



# Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun

Anggun Mardhian Ningrum\*✉, Tri Sayekti\*, Ratih Kusumawardani\*

\*Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

Diterima: 19 10 2021 :: Disetujui: 31 10 2021 :: Publikasi online: 14 12 2021

**Abstrak** Motivasi belajar anak usia dini membutuhkan bimbingan maupun dorongan dari orang yang lebih tua, sebagai motivator penggerak. Kegiatan pembelajaran di sekolah yang kurang inovatif dan interaktif sehingga dibutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Tujuan penelitian guna mengetahui pengaruh media video pembelajaran pada motivasi belajar anak umur 5-6 tahun. Penelitian ini mengacu pada jenis penelitian kuantitatif eksperimen menggunakan model *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data memakai instrumen observasi, serta dokumentasi. Analisis data memakai *SPSS 22* dengan uji *paired samples test*. Subjek penelitian ini berjumlah sebanyak 30 anak dengan pembagian RA AR Ar Rahman kelas RA B selaku kelompok eksperimen berjumlah sebanyak 15 anak dan RA Daarul Mukhlisin kelas RA B selaku kelompok kontrol yang berjumlah sebanyak 15 anak. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh media video pembelajaran pada anak kelompok eksperimen sebelum mendapatkan *treatment (pre test)* mendapatkan nilai rata-rata 33,87 serta setelah mendapatkan *treatment (post-test)* nilai yang didapat menjadi 36,80. Penggunaan media video pembelajaran memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan motivasi belajar anak umur 5-6 tahun. Selain itu, video pembelajaran berbasis komputer menjadikan anak merasa senang dan tertarik yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi pengetahuan tentang penting pengembangan video pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

**Kata kunci:** media, video pembelajaran, motivasi belajar, anak usia dini

**Abstract** Early childhood learning motivation requires guidance and encouragement from older people as a driving motivator. Learning activities in schools are less innovative and interactive, so learning media is needed to increase children's learning motivation. The purpose of the study was to determine the effect of learning video media on the learning motivation of children aged 5-6 years. This research refers to experimental quantitative research using a nonequivalent control group design model. Data collection techniques using observation instruments, as well as documentation. Data analysis used SPSS 22 with paired samples test. The subject of this research 30 children with the division of RA AR Ar Rahman class RA B as the experimental group totaling 15 children and RA Daarul Mukhlisin class RA B as the control group totaling 15 children. The results showed that the effect of learning video media on experimental group children before getting treatment (pre-test) got an average value of 33.87, and after getting treatment (post-test), the score was 36.80. The use of learning video media has a good influence in increasing the learning motivation of children aged 5-6 years. In addition, computer-based learning videos make children feel happy and interested, developing aspects of child development. The findings of this study contribute to knowledge about the importance of developing learning videos in early childhood education.

**Keywords:** media, learning videos, learning motivation, early childhood

## Pendahuluan

Pendidikan ialah salah komponen paling penting pada kehidupan manusia. Pendidikan benar-benar penting untuk diperoleh anak usia dini dikarenakan pendidikan bisa membantu proses pertumbuhan dan perkembangan mereka untuk meraih kesuksesan dalam kehidupannya di periode mendatang. Anak usia dini yakni anak yang ada pada kisaran umur sejak dilahirkan hingga 8 tahun (Rosidah, 2016). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 14 mengemukakan “Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.” Berlandaskan dari Undang-Undang tersebut maka tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah guna menjadikan anak tumbuh serta berkembang sesuai terhadap tingkat perkembangannya dengan memberikan rangsangan pendidikan secara optimal untuk mempersiapkan diri memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Pada pendidikan anak usia dini hendaknya menyediakan sejumlah pengalaman yang bermakna dan menyenangkan bagi anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Anisa *et al.*, (2018) yang menyatakan bahwa PAUD ialah penyelenggaraan pendidikan yang menekankan kepada peletakan dasar menuju ke arah pertumbuhan maupun perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional (sikap, perbuatan maupun keyakinan), bahasa serta komunikasi, berdasarkan atas keunikan maupun tahapan-tahapan perkembangan yang dilewati anak usia dini. Pengalaman itu didapatkan anak melalui proses bermain sambil belajar. Hakikat bermain mencakup atas rasa senang, aktif, merdeka, demokratis serta tidak terpaksa. Proses pembelajaran dikondisikan supaya dapat memberikan dorongan terhadap minat anak secara keseluruhan, menjadikan anak aktif sehingga tujuan pembelajaran berlangsung efektif serta berlangsung secara menyenangkan. Pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan secara baik akan memberikan bantuan terhadap anak agar bisa belajar lewat bermain yang bermakna.

