



## Meningkatkan Motivasi Literasi Digital pada Anak Usia Dini Melalui Games

Kasmiati

Universitas Jambi, Indonesia

E-mail: [kasmiati.fkip@unja.ac.id](mailto:kasmiati.fkip@unja.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-10-12 Revised: 2023-11-23 Published: 2023-12-06  <b>Keywords:</b> <i>Literation; Digital Motivation; Games.</i>	The position of media or aids has an important role because it can help the student learning process. The use of media or aids can make abstract learning material concrete and make an unattractive learning atmosphere interesting. One of the interesting learning media is comics. The design of learning media using comics is expected to create an interesting, interactive and fun learning process and increase early childhood learning motivation. This research was conducted using classroom action research (CAR) with four main concept steps of classroom action research namely: Planning, Implementing Actions, Carrying out Observation and Reflection.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-10-12 Direvisi: 2023-11-23 Dipublikasi: 2023-12-06  <b>Kata kunci:</b> <i>Literasi; Motivasi belajar; Games.</i>	Kedudukan media atau alat bantu memegang peranan penting karena dapat menunjang proses belajar siswa. Penggunaan media atau alat bantu dapat membuat materi pembelajaran dari abstrak menjadi konkrit, membuat suasana belajar yang kurang nyaman menjadi menarik. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah kartun. Perancangan lingkungan belajar games hendaknya menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif dan menghibur serta meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang meliputi empat langkah dari konsep utama Penelitian Tindakan Kelas, yaitu: Merencanakan dan melaksanakan tindakan, melakukan pengamatan dan refleksi.

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini, membangun fondasi suatu bangsa dan mengembangkan anak secara optimal untuk mencapai kelangsungan hidup bangsa yang wajar. Oleh karena itu, peningkatan pendidikan harus dimulai dari pendidikan dasar, khususnya PAUD hingga perguruan tinggi. Tujuannya adalah untuk dapat menciptakan manusia yang kreatif dan dapat beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Di tingkat PAUD, berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1, Pasal 14, ditetapkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pembinaan kerja yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. melalui stimulasi pendidikan untuk mendorong pertumbuhan, perkembangan fisik dan intelektual anak, sehingga anak dipersiapkan untuk pendidikan lebih lanjut. Pada pendidikan anak usia dini, anak diberikan prasyarat untuk menjadi pribadi yang mandiri. Dengan kemandirian ini, anak-anak kuat secara sosial, percaya diri, ingin tahu, mampu menerima ide-ide bagus, mengembangkan ide-ide mereka sendiri, cepat

beradaptasi dengan kreativitas yang tinggi. Hal ini tercapai bila proses pendidikan anak usia dini dilaksanakan dengan baik.

Terdapat pula berbagai permasalahan dalam proses belajar mengajar PAUD, karena tingkat pendidikan guru PAUD yang masih rendah (23,06 derajat pendidikan dasar (S1). 2016), Netti menjelaskan permasalahan kualitas media seperti masalah berikutnya dan lembaga PAUD dan masalah pendidikan. Pendidikan PAUD yang seharusnya 80% perilaku, saat ini juga menitikberatkan pada membaca, menulis, berhitung (calistung) yang bernuansa akademik. Hal ini penting untuk menyelaraskan dan memantapkan masalah ini agar tercipta kondisi pembelajaran yang tepat sasaran dan mencapai perkembangan yang optimal sejak usia dini. Selain pembelajaran dan pembelajaran di sekolah, guru harus menggunakan sumber ataupun alat bantu promosi pembelajaran dan efektif.

Menurut Ibrahim (2000), lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga dapat membangkitkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa terhadap kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Materi yang kurang dipahami siswa dapat terjadi

jika guru tidak menggunakan media yang tepat. Saat ini banyak guru menggunakan berbagai media dalam pembelajarannya. Banyak media yang dapat mendukung guru dalam proses belajar mengajar. Guru juga sudah familiar dengan software presentasi untuk bahan ajar, namun kebanyakan software presentasi yang digunakan hanya bisa menyajikan materi secara statis sehingga kurang menarik. Salah satu cara untuk menyampaikan materi secara lebih inovatif adalah dengan menggunakan video berbasis pembelajaran.

