



**PENGARUH BERMAIN PERAN MIKRO DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK NURHIKMAH KECAMATAN PATTALASSANG**

Muliana<sup>1</sup>, Azizah Amal<sup>2</sup>, Parwoto<sup>3</sup>

Universitas Negeri Makassar/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini<sup>1</sup>

email: [mulianamulianaana@gmail.com](mailto:mulianamulianaana@gmail.com)<sup>1</sup>, [rusmayadi@unm.ac.id](mailto:rusmayadi@unm.ac.id)<sup>2</sup>,

[hjherlina09@gmail.com](mailto:hjherlina09@gmail.com)<sup>3</sup>,

**Abstrak**

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain peran mikro dengan menggunakan media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak usia dini di Taman Kanak-kanak Nurhikmah Kecamatan Pattalassang. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah Purposive Sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah 16 orang anak dengan 8 anak sebagai kelompok eksperimen dan 8 orang anak pada kelompok kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah diceklis dan analisis nonparametrik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara anak yang diberi perlakuan kegiatan bermain peran menggunakan media boneka tangan pada kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol. Hasil analisis data yang diperoleh peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen 22,6 sedangkan pada kelompok kontrol 21,3, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perubahan terhadap anak yang diberi boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak usia dini di Taman Kanak-kanak Nurhikmah Kecamatan Pattalassang

**Kata Kunci :** Bermain Peran Mikro, Kemampuan Berbicara

**Abstract**

This research is an experimental research that aims to determine the effect of micro role playing using hand puppets on the speaking ability of early childhood in Nurhikmah Kindergarten, Pattalassang District. Sampling in this study was purposive sampling. The sample in this study showed better performance in the experimental group than in the control group. The results of data analysis obtained an average increase in the group of 16 children with 8 children as the experimental group and 8 children in the control group. The data collection technique used was checklist and data nonparametric analysis. Based on the results of the study it can be concluded that the children's speaking ability was treated with role-playing activities using the experimental group doll media 22.6, while in the control group 21.3, then  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. So it can be concluded that there is a change in children who are given hand puppets to their early childhood speech skills at Nurhikmah Kindergarten, Pattalassang District.

**Keywords :** Micro Role Playing, Speaking Ability

**Submitted:** \_\_\_\_\_ **Accepted:** \_\_\_\_\_ **Published:** \_\_\_\_\_

## **PENDAHULUAN (15%)**

Pendidikan anak usia dini sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan yang merupakan wadah untuk merangsang seluruh aspek perkembangan yakni aspek fisik motorik, nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni kreativitas.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 pendidikan anak usia dini 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.

Menurut Latif dkk (2013) pendidikan anak usia dini diarahkan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat. Pendidikan tersebut dilakukan melalui pemberian pengalaman dan rangsangan yang kaya dan maksimal. Oleh karena itu diperlukan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pemberian rangsangan pendidikan untuk anak usia dini yang kondusif dapat dilaksanakan secara efektif

dengan bantuan lembaga-lembaga pendidikan yang menyediakan layanan wahana bermain untuk anak-anak sebagai taman pendidikan prasekola dasar. Anak memiliki karakteristik yang mudah bosan dengan sesuatu yang monoton sehingga apabila anak menerima suatu kegiatan yang kurang menarik, anak kurang bersemangat dan tidak termotivasi dalam melakukan pembelajaran. Uno (2021) mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Salah satu langkah yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar anak didik ialah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Menurut Arsyad (2011) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad, 2011) sehingga didapatkan sebuah kesimpulan media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyukseskan proses belajar mengajar.

Observasi awal yang dilakukan pada tanggal 09-13 Mei 2022 di Kelompok B

Taman Kanak-kanak Bustanul Athfal Mallisu Maros yang berjumlah 10 anak, yang terdiri dari 1 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Dari observasi yang dilakukan 7 anak Belum Berkembang dalam motivasi belajarnya hal ini dapat dilihat anak yang anak kurang tertarik dengan tugas yang diberikan, anak kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru dan anak pasif dalam kegiatan tanya jawab.

Penelitian yang menjadi acuan penulis dalam menyusun penelitian ini menurut hasil dari penelitian Alfansyur & Mariyani (2019) Menunjukkan bahwa adanya peningkatan pembelajaran dan motivasi guru dalam penggunaan IT sebagai media pembelajaran. Hal ini kemudian selaras juga dengan penelitian dari Nirfayanti & Nurbaeti (2019) dengan menunjukkan ketertarikan serta peningkatan belajar mahasiswa dengan penggunaan google classroom dengan predikat penilaian yang sangat baik. Terakhir penelitian dari Raharja et al., (2019) yang mendapatkan hasil bahwa, adanya peningkatan semangat dan motivasi belajar dengan menggunakan *iLearning Education system*.

Berdasarkan uraian latar belakang maka dilakukan suatu penelitian dengan fakta-fakta permasalahan yang terjadi yakni Pengaruh Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Anak di Taman Kanak-Kanak Bustanul Atfal Mallisu Maros.

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana gambaran motivasi belajar anak sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis IT di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Bustanul Atfal Mallisu Maros? (2) Bagaimana gambaran motivasi belajar anak setelah penggunaan media pembelajaran berbasis IT di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Bustanul Atfal Mallisu Maros? (3) Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap peningkatan hasil belajar anak di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Bustanul Atfal Mallisu Maros?

Motivasi menurut Thoifuri adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam bidang pendidikan motivasi tentunya berorientasi pada pencapaian kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk semangat dalam belajarnya (Yani & Mahardhika, 2021). Jadi, dapat dikatakan motivasi adalah keinginan seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi memberikan dorongan energi untuk melakukan segala sesuatu yang menjadi kebutuhan maupun keinginannya.

## **METODE (10%)**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel.

Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrument penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimental semu atau *Quasi Experimental Design*. Jenis penelitian ini akan membandingkan kelompok untuk menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian ini, peneliti membagi objek atau subjek yang diteliti menjadi dua kelompok yaitu kelompok *treatment* yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.

Desain Penelitian merancang pola fikir yang menunjukkan variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis data yang akan digunakan. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

<b>O<sub>1</sub></b>		<b>O<sub>2</sub></b>
<b>O<sub>3</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>4</sub></b>

**Keterangan :**

O<sub>1</sub> : *Pretest* kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan kegiatan percobaan menggunakan *media pembelajaran berbasis*

*IT*

O<sub>3</sub> : *Pretest* kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan dengan kegiatan percobaan sains sederhana dengan kegiatan *media pembelajaran berbasis IT*

X : Perlakuan (*treatment*).

O<sub>2</sub> : *Posstest* hasil pengamatan peningkatan Motivasi belajar anak setelah diberikan perlakuan percobaan sains sederhana dengan kegiatan *media pembelajaran berbasis IT*

O<sub>4</sub> : *Posstest* hasil pengamatan peningkatan Motivasi belajar anak sebelum diberikan perlakuan percobaan sains sederhana dengan kegiatan *media pembelajaran berbasis IT*.

Sampel adalah bagian dari populasi yang dijadikan sebagai objek pengamatan langsung dan kemudian akan dijadikan dasar dalam penarikan suatu kesimpulan terhadap populasi. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* (pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau tujuan tertentu). Sampel yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu dengan 10 anak pada kelompok B TK Bustanul Atfal Mallisu Maros, 5 anak sebagai kelas eksperimen dan 5 anak sebagai kelas kontrol.

