belajar yang visual, auditori, dan kinestetik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *Smartboard* sebagai teknologi interaktif dalam pembelajaran anak usia dini, mengetahui pengaruh pemanfaatan media *Smartboard* terhadap minat belajar anak usia dini dari aspek perhatian, antusiasme dan partisipasi aktif, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru PAUD dalam mengoptimalkan penggunaan *Smartboard*. Manfaat penelitian ini meliputi pengembangan wawasan bagi guru PAUD agar lebih memahami desain pembelajaran interaktif berbasis *Smartboard*, menyediakan dasar empiris bagi Lembaga PAUD dalam mempertimbangkan pengadaan dan optimalisasi media *Smartboard*, serta kontribusi terhadap literatur tentang teknologi Pendidikan anak usia dini khususnya terkait minat belajar.

Landasan teori yang menjadi pijakan penelitian ini antara lain teori konstruktivisme Jean Piaget & Les Vygotsky (Jean, 2024) yang menyatakan bahwa anak belajar secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan dan media pembelajaran serta teori motivasi dan minat belajar. Paul R. Pintrich (Pintrich & De Groot, 2003) menyatakan bahwa minat muncul dari ketertarikan (*interest*) dan keterlibatan aktif (*engagement*). Dengan demikian, *Smartboard* yang menyediakan pengalaman belajar audiovisual dan

kinestetik dapat meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Apabila pemanfaatan *Smartboard* dilakukan secara terencana dengan frekuensi yang memadai, interaktif yang tinggi dan materi yang relevan bagi anak usia dini maka akan meningkatkan minat belajar anak secara signifikan, sebaliknya jika hanya digunakan sebagai layar pasif tanpa keterlibatan anak, potensi peningkatan akan minimal.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*). Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui telaah literatur dari buku, jurnal, dan dokumen tertulis yang relevan dengan topik. Penelitian kepustakaan merupakan metode yang dilakukan dengan menelusuri sumber tertulis dan kemudian merekonstruksikan pemahaman berdasarkan hasil telaah tersebut (Fadli, 2021). Proses penelitian dimulai dengan penentuan fokus penelitian, pengumpulan literatur melalui basis data daring, kemudian seleksi, klasifikasi dan pencatatan data literatur yang relevan. Adapun Alur dalam Proses penelitian ini termuat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 1. Alur Proses Penelitian**

Tahapan	Deskripsi
Penentuan Fokus Penelitian	Menentukan topik utama penelitian yang akan dijelajahi berdasarkan tujuan dan masalah yang diangkat.
Pengumpulan Literatur	Mengumpulkan literatur yang relevan melalui basis data daring, seperti jurnal, buku, dan dokumen lainnya.
Seleksi dan Klasifikasi Literatur	Menyaring dan mengklasifikasikan literatur yang telah dikumpulkan untuk menentukan relevansi dan kualitasnya.
Pencatatan Data Literatur	Mencatat informasi penting dari literatur yang telah diseleksi untuk digunakan dalam penelitian lebih lanjut.

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis isi (*content-analysis*) secara induktif, yakni penelusuran makna dari literatur dan dokumen tertulis tanpa penerapan statistik inferensial (Elo & Kyngas, 2022).

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber, dengan memanfaatkan literatur internasional, nasional, dan buku teks sebagai basis data; selain itu dilakukan investigator triangulation atau pemeriksaan silang antar peneliti untuk menjaga konsistensi interpretasi (Chitwattanakorn, Chavasirikultol, Kerdngern, & Joungrakul, 2024) dengan demikian, temuan penelitian ini disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel ringkasan, dan peta konsep yang menggambarkan bagaimana media smartboard sebagai teknologi interaktif dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Smartboard* merupakan salah satu bentuk teknologi interaktif yang kini banyak digunakan dalam dunia pendidikan, termasuk di pendidikan anak usia dini (PAUD). *Smartboard* atau *interactive whiteboard* adalah papan digital berlayar sentuh yang menggabungkan fungsi komputer, proyektor, dan layar interaktif dalam satu perangkat. Media ini memungkinkan guru dan anak berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui sentuhan jari, pena digital, atau bahkan gerakan tubuh. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, *Smartboard* berperan penting dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar anak. Melalui tampilan visual yang menarik, suara, animasi, dan video interaktif, anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan partisipatif. Media ini juga memfasilitasi berbagai gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik sehingga cocok untuk karakter anak usia dini yang aktif, ingin tahu, dan suka bereksplorasi.