Guru hendaknya memiliki sikap aktif dan kreatif dalam memanfaatkan benda-benda di sekitarnya sebagai lingkungan belajar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong kreativitas siswa. Dengan demikian, siswa tidak lagi merasakan pendapat tentang pelajaran yang membosankan dan tidak menyenangkan. Untuk mengatasi masalah ini, metode pengajaran harus bervariasi, salah satunya adalah penggunaan lingkungan belajar. Media sebagai alat bantu dapat membantu siswa menjelaskan apa yang terjadi di dalam kelas, khususnya pada saat pembelajaran berlangsung. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi siswa. Kedudukan media atau alat bantu memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan media atau alat bantu dapat membuat bahan belajar yang abstrak bisa dikongkritkan dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah games. Rancangan media pembelajaran tema "rumahku" dengan menggunakan games diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik interaktif dan menyenangkan.

Anak TK usia 4-6 tahun masih sulit memperhatikan materi pelajaran, dan biasanya siswa sibuk dengan aktivitasnya sendiri, seperti mengobrol dengan teman atau bermain sendiri. Pada pembelajaran yang diamati oleh peneliti yaitu pada materi medikognostik, dimana siswa membutuhkan contoh nyata dalam pembelajaran ini untuk memahami dengan baik, namun guru terlihat kesulitan dalam mengajak anak bermain sendiri, ngobrol dengan teman dan kemana-mana karena memberikan materi tidak dapat menarik perhatian siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa

sangat penting agar anak memahami materi yang diajarkan. Dengan bantuan kartun, pengajaran materi harus lebih mudah bagi guru dan minat siswa untuk belajar bersama harus ditingkatkan.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang terus menerus. Terdapat empat langkah konsep pokok penelitian tindakan kelas menurut Kunandar (2008), yaitu: (1) Perencanaan (Planning). Pada tahap ini kegiatan yang harus dilakukan adalah membuat RKM dan RKH, mempersiapkan fasilitas dari sarana yang diperlukan di kelas, mempersiapkan instrument untuk merekam dan menganalisa data mengenai proses hasil tindakan. (2) Melaksanakan Tindakan (Acting). Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan-tindakan yang telah dirumuskan dalam RKH, situasi yang aktual yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. (3) Melaksanakan Pengamatan (observasi). Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah mengamati perilaku anak-anak sedang mengikuti kegiatan pembelajaran, memantau kegiatan dan mengamati. (4) Refleksi (Reflecting). Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah mencatat hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran, mencatat kelemahan-kelemahan untuk dijadikan bahan penyusunan rancangan siklus berikutnya sampai tujuan PTK tercapai. Menurut Kemmis dan Mc Taggart angka ketuntasan PTK 71 % dianggap tuntas. Selanjutnya Kemmis dan Mc Taggart juga menggunakan model ini, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Kemmis mengatakan yang dikutip oleh Kasihani Kasbolah E, S dalam buku Penelitian tindakan kelas (PTK) tahun 1998/ 1999 Depdikbud, Dikti.

Keberhasilan kegiatan dapat dilihat secara kualitatif, yaitu. H. ada peningkatan motivasi anak, yang mendekati langkah-langkah yang dikumpulkan. Pada setiap tahapan penelitian dilakukan observasi dan pengukuran dengan menggunakan analisis deskriptif persentase. Menurut teori Mills, 71% dapat digunakan sebagai kriteria keberhasilan inisiatif yang tergolong baik. Action research ini dianggap berhasil jika motivasi anak naik di atas 71 persen. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang juga dapat menggambarkan keberhasilan dan kegagalan penelitian. Dalam penelitian ini fokus untuk meningkatkan pembelajaran adalah 1) Penggunaan media games dalam pembelajaran di PAUD. 2) Meningkatkan

kualitas hasil belajar dengan meningkatkan motivasi belajar anak. Penentuan perkembangan motivasi anak juga terjadi melalui observasi, dokumentasi dan evaluasi.

