

Peningkatan Motivasi Belajar Anak Melalui Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Di KB Pertiwi 01 Pati

Putri Listyaningtiyas, Dyah Kusbiantari

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET, Indonesia

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 4 September 2022
Direvisi 24 September 2022
Disetujui 5 Oktober 2022

Keywords:

Learning Motivation, Animated Video, Covid-19 Pandemic Period

Abstrak

Latar belakang masalah penelitian dapat dilihat dari kurangnya perhatian anak selama pembelajaran online selama pandemi ini, minat dan motivasi siswa belum muncul dalam belajar, selain itu siswa juga tidak fokus mengikuti proses pembelajaran. Permasalahan yang ada pada pendidik adalah (1) metode yang digunakan dalam kegiatan kurang menarik dan kurang menyenangkan, (2) alat peraga dalam pembelajaran masih terbatas. Dari permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami belajar siswa masih rendah. Anak yang mampu memahami pembelajaran dengan baik sebanyak 5 anak (33,3%) dan anak yang belum dapat memahami pembelajaran dengan lancar sebanyak 15 anak (66,7%) dari jumlah keseluruhan siswa. Tujuan penelitian antara lain untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar anak melalui pembelajaran video animasi masa pandemi pada anak di KB Pertiwi 01 Pati. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan siklus I memperoleh persentase ketuntasan hasil belajar 25% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,5%. Aktivitas siswa yang sangat antusias dalam kegiatan bermain pada siklus II menunjukkan peningkatan menjadi 86% dengan kriteria sangat baik. Kinerja guru menunjukkan hasil siklus II sebesar 84% dengan kriteria baik.

Abstract

The background of the research problem could be seen from the lack of attention of children during online learning during this pandemic, the interests and motivation of students have not appeared in learning, besides that students were also not focused on following the learning process. The problems that exist in educators were (1) the methods used in the activities are less interesting and less fun, (2) teaching aids in learning are still limited. From these problems, It can be concluded that the ability to understand student learning remains low. Children who were able to understand learning well as many as 5 children (33.3%) and children who have not been able to understand learning smoothly as many as 15 children (66, 7%) from the total number of students. The purpose of the study, among others, was to determine the improvement of children's learning motivation through the learning animation videos during a pandemic in children at KB Pertiwi 01 Pati. The research method was classroom action research. Data collection in this research used interviews and observation. The results showed the first cycle to obtain a percentage of mastery learning outcomes of 25% and in the second cycle increased to 82.5%. The activity of students who were very enthusiastic in playing activities in the second cycle showed an increase to 86% with excellent criteria. The teacher's performance shows the results of the second cycle of 84% with good criteria.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar dimulai ketika anak menginjak usia enam tahun atau lebih. Sementara ketika anak berusia kurang dari enam tahun (antara empat sampai dengan lima tahun) termasuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD meliputi Taman Penitipan Anak, Kelomok Bermain, Taman Kanak-kanak, SPS. Layanan Pendidikan Anak Usia Dini antara lain adalah Taman Kanak-kanak, salah satu pendidikan formal untuk anak usia 4 sampai 6 tahun. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan secara optimal bagi anak usia dini adalah perkembangan motorik halus anak, karena menjadi bekal penting pada tahapan pendidikan selanjutnya.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat-sifat alami anak. Berhitung di PAUD tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Maka wajib bagi seorang guru memberikan kegiatan belajar yang menarik sesuai tahapan usia perkembangan peserta didik. Guru harus mampu menggunakan metode yang menarik serta menggunakan media pembelajaran. Pada metode tahapan belajar anak usia dini adalah metode bermain sambil belajar. Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2018:75). Chermis dan Goleman (Ardawiyah, 2011) mengatakan bahwa individu yang memiliki motivasi merupakan individu yang memiliki inisiatif, dan memiliki sikap optimis terhadap aktifitas yang dilakukan. Dorongan yang dapat diberikan pada anak yaitu dapat berupa pujian, sanjungan, pengarahan yang benar agar anak merasa lebih dihargai dan diakui karena adanya usaha yang tekun yang didasari oleh adanya motivasi, anak yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik.