Proses bermain sambil belajar bukan sesuatu hal yang sederhana, akan tetapi berkaitan terhadap sejumlah hal yang kompleks. Dalam melakukan sebuah aktivitas guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan merangsang anak guna menggali seluruh potensi yang dimiliki oleh anak guna mencapai tujuan belajarnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan benar-benar ditentukan dari kesiapan guru untuk mempersiapkan anak lewat setiap kegiatan dan aktivitasnya. Muliati *et al.*, (2017) mengemukakan sejumlah hal yang harus dilaksanakan guru supaya anak belajar yakni membuat ilustrasi, mendefinisikan, bertanya, merespon, mendengarkan, memberi opini yang beragam, menyediakan media guna melakukan kajian terhadap materi standar, menyesuaikan metode pembelajaran terhadap kemampuan serta tingkat perkembangan siswa dan mengkaitkan materi baru dengan suatu hal yang sudah dipelajari serta memberi nada perasaan. Selaku guru anak usia dini, guru harus mempunyai kemampuan untuk memberikan motivasi terhadap anak dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar (Yaumi, 2013).

Motivasi belajar ialah sebuah dorongan pada diri anak yang memberikan semangat sehingga memunculkan keinginan untuk menyelesaikan masalah pada proses kegiatan belajar, sehingga anak bisa mencapai tujuan belajar yang dikehendaki. Kenyataan sebenarnya bahwa anak baru belajar bagaimana belajar di sekolah serta masih melangsungkan adaptasi terhadap kehidupan sekolahnya. Disamping hal tersebut, terdapat juga karakteristik anak usia dini yang kerap “*moody*”, terlebih lagi pada perihal belajar. Kadang-kadang anak bersemangat untuk sekolah, terkadang pula malas. Bisa diketahui jika motivasi belajar anak usia dini masih memerlukan dorongan maupun bimbingan dari seseorang yang lebih tua, entah orang tua ataupun guru selaku penggerak ataupun motivatornya (Fadlilah, 2021). Anak yang mempunyai rasa senang terhadap belajar akan menimbulkan kualitas paling baik serta masa belajar yang menyenangkan.

Hasil pengamatan di Kecamatan Cibeber, Kota Cilegon-Banten, bahwa motivasi belajar pada anak usia dini masih rendah, hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran yang masih

menggunakan media konvensional berupa majalah dan papan tulis yang membuat anak mudah merasa bosan. Anak belajar hanya menggunakan buku-buku dan lembaran kertas, sehingga media yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar sangat monoton.

Motivasi sangat penting pula untuk melakukan penentuan terhadap seberapa banyak anak memahami segala permasalahan melalui berbagai kegiatan. Peranan guru untuk memberi peningkatan terhadap motivasi belajar anak dapat melalui berbagai sumber belajar. Sumber belajar bagi anak dapat diperoleh dari mana saja, seperti lingkungan sekitar, orang tua, teman maupun teknologi yang telah berkembang pesat saat ini sehingga pendidikan dapat menjadi tempat untuk menciptakan individu yang unggul dalam berbagai bidang kehidupan terutama di era modernisasi seperti saat ini (Nuraeni, 2014).

Modernisasi dan globalisasi saat ini menjadi sebuah tantangan didalam dunia pendidikan terlebih bagi pemerintah, orang tua, guru serta siswa tersebut. Tantangan tersebut dirasakan khususnya oleh guru PAUD karena mendidik seorang anak yang tumbuh di masa perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini dirasa cukup sulit. Sebagai tenaga pendidik yang ada di sekolah seorang guru berperan aktif dalam berinteraksi terhadap siswa ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Untuk itu sudah seharusnya seorang guru mampu membuat suasana belajar yang menarik untuk siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih bermakna, kegiatan belajar yang lebih bermakna ketika seorang peserta didik mengalami langsung apa yang dipelajari melalui lebih mengaktifkan indera dibandingkan hanya mendengarkan guru memaparkan materi pembelajaran. Satu diantara cara yang bisa dilakukan ialah menggunakan media pembelajaran ketika proses kegiatan belajar sedang berlangsung.

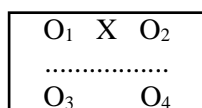
Salah satu media pembelajaran yang inovatif ialah dengan memakai media pembelajaran dengan basis ICT (*Information and Communication Technologies*). Berdasarkan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 terkait empat kompetensi guru, seorang guru PAUD harus dapat menguasai bidang ICT (*Information and Communication Technologies*) karena dalam kompetensi *pedagogik*, guru harus bisa memanfaatkan TIK guna kepentingan pembelajaran. Sehingga sudah jelas bahwa, seorang guru PAUD harus dapat mempelajari dan memanfaatkan perkembangan ICT (*Information and Communication Technologies*) dalam proses pembelajaran. Menurut (Fatimah, 2019) media ialah suatu instrumen yang memiliki fungsi guna melakukan penyampaian pesan. Pembelajaran ialah suatu proses komunikasi diantara pembelajar, pengajar serta bahan ajar.