Keabsahan data merupakan hal yang paling penting dalam penulisan akademik penelitian tindakan kelas. Untuk menguji reliabilitas atau derajat kebenaran penelitian ini, mereka juga meyakini ada beberapa validasi: (1) Pemeriksaan Anggota. Yakni, pemeriksaan ulang terhadap pernyataan atau informasi yang diperoleh dalam observasi atau wawancara narasumber terkait AR. Dalam hal ini, kami menguji seberapa besar kebenaran data penelitian dan guru TK. (2) Triangulasi Ini adalah konfirmasi kebenaran hipotesis, konstruksi atau analisis peneliti dengan membandingkan hasil guru yang terlibat dalam bentuk pengetahuan baru serta penelitian untuk menghasilkan laporan. (3) Pendapat Yaitu meminta kepada orang-orang yang dianggap ahli atau ahli dalam penelitian tindakan kelompok, dalam hal ini ahli khusus PAUD dan ahli kebiasaan cuci tangan, untuk mereview semua tahapan penelitian dan juga memberikan arahan penelitian. masalah yang sedang diselidiki.

Setelah semua informasi terkumpul, baik secara langsung maupun tidak langsung, informasi yang terkumpul diolah menjadi sajian yang menarik dan bermakna. Data yang terkumpul dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. (1) Analisis data kualitatif: Menurut Sugiyono mengatakan bahwa; Analisis data kualitatif adalah proses mencari dan membandingkan informasi secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori, mendeskripsikannya ke dalam unit-unit, mensintesiskannya, meringkasnya ke dalam pola-pola, dan memilih mana yang penting dan mana yang tidak relevan. Yang penting kita selidiki dan tarik kesimpulan agar mudah dipahami oleh kita dan orang lain.

Pengelolaan dan analisis data merupakan langkah penting dalam penelitian karena memberi makna pada data yang dikumpulkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, pengelolaan dan analisis data dilakukan dengan mengumpulkan, mengklasifikasikan dan mencari tautan konten dari berbagai data yang diperoleh dengan tujuan untuk menentukan maknanya dan menyesuaikan juga dengan studi penelitian. Langkah terakhir dari analisis data ini adalah memeriksa keakuratan data. Setelah langkah ini selesai, mulailah langkah interpretasi data yaitu

mengolah hasil awal menjadi teori yang relevan dengan menggunakan metode tertentu. Proses analisis data dimulai dengan menyaring semua data yang tersedia dari berbagai sumber, menyaring, meringkas dan memfokuskan pada hal-hal yang penting.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah seperti apa yang diungkapkan oleh Miles dan Huberman bahwa terdiri atas tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi. Dengan mengacu pendapat di atas, maka proses analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut. Pengumpulan data. Penyelesaian dan pengelompokan data-data yang sudah terkumpul lalu diseleksi kemudian dirangkum dan disesuaikan dengan fokus penelitian yang telah ditetapkan. Sumber data lapangan dilakukan berulang-ulang sehingga data terkumpul telah dapat menjawab pertanyaan yang sesuai dengan fokus masalah yang diteliti. Pengamatan/catatan berpartisipasi pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran performansi motivasi belajar anak melalui penggunaan program Games. Pengamatan dalam perencanaan pembelajaran atau bermain; guru dalam kegiatan, siswa dalam aktifitas kegiatan catatan lapangan hasil pelaksanaan pembelajaran/bermain, catatan naratif, dokumen, foto, kegiatan, dan refleksi.

Reduksi data adalah proses analitis pemilihan, pemusatan dan penyederhanaan informasi dari catatan lapangan. Reduksi data berarti meringkas, memilih yang terpenting, memfokuskan pada yang esensial, mencari tema dan juga menghilangkan yang tidak perlu. Data yang direduksi dengan demikian memberikan gambaran yang lebih akurat dan juga memfasilitasi penelitian lebih lanjut tentang pengumpulan data dan, jika perlu, pencarian informasi tambahan. Semakin lama peneliti berada di lapangan maka jumlah data yang diperoleh akan semakin besar, oleh karena itu perlu dilakukan reduksi data agar data tidak tumpang tindih dan mempersulit analisis lebih lanjut. Reduksi data dalam penelitian ini adalah meringkas, menelusuri masalah dengan memilih data (meringkas, memilih hal yang paling penting, memfokuskan hal yang penting untuk dicari tema dan polanya, dan menghilangkan fokus perbaikan yang tidak perlu):

Tingkatkan motivasi siswa dengan Peng. Hasil belajar siswa dengan bantuan kartun lebih menarik, menyenangkan, ceria, bebas, sukarela, bertanya, imajinatif penyajian pengetahuan.