**Gambar 1. Smartboard**

Penelitian yang dilakukan oleh (Herlina et al., 2025) dalam jurnal *Arunika Widya: Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, *Smartboard* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di RA Al-Fadlilayah Darussalam Ciamis. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun setelah diterapkan pembelajaran dengan Smart Board. Pada kondisi awal (pra-siklus), anak-anak menunjukkan kemampuan berbicara yang rendah dengan rata-rata skor 1,6 (kategori mulai berkembang). Setelah dilakukan dua siklus tindakan, nilai rata-rata meningkat menjadi 3,7 (kategori berkembang sangat baik), yang menunjukkan bahwa penggunaan *Smartboard* secara efektif mampu meningkatkan keberanian anak berbicara, memperkaya kosakata, dan membuat anak lebih aktif dalam menyampaikan ide secara lisan.

Media *Smartboard* memfasilitasi anak untuk berinteraksi langsung dengan tampilan gambar, video, dan suara, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, penelitian oleh (Rahayu, 2024) dalam Jurnal EduInovasi

Universitas Negeri Jakarta menunjukkan bahwa *Smartboard* berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran inovatif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dalam penelitian tersebut, sebanyak 96,9% responden (guru dan siswa) menyatakan bahwa penggunaan papan interaktif membantu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep karena tampilan visual dan interaktifnya mampu menarik perhatian siswa lebih lama dibandingkan metode konvensional. Media *Smartboard* mampu menciptakan suasana belajar yang menarik bagi anak terutama pada anak usia dini. Dalam penggunaannya media ini sangat bermanfaat apabila pendidik menggunakannya dengan bijak.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hasriwana et al., 2024) berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Smartboard* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini. Latar belakang penelitian ini berangkat dari permasalahan pembelajaran di PAUD yang masih bersifat konvensional dan monoton sehingga membuat anak kurang aktif dan cepat bosan. Guru juga dinilai masih minim dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran digital yang menarik.

Peneliti berupaya menghadirkan solusi melalui pengembangan media pembelajaran inovatif yang menggabungkan *Smartboard* dan teknologi *Augmented Reality* agar proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Smartboard* berbasis AR mampu meningkatkan minat dan kemandirian belajar anak usia dini. Anak-anak terlihat lebih fokus, antusias, dan tidak mudah bosan saat mengikuti kegiatan belajar karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan gambar 3D, animasi, dan video yang muncul di layar *Smartboard*. Anak juga menunjukkan peningkatan dalam hal keaktifan, rasa ingin tahu, serta keberanian dalam menjawab pertanyaan guru. Guru yang menjadi subjek penelitian menyatakan bahwa *Smartboard* sangat membantu mereka dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, media ini juga dapat dimanfaatkan anak di rumah dengan bimbingan orang tua, sehingga memperluas pengalaman belajar di luar sekolah.

Penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Peneliti belum melakukan pengujian kuantitatif secara langsung terhadap peningkatan skor minat belajar anak, karena fokus penelitian masih pada pengembangan dan uji kelayakan produk. Sampel penelitian juga terbatas pada satu sekolah PAUD di Kabupaten Soppeng, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, implementasi *Smartboard* masih menghadapi kendala berupa keterbatasan infrastruktur dan keterampilan guru dalam mengoperasikan perangkat digital.

Hasil penelitian (Maghfi & Suyadi, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media *Smartboard* mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak secara signifikan. Anak-anak menjadi lebih aktif, termotivasi, dan antusias saat belajar mengenal huruf dan mengeja kata. Sebelum penggunaan media, hanya sebagian kecil anak yang mampu mengenal huruf dengan benar, namun setelah diterapkan media *Smartboard*, peningkatan terlihat pada berbagai indikator. Pembahasan dalam jurnal ini menekankan

bahwa media *Smartboard* berfungsi sebagai sarana belajar interaktif yang dapat memperkuat hubungan antara bermain dan belajar.