Media pembelajaran dengan basis ICT (*Information and Communication Technologies*) adalah video pembelajaran, Menurut (Suryani et al., 2018) mengatakan jika media pembelajaran yakni suatu hal yang dipakai ketika kegiatan pembelajaran yang terdiri dari alat bantu guru ketika memberi pelajaran dan sarana untuk membawa pesan dari pemberi pesan ke penerima pesan tersebut. Menurut (Jamaludin & Rachmatullah, 2017) manfaat media pembelajaran terdiri dari, 1) Media pembelajaran bisa memperjelas dalam penyampaian pesan agar lebih efisien, 2) Bisa mengatasi keterbatasan ruang maupun waktu, 3) Memudahkan guru dalam penyaluran informasi pengajaran dikelas, 4) Metode guru dalam mengajar akan memiliki variasi, sehingga peserta tidak tidak mudah bosan, 5) Proses pembelajaran akan semakin bermakna, sebab siswa tidak cuma mendengarkan namun dapat mengamati, diskusi dan yang lain sebagainya. Penggunaan video pembelajaran tentu akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik bagi anak sehingga dapat menambah wawasan dan pengalaman baru dan kegiatan belajar menjadi lebih bermakna. Penggunaan video pembelajaran akan membuat anak merasa tertarik untuk melihat dan mengamati karena didalam video pembelajaran menampilkan berbagai macam animasi didalamnya. Sehingga video pembelajaran sangat cocok digunakan selaku satu diantara media untuk proses pembelajaran di PAUD.

## Metode

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen memakai model *nonequivalent control group design* mengacu jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Desain penelitian menggunakan dua kelas, meliputi: kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan tindakan memakai media video pembelajaran pada kegiatan belajar,

sementara kelas kontrol tidak diberi tindakan khusus. Subjek penelitian berjumlah sebanyak 30 anak, dengan pembagian RA AR Ar Rahman kelas RA B selaku kelompok eksperimen sebanyak 15 anak dan RA Daarul Mukhlisin kelas RA B selaku kelompok kontrol sebanyak 15 anak. Sugiyono (2014) menjelaskan bahwa *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. *Nonequivalent control group design*

**Keterangan:**

- O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> = Nilai *pre test* kelompok eksperimen serta kontrol  
 O<sub>2</sub> = Nilai *post test* kelompok yang diberikan tindakan dengan menggunakan media video pembelajaran (Eksperimen)  
 O<sub>4</sub> = Nilai *post test* kelompok yang tidak diberikan tindakan (Kontrol)  
 X = Treatment. Kelompok eksperimen diberi treatment yaitu pembelajaran dengan memakai media video pembelajaran, sedangkan kelas kontrol pembelajaran tidak memakai media video pembelajaran. Pengaruh pembelajaran dengan media pembelajaran adalah O<sub>2</sub> – O<sub>4</sub>.

Adapun beberapa kisi instrumen motivasi belajar anak sebelum uji coba instrumen.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor item	Jumlah
Motivasi	Lama waktu (berapa lama waktu yang dipakau untuk mengerjakan kegiatan)	Anak mampu melakukan kegiatan lebih dari 15 menit	1	2
		Anak mudah bosan saat melakukan kegiatan lebih dari 15 menit	2	
	Kesabaran, keuletan serta ketekunan untuk mengikuti kegiatan	Anak mampu mengikuti kegiatan secara tekun dan sungguh-sungguh hingga selesai	1	3
		Anak sabar dan mau mengulang kegiatan ketika mengalami kesulitan	2	
		Anak fokus saat melakukan kegiatan	3	
	Tingkatan aspirasi (aktif bertanya, berpartisipasi, mengambil peran pada pembelajaran		Anak aktif bertanya serta mampu menjawab pertanyaan	1
Anak pasif dalam setiap kegiatan			2	
Anak mampu menunjukkan minatnya terhadap berbagai kegiatan			3	
Anak antusias dalam melakukan kegiatan			4	
Anak tidak bersemangat saat diberikan kegiatan oleh guru			5	
Anak memiliki rasa keingin tahuan yang tinggi			6	