Penyajian data atau data display merupakan kumpulan informasi yang memberikan gambaran menyeluruh tentang penelitian. Penyajian data merupakan representasi deskriptif dari apa yang ditemukan dalam analisis, yang dapat diimplementasikan dalam cerita, gambar visual, dan lain-lain. Analisis Data Kuantitatif

Untuk proses penalaran informasi dalam angket, rating scale atau multi level scale sebagai penunjang dan pedoman observasi dan wawancara dalam fokus penelitian mahasiswa yang hasilnya semua angka. Sugiono mengungkapkan data mentah yang diperoleh dari rating scale berupa angka-angka kemudian diinterpretasikan secara kualitatif. Oleh karena itu, kriteria evaluasi ditentukan untuk menentukan evaluasi dari data rating scale yang diperoleh. Setiap Total Activity Monitor digunakan untuk mengukur keberhasilan dan juga kelemahan pembelajaran. Setelah itu, analisis data merupakan kelanjutan dari pengolahan data mentah menjadi data yang lebih bermakna. Saat pengumpulan data untuk mengetahui perkembangan motivasi belajar siswa menggunakan lembar observasi. Analisis ini berlangsung pada fase refleksi. Hasil analisis ini akan digunakan sebagai bahan refleksi dalam perencanaan siklus selanjutnya, juga sebagai bahan refleksi dalam perbaikan rencana pembelajaran dan bahkan sebagai bahan refleksi dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat. Untuk menentukan keberhasilan analisis data dengan menggunakan lembar observasi digunakan kriteria keberhasilan sebagai berikut; 1 = 0-55%, 2 = 56-65%, 3 = 66-79%, 4 = 80-100%. Jika kriteria keberhasilan pada lembar observasi guru, lembar observasi anak, dan lembar observasi motivasi belajar siswa sudah mencapai skor 71% maka siklus ke 1 tidak perlu akan dilanjutkan pada siklus 2.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

The role Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tahap pra penelitian, siklus satu, siklus, selanjutnya dalam bab ini dijelaskan deskripsi kualitatif dan kuantitatif, analisa data kualitatif dan data kuantitatif serta pembahasannya.

#### 1. Deskripsi Data dan Pra Penelitian (Pra Siklus)

Setelah peneliti mendapatkan informasi tentang data anak PAUD Pinang Masak dan keadaan siswa secara keseluruhan, maka peneliti juga menentukan subjek penelitian (sampel) yakni anak kelas B yang hendak dijadikan sasaran dalam penelitian

Tindakan ini. Peneliti memulai penelitian di kelas Byang berjumlah 17 anak. Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan observasi awal di TK/PAUD Pinang Masak untuk memantau pembelajaran. Penulis melihat bahwa guru mengajar secara klasikal dengan alat peraga sementara. penulis ingin menggunakan kartun untuk mendapatkan gambaran bahwa perkembangan anak harus digalakkan melalui sosialisasi untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Dari pengamatan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perlu diperkenalkan jenis pembelajaran yang berbeda dengan yang biasa dilakukan oleh guru PAUD di sekolah guna memperkuat motivasi belajar dan potensi anak. dapat berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil analisis pembelajaran di atas, ternyata masih banyak celah yang harus diisi. Dalam pembelajaran di kelas, anak-anak masih kurang semangat dalam belajar. Salah satu perbaikan yang dilakukan adalah desain media pembelajaran yang mendorong anak untuk meningkatkan motivasinya melalui kegiatan yang menyenangkan sambil bermain.

#### 2. Deskripsi Data dan Hasil Intervensi Tindakan

##### a) Perencanaan Tindakan Siklus 1

Berikut adalah informasi tentang kegiatan guru dan peneliti. Pelaku kegiatan adalah peneliti dan guru yang secara bersama-sama melaksanakan dan mengisi lembar observasi pada setiap pertemuan. Perencanaan ini tercermin dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Sebuah games dibuat berdasarkan RPPM dan RPPH.