Hasil pengamatan di KB Pertiwi 01 Pati, terdapat permasalahan dalam pembelajaran peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya perhatian anak pada saat pembelajaran daring dimasa pandemi ini, minat dan motivasi anak didik belum muncul pada pembelajaran, selain itu peserta didik juga tidak fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun masalah yang ada pada pendidik adalah (1) Metode yang digunakan dalam kegiatan, kurang menarik dan kurang menyenangkan, (2) Alat peraga dalam pembelajaran masih terbatas. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami pembelajaran anak didik masih rendah dengan hasil pengamatan anak yang mampu memahami pembelajaran dengan baik sebanyak 5 anak atau dengan persentase 33,3% dan anak yang belum mampu memahami pembelajaran dengan lancar sebanyak 15 anak atau dengan persentase 66,7% dari keseluruhan jumlah murid.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu diadakan penelitian untuk upaya perbaikan pembelajaran terutama pada memahami materi yang diberikan pada kelompok bermain melalui penelitian tindakan kelas yaitu penelitian dengan judul "Peningkatan Motivasi Belajar Anak Melalui Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Dimasa Pandemi Pada Anak di KB Pertiwi 01 Pati". Peneliti menggunakan media video animasi karena media tersebut merupakan suatu media yang menarik untuk anak, sehingga melalui kegiatan bermain sambil belajar dapat menarik minat anak dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut : 1) Metode yang digunakan dalam kegiatan, kurang menarik dan kurang menyenangkan; 2) Alat peraga dalam pembelajaran masih terbatas. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut: Untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan Motivasi Belajar Anak Melalui Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Dimasa Pandemi Pada Anak di KB Pertiwi 01 Pati.

Secara sederhana pengertian atau definisi motivasi belajar dapat diartikan sebagai keseluruhan daya pengaruh yang ada di diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan itu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar mengandung peranan penting dalam menumbuhkan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar (Winkel, 1991: 92). Motivasi berasal dari kata Latin “movere” yang berarti dorongan atau menggerakkan. “Motivasi sangat diperlukan dalam pelaksanaan aktivitas manusia karena motivasi merupakan hal yang dapat menyebabkan, menyalurkan dan mendukung perilaku manusia supaya mau bekerja giat dan antusias untuk mencapai hasil yang optimal” (Malayu S.P Hasibuan, 2001: 141). Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2018:75).

Chermis dan Goleman (dalam Ardawiyah, 2011) mengatakan bahwa individu yang memiliki motivasi merupakan individu yang memiliki inisiatif, dan memiliki sikap optimis terhadap aktifitas yang dilakukan. Dorongan yang dapat diberikan pada anak yaitu dapat berupa pujian, sanjungan, pengarahan yang benar agar anak merasa lebih dihargai dan diakui karena adanya usaha yang tekun yang didasari oleh adanya motivasi, anak yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi sangat penting diberikan kepada anak khususnya anak usia dini yang masih dalam tahap perkembangan untuk membantu memberikan arahan yang tepat dalam meningkatkan potensi yang mereka miliki karena anak membutuhkan adanya pengalaman baru agar selalu terjadi proses modifikasi terhadap perilaku atau keinginan yang dapat didukung oleh adanya motivasi yang baik. Jenis – jenis motivasi belajar terdiri dari Motivasi Belajar ekstrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi Ekstrinsik adalah melakukan sesuatu untuk memperoleh yang lain. Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif ekstrinsik seperti penghargaan dan hukuman. Motivasi ini juga timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau belajar (Ardawiyah, (2011)). Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik ada keinginan untuk belajar. Sehingga berbagai macam cara bisa dilakukan agar anak termotivasi untuk belajar.

Motivasi Intrinsik yaitu motivasi yang muncul dari dalam, seperti minat atau keingintahuan (*curiosity*), sehingga seseorang tidak lagi termotivasi oleh bentuk-bentuk insentif atau hukuman (Hamzah, 2010 :7). Oleh karena itu motivasi intrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Berdasarkan pengertian diatas, peranan motivasi ekstrinsik maupun intrinsik sangat diperlukan karena keduanya merupakan hal yang sama-sama penting, apabila motivasi telah melekat dalam diri anak akan mempermudah keberhasilan anak.