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor item	Jumlah	
Motivasi	Tingkatan kualifikasi produk yang diperoleh dari aktivitasnya	Anak mampu menyelesaikan kegiatan dengan melakukan penambahan kreasi	1	2	
		Anak mampu menyelesaikan kegiatan dengan rapih ataupun teliti ataupun bersih	2		
	Persistensi (ketepatannya serta kelekatan) fokus kepada pembelajaran yang diajarkan	Anak asyik mengerjakan kegiatan (tidak mudah teralihkan konsentrasinya kepada objek yang lainnya)	Anak memiliki ketertarikan dalam melakukan kegiatan	1	3
			Anak tidak tertarik dengan kegiatan yang diberikan oleh guru	2	
			Anak memiliki ketertarikan dalam melakukan kegiatan	3	
	Tingkatan kualifikasi pencapaian aspek perkembangan (prestasi yang dicapai dari aktivitasnya)	Anak menyelesaikan kegiatan secara benar tanpa bantuan guru dan teman	Anak menyelesaikan kegiatan dengan bantuan guru dan teman	1	2
			Anak menyelesaikan kegiatan dengan bantuan guru dan teman	2	
	Frekuensi (seberapa sering kegiatan dilaksanakan pada waktu tertentu)	Anak menyelesaikan kegiatan dengan bantuan guru dan teman	Anak mau mencoba seluruh kegiatan yang diberikan oleh guru (kegiatan 1 sampai 3)	1	1
	Jumlah				19

Sumber: (Rachmawati, 2009; Sardiman, 2011; Sudjana, 2011; Uno, 2011)

Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini untuk membuat kriteria penilaian digunakan skala likert dalam bentuk checklist. Skala likert yang digunakan yaitu: a) 3 berarti Ya, b) 2 berarti Kadang-kadang, dan c) 1 berarti Tidak.

Teknik pengambilan sampel memakai desain “*non probability sampling*” dengan tipenya yakni “*simple random sampling*”. Berdasarkan pendapat (Sugiyono, 2017) yakni “pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilangsungkan dengan acak tanpa memerhatikan strata yang ada pada populasi tersebut”. Pengerjaan *simple random sampling* dipilih pada penelitian ini disebabkan karena anggota populasi penelitian ini dianggap homogen.

Metode analisis data dilaksanakan dengan cara kuantitatif. Metode kuantitatif dipakai dalam skor test melakukan analisis terhadap data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pemakaian media video pembelajaran pada motivasi belajar anak usia 5-6 tahun. Teknik pengolahan dan analisa data memakai uji validitas, reliabilitas, homogenitas, normalitas, uji instrumen penelitian, dan t-test.

## Hasil Penelitian dan Analisis

### Uji Validitas

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

No. Item	Pernyataan	Nilai R.Hitung	Nilai R. Tabel	Nilai Sig.	Keputusan
X1		0.691	0.361	0.000	Valid
X2		0.004	0.361	0.985	Tidak Valid
X3		0.691	0.361	0.000	Valid
X4		0.466	0.361	0.010	Valid
X5		0.678	0.361	0.000	Valid
X6		0.517	0.361	0.003	Valid

No. Item Pernyataan	Nilai R.Hitung	Nilai R. Tabel	Nilai Sig.	Keputusan
X7	0.708	0.361	0.000	Valid
X8	0.506	0.361	0.004	Valid
X9	0.741	0.361	0.000	Valid
X10	0.060	0.361	0.755	Tidak Valid
X11	0.708	0.361	0.000	Valid
X12	0.568	0.361	0.001	Valid
X13	0.579	0.361	0.001	Valid
X14	0.668	0.361	0.000	Valid
X15	0.737	0.361	0.000	Valid
X16	0.087	0.361	0.648	Tidak Valid
X17	0.737	0.361	0.000	Valid
X18	0.121	0.361	0.525	Tidak Valid
X19	0.731	0.361	0.000	Valid

Uji validitas kisi-kisi instrumen dilakukan di RA ASY SYIFA yang berlokasi di Jl. Sukabumi No. 182 Blok. 1 Kota Cilegon- Banten dengan jumlah sampel 30 Anak. Nilai signifikan yang didapatkan dari setiap instrumen  $< 0,05$  maka butir pernyataan itu dinyatakan valid. Pengujian ini dilakukan menggunakan *SPSS statistic 22*.

Berdasarkan uji validitas yang terdiri dari 19 item pernyataan ada 4 pernyataan yang “tidak valid”. Pernyataan yang “tidak valid” itu adalah pernyataan nomor 2, 10, 16, 18, disebabkan  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  dalam taraf signifikansi 5% melalui  $N=30$  yakni 0,361. Berdasarkan jumlah item pernyataan yang dikatakan valid, selanjutnya dilaksanakan uji reliabilitas.

### Uji Reliabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.909	15

Kriteria uji reliabilitas yakni sesudah diperoleh  $r_{15}$ , harga  $r_{15}$  dilakukan perbandingan terhadap harga  $r$  *Product moment* dalam tabel, apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka item yang diuji cobakan reliable. Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa diperoleh  $r_{15} = 0,909$  karena nilai koefisien reliabilitas  $r > 0,361$  maka instrument yang digunakan untuk variabel motivasi belajar anak usia 5 hingga 6 tahun dapat dikatakan sangat reliabel dan memiliki reliabilitas tinggi.