##### b) Tindakan Siklus 1

1) Sesi 1 yang berlangsung pada hari Senin tanggal 19 September 2016 pukul 08.00 WIB dan berakhir pada pukul 11.00 WIB. Guru mengajar dengan menggunakan kartun yang sebelumnya telah peneliti ajarkan kepada guru. Pada saat guru mengajar, peneliti berada di dalam kelas bersama guru. Kelas memiliki 2 guru (Laras dan Bu Dina). Peneliti mengamati mahasiswa sarjana yang diajar oleh guru menggunakan lingkungan kartun di laptop dan juga memikirkan tentang Infocus. Pertama guru mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk melaksanakan

kegiatan yang direncanakan dan menyajikannya dengan bantuan kartun. Topik pertama yang disampaikan oleh guru adalah Sekelilingku dan subtopik Rumahku yang materinya dilengkapi dengan gambar-gambar kartun. Bahan-bahan tersebut adalah (1) tujuan rumah, (2) bagian-bagian rumah, (3) bahan rumah, (4) lingkungan sekitar rumah. (5) jenis perangkat, (6) jenis rumah. Penulis menunjukkan bahwa guru sangat suka menggunakan media kartun, karena semua materi dalam media diatur sedemikian rupa. Semua siswa fokus mengantisipasi materi yang disampaikan oleh guru. Pelajarannya sangat serius, anak-anak mendengarkan dengan serius sampai dengan materi selesai. Pertemuan 2, Selasa 20 September 2016. Pada pertemuan kedua ini materi yang ditampilkan Guru mengajar dengan menggunakan media Games yang telah peneliti latihkan pada guru pada waktu sebelumnya. Ketika guru mengajar peneliti berada dalam kelas bersama guru. Jumlah guru Dalam satu kelas adalah 2 orang (Ibu Laras Dengan Ibu Dina). Peneliti mengamati Siswa yang sedang belajar yang diajar oleh guru dengan menggunakan media Games tersebut dengan laptop dan dipantulkan dengan Infocus.

- 2) Sesi 2 Pertama guru mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan yang direncanakan dan menyajikannya dengan bantuan kartun. Topik pertama yang diperkenalkan oleh guru adalah Lingkunganku, dan juga sebagai subtopik Keluargaku materi dilengkapi dengan gambar-gambar kartun. Materinya juga adalah (1) anggota keluarga saya, (2) aturan keluarga, (3) peran atau tugas masing-masing anggota keluarga, (4) adat istiadat dalam keluarga. (5) Hewan peliharaan keluarga. Seperti pada pertemuan pertama, penulis mencatat bahwa guru sangat menyukai media kartun karena semua materi dalam media tersebut sangat tertata. Semua siswa fokus mengantisipasi materi yang disampaikan oleh guru. Guru bertanya kepada siswa tentang materi, siswa dengan antusias menjawab pertanyaan guru dengan sangat serius, anak yang

lain mendengarkan dengan seksama materi sampai selesai. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari berikutnya pada hari Rabu tanggal 21 September 2016.

- 3) Pada sesi 3 ini materi yang ditampilkan Guru mengajar dengan menggunakan media Games yang telah peneliti latihkan pada guru pada waktu sebelumnya. Ketika guru mengajar peneliti berada dalam kelas bersama guru. Jumlah guru Dalam satu kelas adalah 2 orang (Ibu Laras Dengan Ibu Dina). Peneliti mengamati Siswa yang sedang belajar yang diajar oleh guru dengan menggunakan media Games tersebut dengan laptop dan dipantulkan dengan Infocus.