Indikator Motivasi Belajar

Pengukuran motivasi belajar digunakan patokan untuk pengambilan keputusan. Keputusan tersebut berkaitan dengan individu atau anak, program atau kurikulum dan sekolah secara keseluruhan. Selain itu pengukuran motivasi digunakan sebagai penilaian kepada anak saat mengikuti aktivitas belajar di rumah sehingga dengan penilaian dapat diperkirakan seorang siswa mengalami kesulitan belajar atau tidak (Yus, 2005:35).

Video Animasi Pembelajaran merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi mewujudkan ilusi (illusion) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (progressively) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu

objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut. Agus Suheri (2006: 2)

Sukiman (2012: 187-188) menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Arief S. Sadiman (2009: 74) menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Daryanto (2010: 88), mengungkapkan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa video animasi sangat penting diberikan kepada anak khususnya anak usia dini yang masih dalam tahap perkembangan untuk membantu memberikan motivasi belajar yang tepat dalam meningkatkan potensi yang mereka miliki karena anak membutuhkan adanya pengalaman baru agar selalu terjadi proses modifikasi terhadap perilaku atau keinginan yang dapat didukung oleh adanya motivasi yang baik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu belajar. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau sekelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada kelompok yang bersangkutan. PTK adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif (Arikunto, 2010:129). Penelitian tindakan kelas ada empat tahapan, antara lain (1) tahapan perencanaan, yaitu tahapan perencanaan meliputi menyiapkan RPPH, dan alat peraga, instrumen penilaian, setting kelas. (2) tahapan pelaksanaan, yaitu tahap pelaksanaan siklus sesuai rancangan kegiatan yang disusun. (3) tahapan observasi, yaitu tahapan pengamatan dengan instrumen penilaian pada pelaksanaan kegiatan baik di siklus I dan siklus berikutnya. (4) Tahapan refleksi, yaitu tahapan perbaikan tindakan apabila terjadi kekurangan pada pelaksanaan siklus.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini memiliki dasar deskriptif guna memahami sesuatu penelitian dengan lebih mendalam. Penelitian kualitatif menggunakan landasan teori sebagai panduan untuk memfokuskan penelitian, serta menonjolkan proses dan makna yang di dapat dalam penelitian tersebut. Tujuan penelitian kualitatif menurut Kriyantono adalah untuk menjelaskan suatu masalah dengan sedalam- dalamnya dengan cara mengumpulkan data, yang menunjukkan pentingnya sebuah penelitian dan suatu data yang diteliti. Pada penelitian kualitatif semakin banyak, teliti dan ter gali suatu data yang di dapatkan semakin baik pula kualitas penelitian. Namun dari segi jumlah responden atau objek penelitian kualitatif memiliki objek yang lebih sedikit di bandingkan kuantitatif. Penelitian kualitatif bersifat subjektif serta tak dapat di generalisasi secara umum. Penelitian ini pada praktiknya banyak menggunakan metode wawancara dan observasi dalam pengumpulan data. Wawancara juga dilakukan secara mendalam baik melalui wawancara individu atau berkelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelompok Bermain Pertiwi berdiri sejak tanggal 09 September 2002 di bawah pengelolaan Dharma Wanita Kabupaten yang dipimpin oleh Ibu Sekda Kabupaten, terletak di Kelurahan Pati

Wetan Kecamatan Pati Kabupaten Pati yang bekerja sama dengan BKKBN Pati. Mulai 09 September 2002 Kelompok Bermain Pertiwi 01 di bawah Yayasan Dian Dharma. Kelompok Bermain ini berdiri di atas tanah hak milik Pemerintah Daerah dengan luas tanah $\pm 900 \text{ m}^2$ pada saat itu jumlah anak didik sedikit dan di asuh oleh 2 pendidik dan semua segi pendanaan di danai oleh Pemerintah Daerah.