Teknik Pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian karena dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Berikut adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Observasi

Observasi dilakukan peneliti untuk memperoleh data peserta didik pada kelompok B di TK Bustanul Atfal Mallisu Maros. Pengamatan langsung pada saat anak melakukan kegiatan pembelajaran dan mencatat fenomena yang terjadi secara sistematis mengenai kegiatan yang diberikan.

b. Tes

Dalam penelitian ini menggunakan tes perlakuan atau perbuatan yang kemudian dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar pada anak melalui penggunaan media pembelajaran berbasis IT dengan *pretest dan posttest* pada kelompok B TK Bustanul Atfal Mallisu Maros. *Pretest* dan *posttest* yang akan diberikan yaitu tanya jawab tentang macam-macam sayur dan buah serta menggunting dan menempel gambar sayur dan buah dengan tepat.

c. Dokumentasi

Dalam hal ini menyelidiki dokumen-dokumen yang mendukung penelitian mengenai peningkatan motivasi belajar anak melalui kegiatan penggunaan media pembelajaran berbasis IT pada Kelompok B TK Bustanul Atfal Mallisu Maros.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif, Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data hasil peningkatan motivasi belajar anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berikut penjelasan mengenai teknik analisis data yang di pakai pada penelitian ini adalah:

### 1. Teknik Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Teknik analisis statistik deskriptif akan dikerjakan melalui aplikasi *SPSS*, penyajian data yang ada pada analisis statistik deskriptif diantaranya perhitungan menentukan nilai terendah dan terkecil, mean, median, modus, standar deviasi dan variansi.

### 2. Analisis Statistik Non Parametrik

Uji statistik non parametrik yang digunakan pada penelitian ini adalah uji beda (uji Wilcoxon signad rank test) dengan menggunakan aplikasi *SPSS*. Berikut adapun kriteria keputusan pengujiannya sebagai berikut

$H_0$  diterima jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0.05$ , artinya tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap peningkatan motivasi belajar anak di TK Bustanul Atfal Mallisu Maros.

$H_1$  diterima jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap peningkatan motivasi belajar anak di TK Bustanul Atfal Mallisu Maros.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN (70%)**

### **a. Hasil Penelitian**

#### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah TK Aisyiyah Bustanul Athfal yang berlokasi di jalan bahagia No.1 Kecamatan Cempaniga Kabupaten Maros . TK Aisyiyah Bustanul Athfal dikelola oleh pengurus yayasan Dra. Fatmawati dengan kepala sekolah Hartina S.Pd. AUD TK Aisyiyah Bustanul Athfal memiliki jumlah pengajar sebanyak dua orang.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal pada saat ini berstatus swasta, adapun program kegiatan TK Aisyiyah Bustanul Athfal mengacu pada kurikulum 2013 yang dipadukan dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Proses pembelajaran yang terlaksana di TK Aisyiyah Bustanul Athfal sesuai dengan RPPM (Rencana Pelaksanaan Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Harian) yang mengacu pada pembelajaran dengan tema-tema yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal memiliki satu ruangan kantor, 1 toilet, dan 1 ruangan belajar untuk kelompok B.

#### **2. Gambaran Motivasi belajar Anak Sebelum Diberi Perlakuan**

#### **a. Perencanaan**

Adapun rencana penelitian yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu: (1) Melakukan observasi pada motivasi belajar anak (2) Menentukan jumlah sampel (3) Peneliti menyusun instrumen penilaian yang terdiri dari : kisi-kisi instrument yang di dalamnya terdapat 3, rubrik penilaian, lembar penilaian dan skenario penelitian. (4) Pada uji validasi kedua validator memberikan nilai cukup tepat pada petunjuk pengisian instrument, penggunaan bahasa sesuai ejaan, sesuai dengan karakteristik responden anak usia 5-6 tahun dan sesuai konstruk. (5) Peneliti mengurus administrasi izin penelitian sesuai dengan lokasi yang telah ditentukan, serta menentukan jumlah subjek yang akan diteliti dengan berkomunikasi kepada kepala sekolah serta guru kelas kelompok B sekaligus menyerahkan surat izin penelitian. Subjek yang dipilih yaitu 10 anak dengan membagi menjadi dua kelompok 5 anak pada kelompok eksperimen dan 5 anak pada kelompok kontrol. (6) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses melaksanakan penelitian.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Bustanul Atfal Mallisu Maros menerapkan proses pembelajaran secara tatap muka di sekolah dengan syarat tetap mematuhi protokol kesehatan secara disiplin. Kegiatan