### 3. Pengamatan

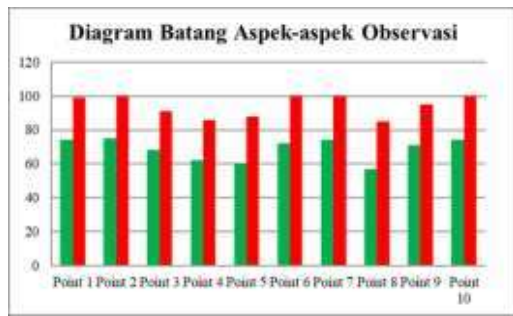
Selama kegiatan bermain selama siklus I, peneliti mengamati jalannya kegiatan untuk melihat tindakan-tindakan tersebut sesuai dengan yang direncanakan. Hasil pengamatan peneliti menunjukan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan sudah berjalan sesuai dengan rencana anak kelompok B sampai dengan pertemuan ketigacenderung menunjukan semangat dan motivasi yang sangat baik, peningkatan motivasi tersebut disebabkan karena guru mengajar dengan cara yang berbeda dari biasanya. Hasil untuk tiap kali tindakan gambarkan menjadi dua penjelasan, yakni secara kualitatif dan kuantitatif.

#### a) Hasil Pengamatan Secara Kualitatif

Dari hasil pengamatan yang dilakukan selama 3 kali pertemuan, dapat disimpulkan juga bahwa motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media Games seperti pada siklus I mengalami peningkatan dari sebelum diberikan tindakan. Berdasarkan deskripsi tersebut di atas, dapat dilihat bahwa, rata-rata anak sudah mengalami peningkatan motivasinya. Untuk proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, guru bersama peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan dari awal sampai akhir kegiatan. Berikut ini merupakan tabel mengenai data kegiatan pembelajaran pada siklus I.

#### b) Hasil Pengamatan Secara Kuantitatif

Hasil pengamatan secara kuantitatif melalui penggunaan Games pada akhir siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:



**Gambar 1.** Diagram Aspek-aspek Observasi

- 1) Sesuai dengan aspek lembar observasi point 1 yang berbunyi memperhatikan dengan serius penjelasan Guru sebelum dilakukan observasi berjumlah 50 (73,5%) setelah di lakukan observasi berjumlah 67 (98,5%).
- 2) Sesuai dengan aspek lembar observasi point 2 yang berbunyi Mengamati semua tayangan materi sebelum dilakukan observasi berjumlah 51 (75%) setelah di lakukan observasi berjumlah 68 (100%).
- 3) Sesuai dengan aspek lembar observasi point 3 yang berbunyi Giat melakukan pekerjaan dalam menyelesaikan tugas sebelum dilakukan observasi berjumlah 46 (67,6 %) setelah di lakukan observasi berjumlah 62 (91%).
- 4) Sesuai dengan aspek lembar observasi point 4 yang berbunyi Menyelesaikan pekerjaan dengan cepat sebelum dilakukan observasi berjumlah 42 (86%) setelah di lakukan observasi berjumlah 59 (61,8%).
- 5) Sesuai dengan aspek lembar observasi point 5 yang berbunyi Ingin tahu bertanya untuk mencari jawaban sebelum dilakukan observasi berjumlah 41 (60,3%) setelah di lakukan observasi berjumlah 60 (88%).
- 6) Sesuai dengan aspek lembar observasi point 6 yang berbunyi Semangat dalam melakukan tugas sebelum dilakukan observasi berjumlah 49 (72,1%) setelah di lakukan observasi berjumlah 68 (100%).
- 7) Sesuai dengan aspek lembar observasi point 7 yang berbunyi Menyelesaikan tugas sampai selesai dalam waktu yang panjang sebelum dilakukan observasi berjumlah 50 (73,5 %) setelah di lakukan observasi berjumlah 68 (100%).
- 8) Sesuai dengan aspek lembar obser-

vasi point 8 yang berbunyi Aktif bertanya sebelum dilakukan observasi berjumlah 39 (57,4%) setelah dilakukan observasi berjumlah 58 (85%).

- 9) Sesuai dengan aspek lembar observasi point 9 yang berbunyi Aktif dalam menjawab pertanyaan guru dari Tema sebelum dilakukan observasi berjumlah 48 (70,6 %) setelah di lakukan observasi berjumlah 65 (95%).
- 10) Sesuai dengan aspek lembar observasi point 10 yang berbunyi Senang/ gembira dalam menyelesaikan kegiatan dari awal sampai akhir sebelum dilakukan observasi berjumlah 50 (73,5 %) setelah di lakukan observasi berjumlah 68 (100%).