Seiring dengan berlakunya Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014 Tentang Standart Nasional PAUD, Permendikbud RI no.146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD, PP No.160 Tahun 2014 Tentang Pemberlakuan Kurikulum 2013, Kelompok Bermain (KB) PERTIWI 01 Pati mulai mengadakan beberapa pengembangan terutama untuk kebutuhan peserta didik. Peserta didik pada setiap rombel terdiri dari 8-10 anak yang dibagi menjadi 3 rombel. Jumlah tersebut sudah memenuhi standar sesuai Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014 Tentang Standart Nasional PAUD, Permendikbud RI no. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD, PP No. 160 Tahun 2014 Tentang Pemberlakuan Kurikulum 2013 (setiap rombel maksimal 10 anak) Dalam rangka memenuhi peraturan perundangan yang berlaku, dan dalam rangka memenuhi akuntabilitas publik, maka Kelompok Bermain (KB) PERTIWI 01 Pati mulai berusaha untuk menyusun Rencana Program dan Kegiatan selama satu tahun pembelajaran. (Sumber Arsip KB Pertiwi 01 Pati Tahun 2021).

Pra Siklus

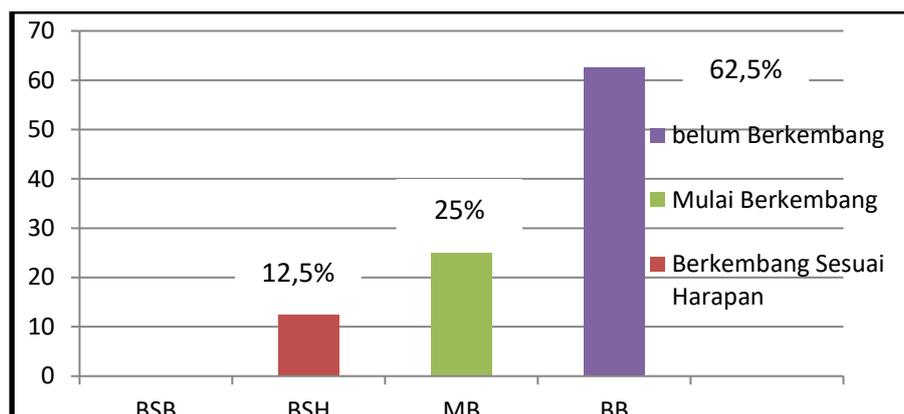
Kondisi awal (Prasiklus) motivasi belajar anak hasilnya sangat kurang dari indikator keberhasilan yang diharapkan. Setelah mengetahui hal tersebut peneliti bersama-sama guru melakukan observasi guna mengetahui penyebab terjadinya keadaan tersebut di atas. Motivasi belajar anak masih rendah karena jarang mengikuti kegiatan serta tidak tertarik menyelesaikan kegiatan main yang diberikan oleh guru. Hasil yang diperoleh dalam prasiklus adalah sebagai berikut.

Prosentase Pra siklus

Tabel 1

Motivasi Belajar			
(BB)	(MB)	(BSH)	(BSB)
Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang sesuai harapan	Berkembang Sangat Baik
$\frac{10}{16} \times 100\% = 62,5\%$	$\frac{4}{16} \times 100\% = 25\%$	$\frac{2}{16} \times 100\% = 12,5\%$	0%
16	16	16	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada sebelum siklus, Anak yang semangat dalam kegiatan adalah 2 anak, sedang 14 anak yang lain belum semangat. 4 anak yang belajar dengan bantuan guru, dan 10 anak yang belum belajar. Jika digambarkan dalam grafik adalah sebagai berikut.



Grafik 1. Grafik Pra siklus

Pada Grafik diatas menjelaskan bahwa anak yang berkembang sesuai harapan dan mampu belajar dengan baik hanya 2 anak dengan prosentase 12,5% dari jumlah murid. Ada 4 anak yang mulai berkembang dalam kegiatan belajar atau dengan prosentase 25% dari jumlah murid. Ada 10 anak yang belum berkembang dalam kegiatan belajar atau dengan prosentase 62,5% dari jumlah murid. Sehingga hasil kegiatan belum memenuhi nilai ketuntasan belajar.