Guru dapat memanfaatkan papan ini untuk memperkenalkan huruf, angka, dan gambar dengan cara yang menarik. Aktivitas menempelkan gambar buah-buahan dan menyusun huruf pada papan tidak hanya melatih kemampuan berbahasa, tetapi juga mengembangkan motorik halus, konsentrasi, dan imajinasi anak. Selain itu, hasil penelitian ini mengonfirmasi teori Jean Piaget bahwa anak usia dini belajar melalui aktivitas konkret dan eksploratif, serta mendukung pandangan Chomsky tentang *Language Acquisition Device (LAD)* bahwa setiap anak memiliki kemampuan bawaan untuk belajar bahasa yang perlu distimulasi melalui pengalaman belajar yang kaya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nuriah et al., 2024) berfokus pada bagaimana penggunaan media *Smartboard* dapat berperan sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi belajar dari fenomena rendahnya motivasi belajar anak usia dini di TK jelita, pangadaran. Latar belakang penelitian ini berangkat dari fenomena rendahnya motivasi belajar anak usia dini akibat pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru. Guru sering kali mengalami kesulitan dalam menumbuhkan semangat belajar anak karna keterbatasan media pembelajaran yang menarik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Smartboard* secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Anak-anak terlihat lebih antusias, fokus dan bersemangat mengikuti pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk audio-visual yang menggabungkan unsur suara, gambar, video dan Gerak. Dengan tampilan layar yang besar dan interaktif, anak dapat berpartisipasi secara langsung, seperti menulis huruf, menggambar, atau mengikuti gerakan dari video yang ditampilkan di papan. Hal ini tidak hanya membuat anak lebih mudah memahami materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Guru juga terbantu karena *Smartboard* membuat proses penyampaian materi menjadi lebih jelas dan menarik. Dengan demikian penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam dunia Pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif. *Smartboard* tidak hanya mampu menumbuhkan motivasi belajar anak tetapi juga memperkaya pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan era digital.

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Penelitian Relevan**

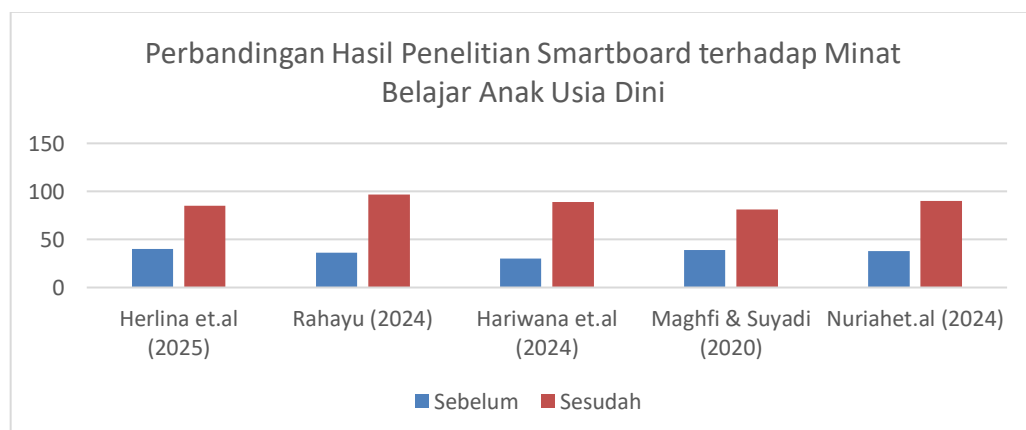
Penelitian	Masalah	Hasil
Pemanfaatan <i>Smartboard</i> untuk Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini (4-5 Tahun) (Herlina et al., 2025)	Anak-anak di TK masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan bahasa lisan, cenderung pasif ketika berbicara, dan kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat di depan teman-temannya.	Setelah penerapan <i>Smartboard</i> , kemampuan bahasa ekspresif meningkat dari skor rata-rata 1,6 (Mulai Berkembang) menjadi 3,7 (Berkembang Sangat Baik). Anak lebih berani berbicara, memahami kata dengan benar,

		Pembelajaran sebelumnya bersifat konvensional dan minim media visual menarik.	dan mampu menghubungkan gambar dengan kosakata. Aktivitas menulis, menggambar, dan bercerita menggunakan <i>Smartboard</i> memicu eksplorasi bahasa secara alami.
<i>The Effectiveness of Using Smartboard Interactive Toward Learning Innovation in Schools</i> (Rahayu, 2024)		Guru menghadapi kesulitan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena metode mengajar masih berpusat pada guru ( <i>teacher-centered</i> ). Anak sering kehilangan fokus dan cepat bosan dalam pembelajaran tematik.	Setelah <i>Smartboard</i> diterapkan, 96,9% siswa dan guru merasa pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Anak-anak lebih termotivasi, fokus, dan menikmati kegiatan belajar. Guru merasa <i>Smartboard</i> membantu menampilkan materi dengan visual dan animasi yang menarik.
Penerapan Media Pembelajaran <i>Smartboard</i> berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini (Hasriwana et al., 2024)		Anak-anak di PAUD cenderung mengalami kejenuhan dan kurang minat belajar akibat pembelajaran yang tidak variatif dan minim teknologi.	Anak-anak di PAUD cenderung mengalami kejenuhan dan kurang minat belajar akibat pembelajaran yang tidak variatif dan minim teknologi.
Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar ( <i>Smartboard</i> ) (Maghfi & Suyadi, 2020)		Kemampuan anak dalam mengenal huruf dan mengeja kata masih rendah karena guru lebih sering menggunakan media papan tulis konvensional. Anak menjadi pasif dan cepat bosan.	Setelah menggunakan <i>Smartboard</i> , 81,48% anak mampu mengeja kata dengan benar dan 77,78% mampu mengenal huruf dengan baik. Anak menjadi lebih aktif, berani berbicara, dan senang belajar melalui permainan huruf interaktif.
Penggunaan <i>Smartboard</i> Sebagai Sarana Menumbuhkan	Media Pembelajaran	Pembelajaran di TK Jelita masih bersifat monoton dan berpusat pada guru. Anak mudah bosan, kurang fokus,	Penggunaan <i>Smartboard</i> secara signifikan meningkatkan motivasi belajar anak hingga 90%. Anak

Motivasi Belajar Anak dan tidak menunjukkan menjadi lebih fokus, semangat, di TK Jelita antusiasme belajar. dan aktif saat berinteraksi dengan video, lagu, serta gambar di layar Smartboard. (Nuriah et al., 2024) Guru pun lebih mudah mengelola kelas dan menumbuhkan semangat belajar yang positif.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa masalah utama yang dihadapi anak usia dini sebelum penggunaan *Smartboard* adalah rendahnya motivasi, kurangnya minat, dan kejenuhan belajar akibat metode pembelajaran yang monoton. Pada penelitian lainnya, dilakukan selama delapan minggu pada siswa early year kelas 3, menggunakan desain kuasi-eksperimental. Hasilnya menunjukkan bahwa metode multimedia interaktif (termasuk papan interaktif) lebih efektif dalam meningkatkan prestasi akademik, motivasi, dan minat siswa dibanding metode konvensional, meskipun tidak menyebut angka persentase kenaikan yang spesifik seperti 80%, akan tetapi hasilnya cukup mendukung bahwa ada peningkatan signifikan (Phan Chei Wei, et al., 2024)

Selain itu, kemampuan bahasa dan komunikasi juga mengalami peningkatan, sebagaimana ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Herlina dan Maghfi. Berdasarkan lima penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan dan fokus belajar anak meningkat setelah penggunaan media *Smartboard*, Temuan ini membuktikan bahwa *Smartboard* merupakan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, karena memungkinkan anak untuk belajar melalui eksplorasi, interaksi, dan pengalaman langsung. Selain itu, media ini juga mendukung teori motivasi Pintrich, yang menyatakan bahwa minat belajar muncul dari keterlibatan aktif dan ketertarikan pada kegiatan belajar yang menyenangkan (Pintrich, 2003).



**Gambar 1.**

**Perbandingan Hasil Penelitian Smartboard terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini**

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Smartboard* sebagai teknologi pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. *Smartboard* mampu menarik perhatian anak melalui kombinasi tampilan visual, audio, dan gerak yang menarik, sehingga anak menjadi lebih fokus, antusias, dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Melalui interaksi langsung seperti menulis, menggambar, dan bermain edukatif layar, anak-anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, *Smartboard* juga membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang inovatif dan tidak monoton. Berbagai penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan bahasa, motivasi belajar, serta keaktifan anak setelah penerapan *Smartboard*. Penggunaan media ini sejalan dengan teori konstruktivisme dan teori motivasi belajar, dimana anak belajar secara aktif melalui pengalaman konkret dan keterlibatan langsung dengan lingkungan belajarnya. Dengan demikian, *Smartboard* tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar sejak dini. Agar pemanfaatannya lebih optimal, diperlukan dukungan infrastruktur yang memadai dan peningkatan kompetensi guru dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran digital. Melalui penerapan yang terencana dan relevan, *Smartboard* dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi kejenuhan belajar sekaligus menumbuhkan kembali minat belajar anak usia dini era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, N., Putri, S. U., & Dewi, F. (2021). Improvement Of Basic Math Skills Through Realistic Mathematics Education (Rme) In Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1647–1657. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1832>
- Chitwattanakorn, T., Chavasirikultol, N., Kerdngern, N., & Joungrakul, J. (2024). *Investigator triangulation: A strategy for enhancing trustworthiness in qualitative research*. *Research Community and Social Development Journal*, 18(3), 521-532. <https://doi.org/10.14456/nrru-rdi.2024.30>
- De Gomes, F. (2023). Problem Merdeka Belajar Dalam Konteks Pembelajaran Anak Usia Dini Di Pusat Kegiatan Gugus Satar Mese Utara. *Jurnal Usia Dini*, 9(2), 118. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52405>
- Elo, S., & Kyngäs, H. (2022). Inductive content analysis: A guide for beginning qualitative researchers. *Focus on Health Professional Education: A Multi-Professional Journal*, 23(1), 111-127. <https://doi.org/10.11157/fohpe.v23i1.544>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Medan, Restu Printing Indonesia, Hal.57*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/Hum.V21i1>.
- Hasriwana, H., Kusumawardhani, Z. N., & Muin, N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Smartboard Berbasis Augmented Reality Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 18(2), 225–235. <https://doi.org/10.33998/Mediasisfo.2024.18.2.1928>

- Herlina, L., Al-Fadlilyah Darussalam Cijeungjing Ciamis, R., & Islam Darussalam Ciamis, U. (2025). Pemanfaatan Smart Board Untuk Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini (4-5 Tahun). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 89–96. <https://doi.org/10.59966/Arunikawidya.V1i1.130>
- Jean, K. (2024). *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 4, 2024* | 16376.7, 16376–16383.
- Maghfi, U. N., & Suyadi. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar ( Smart Board )*. 6(2), 157–170.
- Nisa, K., & Shaleha, K. (2024). Strategi Meningkatkan Pembelajaran Matematika Awal Anak Usia Dini Di Paud. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 25–29. <https://doi.org/10.51544/Sentra.V3i2.5145>
- Nuriah, A., Putri, M., Putri, N., & Pratami, Y. (2024). *Penggunaan Media Smartboard Sebagai Sarana Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Di Tk Jelita*. 1(2), 92–99.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Phan Chei Wei, Wong Kung-Teck, Abdullah Norazilawati & Hamzah Mahizer. (2024). *Interactive Whiteboards (Iwbs): Its Effectiveness In Academic Achievement, Motivation And Interest Among Early Year Students*. *International Journal Of Academic Research In Progressive Education And Development*, 13(1), 824-832. <https://doi.org/10.6007/Ijarped/V13-I1/18599>
- Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (2003). A Motivational Science Perspective On The Role Of Student Motivation In Learning And Teaching Contexts. *Journal Of Educational Psychology*, 95(4), 667–686. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.95.4.667>
- Rahayu, M. (2024). The Effectiveness Of Using Smartboard Interactive Toward Learning Innovation In Schools. *Jiv-Jurnal Ilmiah Visi*, 19(1), 23–31. <https://doi.org/10.21009/Jiv.1901.3>