**Gambar 2.** Diagram Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Games

Berdasarkan hasil pengamatan subyek 1 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 28 (70%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 38 (95%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 10 (25%). Berdasarkan hasil pengamatan subyek 2 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 25 (63%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 38 (95%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 13 (32%). Berdasarkan hasil pengamatan subyek 3 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 27 (68%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 37 (93%), jadi terdapat peningkatan motivasi

anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 10 (25%).

Berdasarkan hasil pengamatan subyek 4 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 26 (65%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 36 (90%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 10 (25%). Berdasarkan hasil pengamatan subyek 5 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 27 (68%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 37 (93%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 10 (25%). Berdasarkan hasil pengamatan subyek 6 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 28 (70%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 38 (95%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 10 (25%).

Berdasarkan hasil pengamatan subyek 7 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 28 (70%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 38 (95%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 10 (25%). Berdasarkan hasil pengamatan subyek 8 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 29 (73%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 39 (98%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 10 (25%). Berdasarkan hasil pengamatan subyek 9 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 28 (70%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 38 (95%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 10 (25%).

Berdasarkan hasil pengamatan subyek 10 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 27 (68%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 37 (93%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 10 (25%). Berdasarkan hasil pengamatan subyek 11 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 27 (68%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 37 (93%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 10 (25%). Berdasarkan hasil pengamatan subyek 12 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 28 (70%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 38 (95%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 10 (25%).

Berdasarkan hasil pengamatan subyek 13 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 25 (63%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 38 (95%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 13 (32%). Berdasarkan hasil pengamatan subyek 14 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 27 (68%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 37 (93%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 10 (25%). Berdasarkan hasil pengamatan subyek 15 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 28 (70%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 39 (98%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 11 (28%).

Berdasarkan hasil pengamatan subyek 16 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor



yang diperoleh anak 29 (73%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 39 (98%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 10 (25%). Berdasarkan hasil pengamatan subyek 17 dalam lembar observasi sebelum dilakukan pengajaran dengan menggunakan Games skor yang diperoleh anak 29 (73%) sedangkan setelah di lakukan tindakan menggunakan media games skor yang diperoleh anak 39 (98%), jadi terdapat peningkatan motivasi anak dalam menggunakan media tersebut sebanyak 10 (25%).

#### **4. Refleksi**

Pada tahap refleksi, peneliti bersama kolaborator melakukan evaluasi dan mendiskusikan hasil pengamatan terhadap tindakan yang telah dilakukan, kesesuaian rencana pelaksanaan penggunaan media games yang dilaksanakan. Setelah itu, penelitian dan kolaborator mengidentifikasi aspek-aspek dalam motivasi belajar. Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, penelitian ini juga meningkatkan motivasi dalam belajar siswa. Kesepakatan antara peneliti dan staf adalah bahwa jika rata-rata persentase pertumbuhan yang dicapai sebelum intervensi rata-rata 71%, hasil yang diharapkan dari penelitian dan intervensi kinerja dianggap berhasil. Namun jika belum mencapai peningkatan 71% maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media games siswa mengalami peningkatan persentase yang melebihi standar yang telah disepakati oleh peneliti dan kolaborator, dan mengacu pada ketentuan teori Mills bahwa persentase target pada penelitian tindakan meningkat sebesar 71% setelah pelaksanaan tujuan penelitian. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini berhasil.

Informasi kuantitatif dikuatkan dengan informasi kualitatif berdasarkan model data Miles dan Huberman. Hasil data kualitatif menunjukkan bahwa penggunaan media games dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak senang belajar melalui permainan yang menarik perhatiannya. Hal ini mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran hingga selesai. Dalam suasana belajar yang meliputi aspek visual, auditori, dan kinestetik, anak tidak pernah bosan

belajar. Seperti yang dikatakan Beaty, "Dalam pencarian informasi, anak-anak menginternalisasi pengetahuan yang mereka peroleh melalui interaksi sensorik dengan dunia di sekitar mereka."

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, tingkat keberhasilan peningkatan motivasi belajar anak dengan bantuan kartun adalah 94,5. Hasil tersebut dapat menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis operasional, dengan persentase kenaikan minimal 71% agar hipotesis dapat diterima. Berdasarkan hal tersebut, kartun dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di TK Pinang Masak Universitas Jambi.