Siklus I

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian berbasis kelas kolaboratif, yaitu suatu penelitian yang bersifat praktis, situasional dan kontekstual berdasarkan permasalahan yang muncul. Dari hasil observasi kinerja guru pada tabel diatas menunjukkan bahwa motivasi guru dalam mengelola situasi belajar tergolong dalam kategori cukup menguasai pembelajaran. Dengan skor total 40 maka kinerja guru pada hari pertama sebesar 73% keberhasilan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, pada hari kedua mengalami penurunan sebesar 68% dan pada hari ketiga mengalami kenaikan dari hari kedua dengan mencapai hasil prosentase sebesar 73%.

Pada pengamatan keaktifan anak dapat dilihat dari tabel diatas, anak memahami penjelasan mendapat skor 3, anak mengikuti kegiatan mendapat skor 3 atau cukup, anak melaksanakan tugas yang diberikan dengan skor 3 atau cukup, anak fokus dalam kegiatan mendapat skor 4 atau baik, anak mampu berhitung mendapat skor 4 atau baik, anak mendapat skor 4 yang proaktif. Dengan mendapatkan skor total 21 dengan hasil prosentase sebesar 70% dengan kriteria baik. Pada tabel diatas anak dengan hasil BB sebanyak 4 anak dengan prosentase 25%, dengan ketuntasan MB sebanyak 7 anak dengan prosentase 43,75%, dengan ketuntasan BSH sebanyak 5 anak dengan prosentase 31,25%.

Prosentase akhir siklus I**Tabel 2**

Prosentase Motivasi Belajar Anak			
(BB)	(MB)	(BSH)	(BSB)
Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang sesuai harapan	Berkembang Sangat Baik
$\frac{5}{16} \times 100\%$	$\frac{7}{16} \times 100\%$	$\frac{4}{16} \times 100\%$	0
16	16	16	
31,25%	43,75%	25%	0%

Pada observasi hari ketiga anak dengan hasil BB sebanyak 5 anak, dengan ketuntasan MB sebanyak 7 anak, dengan ketuntasan BSH sebanyak 4 anak, Karena belum mencapai indikator keberhasilan maka dilanjutkan tindakan pada siklus II. Berikut ini adalah perhitungan prosentase dari hasil akhir observasi di siklus I hari ketiga. Berdasarkan observasi diketahui bahwa pada siklus I, ketuntasan hasil belajar peningkatan motivasi belajar pada anak adalah 4 anak dengan hasil baik atau berkembang sesuai harapan atau 31,25% , sedang 7 anak yang lain mulai berkembang atau 43,75%, dan 5 anak yang belum berkembang dalam kegiatan belajar atau 25%.

Siklus II

Pada siklus ini dilaksanakan observasi atau pengamatan terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru siklus II beserta indikatornya, dan lembar observasi anak siklus II beserta indikatornya, dengan hasil sebagai berikut. Pada siklus kedua kinerja guru mengalami kenaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada siklus II hari pertama mencapai prosentase 80% dan hari kedua mencapai hasil prosentase 84%, Pada hari ketiga juga memperoleh hasil prosentase 84%. Untuk itu kinerja guru pada penelitian ini mengalami kenaikan. Pada pengamatan keaktifan anak dapat dilihat dari tabel diatas, anak memahami penjelasan mendapat skor 3, anak mengikuti kegiatan mendapat skor 5 atau baik, anak melaksanakan tugas yang diberikan dengan skor 5 atau baik, anak fokus dalam kegiatan mendapat skor 5 atau baik, anak menyelesaikan kegiatan mendapat skor 4 atau baik, anak mendapat skor 4 yang proaktif. Dengan mendapatkan skor total 21 dengan hasil prosentase sebesar 86% dengan kriteria sangat baik.