### Uji Homogenitas

Uji homogen dilaksanakan melalui cara memakai uji *One Way Anova* yang dimana digunakan sebagai ukuran analisis guna melakukan pengujian terhadap hipotesis penelitian yang dapat menilai adakah perbedaan rerata antar kelompok. Pengambilan keputusan dalam pengujian homogenitas ini yakni bila nilai signifikansinya  $> 0,05$  maka distribusi data bersifat homogen, sementara itu bila nilai signifikansinya  $< 0,05$  maka distribusi data bersifat tidak homogen.

### Pre-test

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data Pre-test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.282	1	28	.600

Berlandaskan dari hasil di atas dengan uji homogenitas diantara *pre test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol bisa diambil kesimpulan bahwasannya untuk motivasi belajar anak dalam kelompok eksperimen serta kelompok kontrol sebelum diberi *treatment*

ataupun perlakuan (*pretest*) mempunyai varian yang sama atau homogen dikarenakan  $0,600 > 0,05$  maka data dilakukan pengambilan dari sampel yang homogen.

#### Post-test

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data Post-test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.233	1	28	.633

Berlandaskan dari hasil perhitungan dengan pengujian homogenitas diantara *post test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol didapat nilai signifikansinya sejumlah 0,633. Maka sebab itu bisa diambil kesimpulan bahwa untuk motivasi belajar anak dalam kelompok eksperimen serta kelompok kontrol sesudah diberi *treatment* ataupun perlakuan (*post test*) memiliki varian yang sama ataupun homogen karena  $0,633 > 0,05$  maka data dilakukan pengambilan dari sampel yang homogen.

#### Uji Normalitas

Pengujian normalitas data memakai *One Sample Kolmogorov Smirnov* melalui cara memakai *software* SPSS 22. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas. Bila nilai probabilitasnya  $> 0,05$  maka data yang bersangkutan memiliki distribusi normal, semmentarai itu bila nilai probabilitasnya  $< 0,05$  maka data yang bersangkutan tidak mempunyai distribusi normal. Kelompok Eksperimen

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

		Pretest	posttest
N		15	15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	33.87	36.80
	Std. Deviation	7.453	6.439
Most Extreme Differences	Absolute	.213	.189
	Positive	.213	.189
	Negative	-.156	-.167
Test Statistic		.213	.189
Asymp. Sig. (2-tailed)		.066	.155

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut didapat nilai signifikansi untuk kemampuan membaca permulaan dalam kelompok eksperimen dalam *pre test* sejumlah 0,066 serta dalam *post test* sejumlah 0,155. Maka sebab itu dapat dinyatakan bahwa nilai pengujian normalitas data *pre test* ataupun *post test* dalam kelompok eksperimen adalah berdistribusi normal karena tiap-tiap data memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$ .

#### Kelompok Kontrol

Berdasarkan hasil analisis statistik pengujian normalitas diperoleh nilai signifikansi untuk motivasi belajar anak dalam kelompok kontrol dalam *pre test* sejumlah 0,200 serta dalam *post test* sejumlah 0,200. Maka sebab itu dapat dinyatakan bahwa nilai pengujian normalitas data *pre test* maupun *post test* dalam kelompok kontrol adalah berdistribusi normal karena tiap-tiap data mempunyai nilai signifikansi  $> 0,05$ . Lebih jelas dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol

		Pretest	posttest
N		15	15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	33.00	33.80
	Std. Deviation	8.742	8.265
Most Extreme Differences	Absolute	.115	.123
	Positive	.115	.109
	Negative	-.115	-.123
Test Statistic		.115	.123
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200	.200

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan melalui cara menggunakan teknik analisis data *t-test* yaitu pengujian perbedaan dua rerata dengan memakai uji *paired samples test* melalui kriteria bila nilai signifikansinya  $<0,05$  maka ada perbedaan signifikan diantara hasil *pre test* serta *post test* dalam kemampuan membaca permulaan, serta bila nilai signifikansinya  $>0,05$  maka tidak terdapat perbedaan signifikan diantara hasil *pre test* maupun *post test* pada motivasi belajar anak usia 5 hingga 6 tahun. Data yang didapatkan diuji memakai SPSS 22 melalui cara memakai pengujian *paired samples test*.

#### Kelompok Eksperimen

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre test – Pair 1 post test	-2.933	3.390	.875	-4.811	-1.056	3.351	14	.005

Berlandaskan dari tabel 8., nilai Sig sejumlah 0,005. Hal itu mengemukakan bahwasannya nilai signifikansinya  $<0,05$  sehingga bisa dinyatakan  $H_1$  diterima serta  $H_0$  ditolak. Dengan begitu hipotesis pengujian yang berbunyi “terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar anak sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Cibeber, Cilegon-Banten” dinyatakan diterima.