#### **IV. SIMPULAN DAN SARAN**

##### **A. Simpulan**

Siswa TK B Pinang Masak Universitas Jambi dengan menggunakan media games didalam pengajaran menunjukkan peningkatan tingkat motivasi belajar. Penggunaan Media Games dalam pembelajaran di PAUD dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.

1. Penggunaan Games dapat meningkatkan motivasi siswa dalam aspek Mengamati semua tayangan materi yang disampaikan guru dalam pengajaran
2. Penggunaan Games dapat meningkatkan motivasi siswa dalam aspek Giat melakukan pekerjaan dalam menyelesaikan tugas
3. Penggunaan Games dapat meningkatkan motivasi siswa dalam aspek Ingin tahu bertanya untuk mencari jawaban
4. Penggunaan Games dapat meningkatkan motivasi siswa dalam aspek Menyelesaikan pekerjaan dengan cepat
5. Penggunaan Games dapat meningkatkan motivasi siswa dalam aspek Semangat dalam melakukan tugas
6. Penggunaan Games dapat meningkatkan motivasi siswa dalam aspek Menyelesaikan tugas sampai selesai
7. Penggunaan Games dapat meningkatkan motivasi siswa dalam aspek Aktif dalam menjawab pertanyaan guru dari Tema
8. Penggunaan Games dapat meningkatkan motivasi siswa dalam aspek Aktif bertanya
9. Penggunaan Games dapat meningkatkan motivasi siswa dalam aspek aktif menjawab pertanyaan guru
10. Penggunaan Games dapat meningkatkan motivasi siswa dalam aspek Senang/gembira dalam menyelesaikan kegiatan awal sampai akhir.



## **B. Saran**

Pelaksanaan pembelajaran disekolah pada anak usia dini sebaiknya menggunakan media computer dengan media yang sangat bervariasi, salah satunya penggunaan media Games. Guru PAUD harus mahir dalam menggunakan media computer dalam merancang pembelajarannya.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Andre, Rinanto. 1082. Peran Media Audio Visual dalam Pendidikan. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Anton. 2012. Penerapan video sebagai media pembelajaran. Tersedia di [www.ant.staff.uns.ac.id/2012/07/22/penerapan-video-sebagai-media-pembelajaran/](http://www.ant.staff.uns.ac.id/2012/07/22/penerapan-video-sebagai-media-pembelajaran/) [diakses 5-3-2015]
- Arsyad, Azhar. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asra, et., al. Komputer Dan Media Pembelajaran Di SD. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan Tinggi, 2007.
- Daryono. 2013. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- David Hopkins, A Teacher Guide to Classroom Research. Third Edition. Philadelphia: open University Press, 1993.
- Dimiyati, Mudjiono 2013, Belajar Dan Pembelajaran, Jakarta: DepDikBud, Rineka Cipta
- Gunarti Winda, dkk, Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Jakarta; Universitas Terbuka, 2008
- Ibrahim. 2000. Media Pembelajaran. Malang: UM PRESS.
- Manshur. 2005. Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Milles, M.B. and Huberman, M.A. 1984. Qualitative Data Analysis. London: Sage Publication
- Myrnowati Crie Handini, Metodologi Penelitian Untuk Pemula. Jakarta: FIP Press, 2012.
- Nasution, 2013. Berbagi Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar, Jakarta: Bumi Aksara
- Purwanto, 2013. Psikologi Pendidikan, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sardiman A.M. 2013 Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja, Grafindo Persada
- Sardiman.A.M. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali.
- Slamento, 2013. Belajar Dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi, Rineka Cipta
- Soegeng Santoso, Dasar-Dasar Pendidikan TK. Jakarta; Universitas Terbuka, 2007.
- Soemanto, 2013. Psikologi Pendidikan, Rineka Cipta
- Soli Abimayu, dkk. Strategi Pembelajaran 3 SKS. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan Tinggi, 2010.
- Sumadi, 2013. Psikologi Pendidikan, Jakarta, Rajawali
- Udin S. Winataputra, dkk. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- Uno, 2013. Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara
- Winda Gunarti, et., al. Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Winkel, 2013. Psikologi Pendidikan dan Evaluasi, Jakarta, Gramedia