Prosentase akhir siklus II**(Kegiatan Menempel Bentuk Mobil)****Tabel 3**

Prosentase belajar Anak			
(BB)	(MB)	(BSH)	(BSB)
Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang sesuai harapan	Berkembang Sangat Baik
0	$\frac{3}{16} \times 100\%$	$\frac{10}{16} \times 100\%$	$\frac{3}{16} \times 100\%$
	16	16	16
0%	18,75%	62,5%	18,75%

Pada hasil observasi anak dengan hasil BB sebanyak 1 anak dengan prosentase 6,25%, dengan ketuntasan MB sebanyak 9 anak dengan prosentase 56,25%, dengan ketuntasan BSH sebanyak 3 anak dengan prosentase 18,75%. Dengan ketuntasan BSB sebanyak 3 anak dengan prosentase 18,75%. Karena belum mencapai indikator keberhasilan maka dilanjutkan tindakan pada siklus II hari kedua. Dengan hasil MB sebanyak 3 anak dengan prosentase 18,75%, dengan ketuntasan BSH sebanyak 10 anak dengan prosentase 62,5%. Karena belum mencapai indikator keberhasilan. Dengan ketuntasan BSB sebanyak 3 anak dengan prosentase 18,75%. Hasil prosentase BSB dan BSH sebesar 81,25% maka telah mencapai indikator keberhasilan.

Perbandingan Pra siklus, siklus I dan siklus II

Berdasarkan nilai prasiklus, siklus I, dan Siklus II peneliti dapat mengetahui tingkat keberhasilan anak dalam perbaikan yaitu sebagai berikut :

Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi pada kondisi pra siklus diketahui bahwa pada sebelum siklus, Anak yang mampu dalam belajar adalah 2 anak, sedang 4 anak yang lain belum mampu sebesar 10 anak. Dengan penilaian 3 indikator dibawah ini :

Indikator 1 : Tekun mengerjakan aktivitas kegiatan main

Indikator 2 : Terbiasa mandiri saat aktivitas kegiatan main

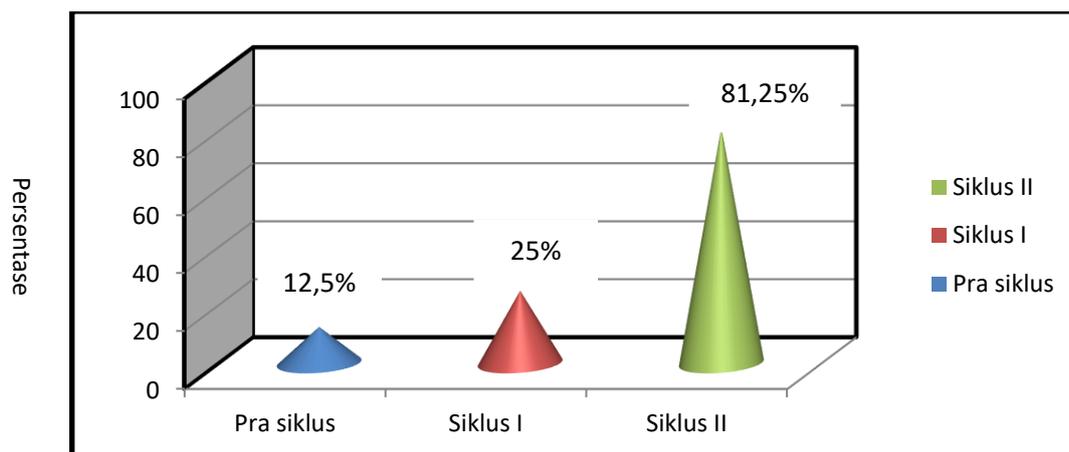
Indikator 3 : Semangat dalam menyelesaikan aktivitas kegiatan main

Siklus I

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada siklus I, ketuntasan hasil belajar pada anak adalah 4 anak, sedang 7 anak yang lain mulai berkembang, dan 5 anak belum tuntas. Hasil penelitian siklus I dalam peningkatan motivasi belajar pada anak melalui penggunaan video animasi pembelajaran sebesar 25%. Kinerja guru pada hari pertama sebesar 73% keberhasilan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, pada hari kedua mengalami penurunan sebesar 68% dan pada hari ketiga mengalami kenaikan dari hari kedua dengan mencapai hasil prosentase sebesar 73%.