awal yang dilakukan adalah memberi dan menjawab salam kepada anak dilanjut dengan berdoa sebelum belajar, membaca doa untuk kedua orang tua, membaca doa keselamatan dunia dan akhirat, menghafal surah al-ikhlas, surah al-falaq, surah an-naas. Selanjutnya anak-anak diajak menyanyikan lagu “wortel dan bayam” sambil berdiri dan menirukan gerakan sesuai lagu. Selesai bernyanyi peneliti memberikan tanya jawab kepada anak mengenai macam-macam buah dan sayuran serta bagaimana manfaat buah dan sayuran untuk kesehatan kemudian peneliti memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, yaitu melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan media yakni pada kelas kontrol menggunakan media gambar dan kelas eksperimen menggunakan media berbasis IT yaitu video pembelajaran, setelah menjelaskan dengan menggunakan media yang berbeda anak akan melakukan kegiatan menggunting dan menempel gambar buah dan sayur yang sesuai, setelah itu anak istirahat sambil antri untuk mencuci tangan dan bersiap untuk makan, setelah makan barulah anak-anak dipersilahkan untuk bermain bebas.

Pelaksanaan *pretest* bertujuan untuk mengetahui gambaran motivasi belajar anak sebelum di terapkan media pembelajaran berbasis IT yakni video pembelajaran. Hasil penelitian mengenai motivasi belajar anak sebelum diterapkan penggunaan media berbasis IT dimana nilai terkecil sebesar 1

dan nilai terbesar sebesar 4 dengan total pertanyaan sebanyak 6 pertanyaan sehingga skor terkecil ( nilai terkecil x banyak pertanyaan = 1 x 6) sama dengan 6 dan skor terbesar ( nilai terbesar x banyak pertanyaan = 4 x 6) sebesar 24, disajikan secara lengkap pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Motivasi Belajar Anak Sebelum diberikan Perlakuan (*Treatment*) Kelas Kontrol**

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	3	60 %
2	Mulai Berkembang (MB)	2	40 %
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	-	-
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	-
		5	100%

*Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B TK Bustanul Atfal Mallisu Maros*

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada tes awal yang diberikan untuk mengetahui motivasi belajar anak pada kelas kontrol, terdapat 3 anak dengan presentase 60 % yang motivasi belajarnya masih dalam kategori Belum Berkembang dikarenakan dari 3 indikator dan 6 item yang diujiakan yakni anak belum mampu mengerjakan tugas dengan mandiri, anak belum mampu menyelesaikan tugasnya dengan tepat, anak belum mampu memberi dan menjawab pertanyaan, anak belum mampu

menunjukkan minatnya terhadap berbagai kegiatan, anak belum mampu mempertahankan perhatian dalam belajar dan anak belum mampu mengembangkan ide yang menarik.

**Tabel 4.2 Hasil Uji Analisis Deskriptif Sebelum diberikan Perlakuan (Kelas Kontrol)**

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Kelas Kontrol	5	2.00	15.00	17.00	16.2000	.83666	.700
Valid N (listwise)	5						

Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik deskriptif tersebut Nampak bahwa dari 5 data dari kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan menunjukkan nilai minimum 15, maximum 17, rata-rata sebesar 16,2 adapun standar deviasi 0,8366 dan variansi sebesar 0,70.

Pelaksanaan *postest* bertujuan untuk mengetahui gambaran motivasi belajar anak sesudah di terapkan media pembelajaran berbasis IT yakni video pembelajaran. Hasil penelitian mengenai motivasi belajar anak sebelum diterapkan penggunaan media berbasis IT dimana nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar sebesar 4 dengan total pertanyaan sebanyak 6 pertanyaan sehingga

skor terkecil ( nilai terkecil x banyak pertanyaan = 1 x 6) sama dengan 6 dan skor terbesar ( nilai terbesar x banyak pertanyaan = 4 x 6) sebesar 24, disajikan secara lengkap pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Motivasi Belajar Anak Sesudah diberikan Perlakuan (Treatment) Kelas Kontrol**

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	1	20 %
2	Mulai Berkembang (MB)	2	40 %
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	40 %
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	0%
Jumlah		5	100%

*Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B TK Bustanul Atfal Mallisu Maros*

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada tes akhir yang diberikan untuk mengetahui motivasi belajar anak pada kelas kontrol, terdapat 1 anak dengan presentase 20 % yang motivasi belajarnya masih dalam kategori Belum Berkembang dikarenakan dari 3 indikator dan 6 item yang diujiakan yakni anak belum mampu mengerjakan tugas dengan mandiri, anak belum mampu menyelesaikan tugasnya dengan tepat, anak belum mampu memberi dan menjawab pertanyaan, anak belum mampu menunjukkan minatnya terhadap berbagai kegiatan, anak belum mampu



mempertahankan perhatian dalam belajar dan anak belum mampu mengembangkan ide yang menarik.

**Tabel 4.6 Hasil Uji Analisis Deskriptif Sesudah diberikan Perlakuan (*Treatment*) Kelas Kontrol**

Descriptive Statistics							
	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Variance
Kelas Kontrol	5	3.00	16.00	19.00	17.6000	1.34164	1.80000
Valid N (listwise)	5						

Sumber : Hasil Pengelolaan Data Penelitian di Kelompok B TK Bustanul Atfal Mallisu Maros Menggunakan Aplikasi SPSS

Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik deskriptif tersebut nampak bahwa dari 5 data variabel kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan menunjukkan nilai minimum 16, nilai maximum 19, rata-ratanya sebesar 17,60 adapun standar deviasi sebesar 1,34164 dan variansi sebesar 1,8.

### 3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Motivasi Belajar Anak

#### a. Analisis Statistik Nonparametrik

Hasil penelitian yang diperoleh dari awal observasi hingga akhir observasi, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis IT berpengaruh

terhadap peningkatan motivasi belajar anak setelah dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji wilcoxon menggunakan aplikasi SPSS.

Dalam pengambilan keputusan jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap peningkatan motivasi belajar anak di TK Bustanul Atfal Mallisu Maros. Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap peningkatan motivasi belajar anak pada kelompok B di TK Bustanul Atfal Mallisu Maros.

**Tabel 4.9 Hasil Uji Wilcoxon Motivasi Belajar Pada Kelompok Eksperimen**

Test Statistics <sup>b</sup>	
	Kelas Eksperimen - Kelas Eksperimen
Z	-2.041 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.041

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

(Sumber Output SPSS 16)

Adapun nilai Asymp Sig (2-tailed) yang diperoleh  $0,041 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap peningkatan motivasi belajar anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar anak kelompok eksperimen

sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

## **b. Pembahasan**

### **1. Perbedaan Peningkatan Motivasi Belajar Anak Penggunaan Media Gambar dengan Media Video Pembelajaran**

Berdasarkan hasil penelitian uji Wilcoxon Signed Ranks menggunakan aplikasi SPSS terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar dengan anak yang menggunakan video pembelajaran. Dalam hal ini, rata-rata hasil skor motivasi belajar anak yang menggunakan media pembelajaran berbasis IT dalam hal ini video pembelajaran lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil skor motivasi belajar anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar.

### **2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Anak**

Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks menggunakan aplikasi SPSS diperoleh Asymp Sig (2-tailed)  $0,041 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap peningkatan motivasi belajar anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar anak yang menerima perlakuan berupa penggunaan video pembelajaran lebih baik dibandingkan anak yang menerima perlakuan penggunaan media gambar.

Peningkatan motivasi belajar anak melalui penggunaan media pembelajaran berbasis IT dapat membuat anak tidak bosan dalam belajar karena anak dapat mendapatkan sebuah konsep yang menarik dalam pembelajarannya. Selain telah sesuai dengan inovasi pendidikan yang diinginkan oleh pusat pendidikan yaitu pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Penggunaan media berbasis IT salah satu metode yang menarik, menyenangkan dan dapat memfasilitasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

Penelitian ini juga didukung oleh Raharja et al., (2019) yang mendapatkan hasil bahwa, adanya peningkatan semangat dan motivasi belajar dengan menggunakan *iLearning Education system* adapun hasil penelitian Fadillah et al., (2021) penggunaan power point sebagai media pembelajaran daring terbukti efektif dan dapat mengembangkan motivasi anak dalam belajar.

Berdasarkan berbagai teori serta penelitian sebelumnya yang mendukung keberhasilan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis IT dapat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar anak.

## **SIMPULAN (5%)**

Berdasarkan hasil penelitian maka ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Motivasi belajar anak sebelum diberi perlakuan pada kelas kontrol sebesar

- 16,2 dan pada kelas eksperimen sebesar 16,6 sementara itu pada kelompok kontrol terdapat 3 anak dengan presentase 60 % pada kategori Belum Berkembang (BB), 2 anak dengan presentase 40 % pada kategori Mulai Berkembang (MB), tidak terdapat anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemudian pada kelas Eksperimen terdapat 2 anak dengan presentasi 40 % pada kategori Belum Berkembang (BB), 3 anak dengan presentase 60 % pada kategori Mulai Berkembang (MB), tidak terdapat anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).
2. Motivasi belajar anak sesudah diberi perlakuan pada kelas kontrol rata-rata memperoleh nilai sebesar 17,60 pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 20,2, sementara itu pada kelompok kontrol terdapat 1 anak dengan presentase 20 % pada kategori Belum Berkembang (BB), 2 anak presentase 40 % pada kategori Mulai Berkembang (MB), 2 anak presentase 40 % pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tidak terdapat anak dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemudian pada kelas eksperimen tidak terdapat anak dengan kategori Belum berkembang, 1 anak presentase 20 % pada kategori Mulai Berkembang (MB), 2 anak presentase 40% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 2 anak presentase 40% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).
  3. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap peningkatan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Bustanul Atfal Mallisu Maros, dapat dilihat pada hasil yang menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari penggunaan media gambar untuk kelas kontrol sebesar  $Asymp\ 0,102$  adapun hasil perhitungan penggunaan media pembelajaran berbasis IT yakni video pembelajaran untuk kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar  $Asym\ Sig\ (2-tailed)\ 0,041$ .

## DAFTAR RUJUKAN

- Aulina, C.N (2018). Penerapan Metode *Whole Brain Teaching* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict 'Kahoot' dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208–216.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Heriawan, I. R., Yuwono, S., & Psi, S. (2014). *Hubungan Persepsi Siswa Terhadap Mobil Esemka Rajawali Dengan Motivasi Belajar*. Universitas Sebelas Maret.

Maulani,S dkk (2022). Analisis Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*.

*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Prasetyo, T., & Zulela, M. S. (2021). Proses Pembelajaran Daring Guru Menggunakan Aplikasi Whatsapp Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1), 138–150.

Pritandhari, M. (2016). Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 4(2).

Raharja, U., Lutfiani, N., Handayani, I., & Suryaman, F. M. (2019). Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Metode Pembelajaran Online Ilearning+ Pada Perguruan Tinggi. *Sisfotenika*, 9(2), 192–202.

Restu, R. (2021). *Program Pengembangan Bahasa Asing Dalam Meningkatkan Daya Saing Madrasah Aliyah Al-Ikhsan Beji, Kecamatan Kedungbanteng, Kabupaten Banyumas*. Iain Purwokerto.

Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*, 3(1), 73–82.

Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.

Yaumi, M. (2017). *Ragam Media Pembelajaran*. Program Pasca Sarjana STAIN Pare-Pare.

Yusuf, A. (2014). Upaya Peningkatan Kemahiran Membaca Kitab Kuning Siswa Pasca Metode Amtsilati Pondok Pesantren Ngalah Sengonagung. *Studi Arab*, 5(2), 25–34.