#### Kelompok Kontrol

Berlandaskan dari tabel 9, nilai Sig sejumlah 0,090. Hal itu menyatakan bahwasannya nilai signifikansinya  $>0,05$  sehingga bisa dinyatakan  $H_1$  ditolak serta  $H_0$  diterima. Dengan begitu hipotesis pengujian yang berbunyi “tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar anak sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Cibeber, Cilegon-Banten” dinyatakan diterima.



Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis Kelompok Kontrol

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre test Pair 1 - post test	-800	1.699	.439	-1.741	.141	-1.824	14	.090

## Pembahasan

Anak usia dini adalah pribadi yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan bantuan orang dewasa, sehingga anak mengalami perkembangan sesuai dengan tingkat perkembangannya (Syafi'i et al., 2020). Kehidupan pada masa anak merupakan masa kehidupan yang sangat penting khususnya dengan diterimanya rangsangan (stimulus) dan perlakuan dari lingkungan hidupnya (Astari et al., 2020).

Pendidikan anak usia dini harus berlandaskan pada kebutuhan anak, yang disesuaikan dengan nilai-nilai yang dipercayai di lingkungan di sekitarnya, sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikologis anak, dilaksanakan dalam suasana bermain yang menyenangkan serta dirancang untuk mengoptimalkan potensi anak (Maulida et al., 2018). Dunia anak merupakan dunia bermain yang cenderung melibatkan anak berinteraksi langsung, bertatap muka langsung, dan terlibat dalam beberapa kegiatan (Suhendro, 2020). Dalam Pendidikan AUD memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi awal bagi anak, untuk memenuhi tumbuh kembang anak agar memiliki kesiapan dalam mengikuti pendidikan dalam jenjang selanjutnya (Sudrajat et al., 2020).

Anak usia dini belajar dengan cara bermain, maka sebab itu prinsip belajar sambil bermain merupakan hal utama dalam kegiatan pengajaran anak usia dini. Bermain merupakan strategi utama pendidik anak usia dini di lembaga-lembaga pendidikan untuk seluruh aktivitas pembelajaran anak usia dini. Sebuah kegiatan bermain yang dirancang dengan baik dan cermat guna mencapai tujuan pembelajaran serta memfokuskan aktivitasnya pada salah satu aspek perkembangan anak akan sangat baik dan efektif untuk stimulasi perkembangan anak (Hewi & Asnawati, 2021). Adapun pengertian belajar ialah sebuah proses usaha yang dilaksanakan seseorang guna mendapatkan sebuah perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, selaku hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi terhadap lingkungannya (Slameto, 2013). Maka seseorang anak dikatakan belajar ketika adanya perubahan tingkah laku di dalam dirinya untuk mencapai tujuan belajar.

Cara anak usia dini belajar berbeda dengan cara orang dewasa, anak usia dini belajar sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Anak usia dini merupakan masa anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan usianya dan perlunya stimulasi pendidikan sesuai dengan tahapan perkembangannya. Menurut (Wiyani & Barnawi, 2012) menyatakan bahwa "karakteristik cara belajar anak usia dini yaitu 1) anak belajar melalui bermain, 2) anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, 3) anak belajar secara ilmiah, 4) anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional." Selain itu Menurut (Herawati, 2019) ciri-ciri belajar anak

usia dini ialah 1) anak belajar lewat bermain maupun bernyanyi; 2) anak belajar melalui cara membangun wawasan; 3) anak belajar dengan alamiah; dan 4) anak belajar sesuai terhadap perkembangannya, fungsional, bermakna serta menarik. Anak usia dini dalam belajar mempunyai ciri khas yang berbeda terhadap seseorang yang dewasa, anak usia dini belajar melalui bermain serta anak dapat membangun setiap pengetahuan yang mereka miliki.

Dalam proses pembelajaran anak memerlukan motivasi, dorongan dan dukungan guru sangat penting dalam proses pembelajaran mereka. Motivasi belajar ialah sebuah dorongan pada diri anak yang memberikan semangat sehingga memunculkan keinginan untuk menyelesaikan masalah pada proses kegiatan belajar, sehingga anak bisa mencapai tujuan belajar yang dikehendaki. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran disekolah sangat menentukan berhasil tidaknya anak yang dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh. Dalam proses belajar mengajar, apabila ada anak yang tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru maka perlu dicari tau penyebabnya. Keadaan seperti ini perlu upaya yang dapat mendorong anak agar memiliki kemauan untuk belajar sehingga memperoleh hasil yang baik. Maka anak harus diberikan rangsangan agar muncul motivasi belajar dalam dirinya (Hasan *et al.*, 2020). Menurut (Nisa & Sujarwo, 2020) motivasi belajar ialah dorongan peserta didik untuk melaksanakan segala kegiatan belajar guna mencapai prestasi ataupun hasil belajar sebaik mungkin. Anak usia dini memiliki karakteristik dalam motivasi belajar, Menurut (Sudjana, 2011), karakteristik motivasi belajar anak usia dini meliputi atas minat serta perhatian anak kepada suatu kegiatan, semangat anak guna melaksanakan aktivitasnya, tanggung jawab anak untuk menjalankan aktivitasnya, rasa senang untuk melakukan setiap aktivitasnya, reaksi yang diperlihatkan anak atas stimulus yang diberikan dari guru.

Salah satu strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar serta memberikan suasana baru yang menyenangkan untuk anak adalah dengan menggunakan video pembelajaran dalam aktivitas belajar dikelas. Berdasarkan pendapat (Wirasasmita & Putra, 2017) menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah media audio serta visual yang berisikan suatu konsep pembelajaran untuk membantu pemahaman anak mengenai materi pelajaran. (Wati, 2016) mengemukakan bahwa video ialah satu diantara media audiovisual yang bisa menampilkan gerak dan juga suara. Berdasarkan hal tersebut maka video merupakan sebuah media audiovisual yang dapat memberikan fantasi bagi yang melihatnya.

Selanjutnya dalam hasil pengujian data penelitian dimana hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen sebelum maupun setelah mendapatkan *treatment* ada perbedaan hasil signifikan. Sebelum mendapatkan *treatment* atau perlakuan nilai rerata yang didapatkan kelompok eksperimen yaitu sejumlah 33,87 dan setelah mendapatkan *treatment* atau perlakuan nilai yang didapat menjadi sebesar 36,80. Ada perbedaan hasil signifikan dalam kelompok eksperimen yang mana diketahui nilai Sig sejumlah  $0,005 < 0,05$  berarti ada perbedaan dalam motivasi belajar ketika diberi perlakuan ataupun *treatment* menggunakan media video pembelajaran. Pada kelompok kontrol juga terdapat perbedaan namun tidak signifikan dikarenakan terdapat variabel lain diluar penelitian. Hasil pengujian data dimana hasil *pre test* serta *post test* kelompok kontrol mempunyai nilai rerata yaitu sebesar 33,00 dan 33,80. Pada kelompok ini tidak diberikannya *treatment* seperti kelompok eksperimen dengan memakai media video pembelajaran yang memiliki nilai Sig. sejumlah  $0,090 > 0,05$ , yang mempunyai arti yakni tidak ada perbedaan dalam motivasi belajar anak ketika diberikan *treatment* menggunakan media konvensional (papan tulis).

Hasil pengujian hipotesis hasil *pre test* serta *post test* kelompok eksperimen terhadap kelompok kontrol membuktikan bahwa media video pembelajaran dapat mempunyai pengaruh kepada motivasi belajar anak usia 5 hingga 6 tahun terutama kepada kelompok eksperimen selaku kelompok yang diberikan *treatment* dibandingkan kelompok kontrol selaku kelompok pembanding yang hanya menggunakan media konvensional (papan tulis). Faktor yang mempengaruhi adalah dalam kegiatan pembelajarannya diberikan secara menyenangkan sehingga anak mudah dalam menerima materi baru.

Anak usia dini merupakan usia emas. Pada usia ini perlu memperhatikan aspek perkembangannya. Media pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam

penyampaian pesan dan isi pelajaran. Terkadang guru mengabaikan dalam penggunaan media, padahal dengan menggunakan media pembelajaran khususnya media audio visual membuat anak termotivasi dalam belajar dan mudah penangkapan isinya oleh anak (Fitria, 2014).

Media video pembelajaran bisa dikatakan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk anak dikarenakan dalam video pembelajaran tersebut disajikan dengan tampilan audio-visual berupa gambar dan animasi serta suara yang menarik. Dalam video pembelajaran tersebut juga lebih menekankan pada penguasaan konsep, yang terdiri dari kompetensi dasar, indikator perkembangan, materi yang ditampilkan sesuai dengan tema, dan lagu. Sehingga anak mampu menguasai konsep pembelajaran secara matang dan mampu untuk memahami serta mengembangkan konsep dari materi dalam video pembelajaran tersebut. Hal ini terlihat pada setiap tayangan video pembelajaran interaksi muncul karena adanya pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam video, sehingga ada interaksi antara guru dan anak dalam menonton video pembelajaran. Selain itu pada akhir pembelajaran setelah semua anak selesai menonton video pembelajaran tersebut, guru melakukan tanya jawab dengan anak terkait materi dalam video tersebut dan hampir semua anak mampu untuk menjawab apa yang ditanyakan oleh guru.

Selain itu juga ketika anak menonton video pembelajaran tersebut, anak fokus, antusias, aktif bertanya dan senang. Pembelajaran yang dilakukan dengan media video efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya (Batubara & Ariani, 2016). Oleh karena itu dalam motivasi belajar anak mengalami perbedaan terutama fokus serta antusias anak untuk mengikuti proses belajar mengajar anak sangat aktif menjawab pertanyaan maupun bertanya kepada guru. Hal ini dapat terlihat berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang didapatkan setelah diberikan *treatment* dengan video pembelajaran.

Selama melakukan penelitian juga, terdapat hal-hal yang dapat dijadikan sebagai nilai yang positif. Video pembelajaran yang diberikan kepada anak secara tidak langsung juga berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan anak lainnya seperti kemampuan motorik kasar dan halus yaitu ketika anak bergerak ketika mendengarkan lagu yang terdapat dalam video pembelajaran, menggerakkan badan, memegang *mouse* dan *keyboard* untuk mengarahkan kursor, kemampuan kognitif yaitu ketika anak berpikir untuk menjawab pertanyaan yang disajikan, kemampuan bahasa saat anak bernyanyi, serta kemampuan sosial emosional yaitu ketika anak sabar untuk menunggu giliran.

Penggunaan video pembelajaran juga dapat memberikan dampak positif untuk pihak sekolah dan guru. Penggunaan video pembelajaran ini dapat memberikan masukan untuk guru bahwa dalam memberikan kegiatan pembelajaran kepada anak harus dengan kegiatan yang menyenangkan sehingga anak menjadi tertarik dan anak tidak merasa jenuh maupun bosan. Dengan demikian, motivasi belajar anak dapat meningkat dengan baik.

## Simpulan dan Saran

Motivasi belajar anak usia 5 hingga 6 tahun yang memperoleh *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan video pembelajaran lebih baik daripada motivasi belajar anak usia 5 hingga 6 tahun yang memperoleh *treatment* atau perlakuan dengan media konvensional. Media video pembelajaran berbasis komputer dapat membuat anak senang dan tertarik mengikuti setiap kegiatan dikelas.

Saran penelitian selanjutnya adalah hendaknya dapat mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan video pembelajaran sehingga hasilnya lebih mendalam.

## Daftar Rujukan

- Anisa, P., Kusumawardani, R., & Maryani, K. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun (Penelitian Eksperimen di TK Al-Khairiyah Cilegon-Banten). *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (JPPP AUD FKIP UNTIRTA)*, 5(2), 135–142. <https://doi.org/10.30870/jpppaud.v5i2.4701>
- Astari, T., Aisyah, S. N., & Sari, D. A. (2020). Tanggapan Guru PAUD Tentang Pemberian Reward Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Dan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.

- JECIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, 1(2), 141–155. <https://doi.org/10.33853/jecies.v1i2.90>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47–66. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>
- Fadlilah, A. N. (2021). Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 373–384. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>
- Fatimah, A. (2019). *Media dan Sumber Belajar*. PGPAUD FKIP UNTIRTA.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Hasan, F. R., Pomalato, S. W. D., & Uno, H. B. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 13–20. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.4547>
- Herawati, M. (2019). Karakteristik belajar anak usia dini dalam perspektif islam. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 1–23.
- Hewi, L., & Asnawati, L. (2021). Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 158–167. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>
- Jamaludin, U., & Rachmatullah, R. (2017). *Pembelajaran Pendidikan IPS*. CV. Nurani.
- Maulida, N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2018). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 6(1), 28–33. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i1.23726>
- Muliati, D., Permanasari, A. T., & Sayekti, T. (2017). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (JPPP AUD FKIP UNTIRTA)*, 4(2), 91–102. <https://doi.org/10.30870/jpppaud.v4i2.4648>
- Nisa, K., & Sujarwo, S. (2020). Efektivitas Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 229–240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.534>
- Nuraeni. (2014). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 2(2), 143–153. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i2.1069>
- Rachmawati, Y. (2009). *Pengaruh Realistic Mathematic Education (RME) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini*.
- Rosidah, L. (2016). *Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini*. FKIP UNTIRTA PUBLISHER.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Radja Grafindo Persada.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, C. J., Agustin, M., Kurniawati, L., & Karsa, D. (2020). Strategi Kepala TK dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 508–520. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.582>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Alfabeta.
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(3), 133–140. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Rosdakarya.
- Syafi'i, I., Sa'diyah, C., Wakhidah, E. W., & Umah, F. M. (2020). Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 140–160. <https://doi.org/10.24042/ajipauid.v3i2.7315>
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. PT. Bumi Aksara.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. CV. Solusi Distribusi.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35–43. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>
- Wiyani, N. A., & Barnawi. (2012). *Format PAUD Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Ar-Ruzz Media.
- Yaumi, M. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana.