Siklus II

Berdasar hasil observasi siklus II diketahui bahwa pada siklus II, ketuntasan hasil belajar anak adalah 13 anak, sedang 3 anak belum tuntas karena mau bermain tapi tidak sampai permainan selesai, yaitu dengan hasil prosentase ketuntasan sebesar 81,25%. Pada siklus kedua kinerja guru mengalami kenaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada siklus II hari pertama mencapai prosentase 80% dan hari kedua mencapai hasil prosentase 84%, Pada hari ketiga juga memperoleh hasil prosentase 84%. Untuk itu kinerja guru pada penelitian ini mengalami kenaikan. Banyaknya anak yang semangat dalam menyelesaikan kegiatan cukup juga meningkat, pada pra siklus terdapat 2 anak, meningkat menjadi 4 anak pada siklus 1, dan meningkat lagi menjadi 13 anak pada siklus 2. Menunjukkan ada peningkatan 11 anak dari belum tercapai menjadi tercapai. Keadaan siklus I dan II dapat dilihat dalam grafik sebagai berikut:



Grafik 2. Grafik Perbandingan kondisi pra siklus, siklus I, Siklus II

Dari grafik diatas dapat dilihat kenaikan dari pra siklus, siklus I ke siklus II. Anak yang mampu juga mengalami peningkatan, pada pra siklus terdapat 2 anak, meningkat menjadi 4 anak pada siklus 1, dan dari 4 meningkat lagi menjadi 7 anak pada siklus 2. Menunjukkan ada peningkatan 11 anak dalam kegiatan main, sehingga indikator motivasi belajar anak tercapai. Penelitian yang dilaksanakan di KB Pertiwi 01 Pati melalui penggunaan media video animasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak berhasil tercapaian yaitu 81,25%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan Judul“Peningkatan Motivasi Belajar Anak Melalui Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 di KB Pertiwi 01 Pati Tahun Pelajaran 2020/2021” di peroleh bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan video animasi belajar terbukti dari : 1) Pelaksanaan penggunaan video animasi pembelajaran menunjukkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak KB Pertiwi 01 Pati Tahun 2020/2021. Terbukti pada pra siklus diperoleh nilai motivasi belajar sebesar 0% ,pada siklus I diperoleh nilai motivasi belajar sebesar 25% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,5% terdapat peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan video animasi pembelajaran sebesar 82,5%. Hal ini menunjukkan penggunaan video animasi pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. 2) Aktifitas siswa sangat antusias dalam kegiatan main menunjukkan peningkatan, terbukti pada pra siklus diperoleh nilai aktifitas siswa sebesar 0% di siklus I 0% dan meningkat di siklus II 86% pada dengan kriteria sangat baik pada anak KB Pertiwi 01 Pati Tahun 2020/2021. 3) Kinerja guru dalam penerapan video animasi pembelajaran menunjukkan meningkatnya kinerja guru terbukti pada pra siklus diperoleh nilai aktifitas siswa sebesar 30% di siklus I sebesar 73 % dan meningkat di siklus II sebesar 84% dengan kriteria baik pada proses belajar di KB Pertiwi 01 Pati Tahun 2020/2021. Dapat disimpulkan penggunaan video animasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak di KB Pertiwi 01 Pati Tahun 2020/2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec media Komputindo.
- Arikunto, S. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arief, S., dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ardawiyah, A. N. 2011. *Pengaruh Token dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia*. Tersedia di http://lib.uin-malang.ac.id/?mod=th_detail&id=07410063 (diakses pada tanggal 20 April 2021)
- Anita, Y. 2005. *Penilaian Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Cecep, K. 2013. *Media Pembelajaran Bogor*: Ghalia Indonesia
- Cony, R. S. 2008. *Penerapan Pembelajaran Pada Anak*. Jakarta : PT. Indeks
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Malayu, S. P. 2001. *Manajemen : dasar, pengertian, dan masalah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung : Seri manajemen
- Rudiansyah. 2010. *Manfaat Memberi Motivasi dan Penguatan bagi Siswa*. <https://bieproduction.com/pengertian-dan-manfaat-video-animasi-bagi-pendidikan/> (diakses pada tanggal 23 April 2021)
- Solehuddin, M., dkk. 2009. *Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. PT Rajagrafindo : Jakarta
- Uno, H. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara Bandung PT Remaja Rosdaka Karya
- Uno, H. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara WS.
- Winkel. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia