

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALITA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK DI KELOMPOK A TK PERMATA BUNDA DESA LOLI OGE KEC. BANAWA

Dwi Mardikawati¹

ABSTRAK

Permasalahan utama pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media realita terhadap motivasi belajar anak dikelompok A TK Permata Bunda Desa Loli Oge Kec. Banawa. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realita terhadap motivasi belajar anak dikelompok A TK Permata Bunda Desa Loli Oge Kec. Banawa. untuk menjawab permasalahan diatas, peneliti melakukan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A TK Permata Bunda Desa Loli Oge Kec. Banawa tahun ajaran 2015/2016. Subyek penelitian berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan analisis data, maka dapat diketahui terjadi peningkatan motivasi anak dari pengamatan dalam semua aspek mau melakukan kegiatan mewarnai gambar, tekun mengerjakan tugas dan tertarik pada pembelajaran yang diajarkan. Data rekapitulasi sebelum penelitian diperoleh rata-rata yaitu, terdapat 0% anak dalam kategori sangat tinggi (ST), 13,33% anak dalam kategori tinggi (T), 39,99% anak dalam kategori sedang (S) dan 46,66% anak dalam kategori rendah (R). Dan pada pengamatan setelah penelitian Minggu kedua rekapitulasinya diperoleh rata-rata terdapat 26,66% anak dalam kategori sangat tinggi (ST), 44,44% anak dalam kategori tinggi (T), 19,99% anak dalam kategori sedang (S) dan 8,88% anak dalam kategori rendah (R). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media realita berpengaruh terhadap motivasi belajar anak dikelompok A TK Permata Bunda Desa Loli Oge Kec. Banawa.

Kata kunci : penggunaan media realita, motivasi

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil Observasi awal peneliti di kelompok A TK Permata Bunda Desa Loli Oge Kec. Banawa, terdapat anak yang mengalami masalah atau mengalami kesulitan yang berhubungan dengan anak dalam belajar, yaitu kurang termotivasi dalam melakukan sesuatu, kurang tekun dalam mengerjakan tugas, dan kurang tertarik pada pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru tentang penggunaan media

¹Mahasiswa Program Studi PG-PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako. No. Stambuk A 411 12 050

sehingga kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama ini hampir tidak pernah menggunakan media. Mencermati hal tersebut, maka peneliti memilih memanfaatkan media realita sebagai sarana untuk memotivasi anak dalam belajar.

Motivasi yang dimiliki oleh anak pada dasarnya bersumber dari anak itu sendiri, kemudian dikuatkan oleh guru sebagai pelaksana pendidikan di kelas. Banyak hal yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam mengembangkan motivasi belajar anak, salah satunya yaitu dengan penggunaan media-media yang menarik. Menurut Fathurrahman dan Sutikno (2007:65), “Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dan pengetahuan dari pengirim kepada penerima pesan”.

Selanjutnya National Education Association *dalam* Rahman (2008:37) mendefinisikan “Media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya”.

Menurut Simantri dan Pernama *dalam* Susilofy (2011:37) menyatakan “Media realita merupakan benda yang sebenarnya yang membantu pengalaman nyata peserta didik dan mengembangkan minat dan semangat belajar siswa”.

Peran media dalam proses pembelajaran bukan hanya sebatas alat bantu semata dan tidak bisa diabaikan begitu saja, media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, karena tanpa media maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif.

Dalam proses pembelajaran, fungsi media menurut nana Sujana *dalam* Fathurohman dan Sutikno (2007:66) adalah :

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif;
2. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru;
3. Media dalam pengajaran, penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pengajaran;
4. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa;

5. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru;
6. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Menurut Hamalik (1985:50) pola media pendidikan itu terdiri dari :

1. Bahan-bahan cetakan atau bacaan (*supplementary materials*). Beberapa bahan seperti: buku, komik, koran, majalah, bulletin, folder, pamflet, dan lain-lain. Bahan-bahan ini lebih mengutamakan kegiatan membaca atau penggunaan simbol-simbol kata dan visual.
2. Alat-alat audio-visual. Alat-alat yang tergolong kedalam kategori ini terdiri dari:
 - (a). Media pendidikan tanpa proyeksi, seperti : papan tulis, papan tempel, papan panel, bagan, diagram, grafik, poster, kartun, komik, gambar.
 - (b). Media pendidikan tiga dimensi. Alat-alat yang tergolong kedalam kategori ini, terdiri dari : model, benda asli, contoh, benda tiruan, diorama, boneka, topeng, ritatoon, rotatoon, standar lembar balik, peta, globe, pameran dan museum, sekolah.
 - (c). Media pendidikan yang menggunakan tehnik atau masinal. Alat-alat yang tergolong kedalam kategori ini, antara lain meliputi: *slide* dan film strip, film, rekaman, radio, televisi, laboratorium, elektronika, perkakas otoinstruktif, ruang kelas, otomatis, sistem interkomunikasi dan komputer.
3. Sumber-sumber masyarakat. Berupa obyek-obyek, peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan, masalah-masalah, dan sebagainya dari berbagai bidang, yang meliputi daerah penduduk, sejarah, jens-jenis kehidupan, mata pencarian, industri, perbankan, perdagangan, pemerintahan, kebudayaan dan politik, dan lain-lain.
4. Kumpulan benda-benda (*material collection*). Berupa benda-benda atau barang-barang yang dibawa masyarakat ke sekolah untuk dipelajari, seperti : potongan kaca, potongan sendok, daun, benih, bibit, bahan kimia, darah dan lain-lain.
5. Contoh-contoh kelakuan yang dicontohkan oleh guru. Meliuti semua contoh kelakuan yang dipertunjukkan oleh guru sewaktu mengajar, misalnya dengan tangan, dengan kaki, gerakkan badan, mimik dan lain-lain”.

Anak usia dini adalah sosok individu yang memiliki motivasi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang tidak sama dengan orang dewasa, anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan.

Menurut Sumantri (2007:236) “Motivasi adalah dorongan yang muncul dari dalam diri sendiri untuk bertingkah laku. Dorongan itu pada umumnya diarahkan untuk mencapai sesuatu

tujuan. Sehingga motivasi dapat memberikan semangat yang luar biasa terhadap seseorang untuk berperilaku.

Selanjutnya menurut Kellough *dalam* Sumantri (2007:243) mengatakan “Dalam kegiatan belajar mengajar, peran guru yang sangat penting dalam mendorong pembelajaran siswa untuk meningkatkan keinginan siswa atau motivasi siswa untuk belajar”.

Menurut Djamarah (2002:125) menyatakan bahwa ada beberapa bentuk dan cara untuk menimbulkan motivasi yang sering dilakukan di sekolah adalah :

1. Memberi angka
Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar nilai ulangan atau nilai-nilai pada rapor angkanya baik-baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Tetapi ada juga, bahkan banyak siswa bekerja atau belajar hanya ingin mengejar pokoknya naik kelas saja.
2. Hadiah
Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut.
3. kompetisi
Saingan atau kompetisi dapat dijadikan sebagai alat motivasi untuk mendorong siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
4. Ego-involvement
Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.
5. Memberi ulangan
Ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Siswa akan menjadi giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Siswa biasanya mempersiapkan diri dengan belajar.
6. Mengetahui hasil
Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya akan terus meningkat.
7. Pujian
Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat.

8. Hukuman
Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsi-prinsip pemberian hukuman
9. Hasrat Untuk Belajar
Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan dengan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud.
10. Minat
Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.
11. Tujuan yang diakui
Rumusan tujuan yang diakui dan diterima oleh siswa merupakan alat motivasi yang cukup penting. Dengan memahami tujuan yang hendak dicapai, akan timbul gairah untuk belajar.

Motivasi belajar dalam diri individu mempunyai kekuatan yang berbeda-beda. Ada motivasi belajar yang cukup besar sehingga memiliki motivasi untuk melakukan hal yang lain dan motivasi yang lemah hampir tidak mempunyai pengaruh pada tingkah laku anak untuk melakukan kegiatan belajar.

Menurut Sadiman (2003:81), ciri-ciri atau indikator motivasi belajar, sebagai berikut :
1.) mau melakukan sesuatu, 2.) Tekun menghadapi tugas, 3.) ulet menghadapi kesulitan(tidak lekas putus asa), 4.) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, 5.) lebih senang bekerja sendiri, 6.) cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, dan 7.) dapat mempertahankan pendapatnya.

Selanjutnya menurut Brown *dalam* Djamarah (2008:150) ada beberapa ciri siswa yang mempunyai motivasi dalam belajar di kelas yaitu :

1. Tertarik kepada guru, artinya membenci atau bersikap acuh tak acuh;
2. Tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan;
3. Mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru;
4. Ingin selalu bergabung dalam kelompok kelas;
5. Ingin identitasnya diakui oleh orang lain;
6. Tindakan, kebiasaan dan moralnya selalu dalam kontrol diri
7. Selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali.

Hubungan Penggunaan Media Realita dengan Motivasi Belajar Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seorang anak, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, hal ini dapat berarti bahwa pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang

afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Agar tumbuh motivasi pada dirinya kita harus memberikan dorongan dengan menggunakan berbagai macam media yang menarik.

Sesuai dengan pernyataan Hamalik (1985:30), bahwa “media pendidikan membangkitkan keinginan dan minat-minat yang baru. Melalui alat/media para siswa akan memperoleh pengalaman yang lebih luas dan lebih kaya. Dengan demikian persepsinya akan menjadi lebih tajam dan pengertiannya menjadi lebih tepat”.

Sesungguhnya begitu banyak yang ada disekeliling yang dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan proses pembelajaran, disamping harganya murah juga sangat mudah untuk diperoleh dan yang lebih penting guru pandai memanfaatkannya di depan kelas, maka kegiatan pembelajaran akan menarik karena memiliki karakteristik tersendiri.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Simantri dan Pernama *dalam* Susilofy (2011:63) menyatakan “media realita meruakan benda yang sebenarnya yang membantu pengalaman nyata peserta didik dan mengembangkan minat dan semangat belajar siswa”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian deskriptif, yang datanya diambil dari lapangan, yang bersifat kualitatif. Variable dalam penelitian yaitu variable bebas (penggunaan media realita) dan variable terikat (motivasi). Secara sederhana desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

O1 X O2

Keterangan :

- O1 : Observasi awal sebelum penelitian
- X :Perlakuan (kegiatan percobaan sains)
- O2 : Observasi akhir setelah penelitian

Subjek penelitian adalah kelompok A TK Permata Bunda Desa Loli Oge Kec. Banawa yang berjumlah 15 anak.Untuk mengumpulkan sejumlah data di lapangan digunakan teknik pengumpulan data teknik observasi yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lengkap tentang pengaruh penggunaan media realita terhadap motivasi belajar anak, Teknik dokumentasi

untuk memperoleh hasil penelitian yang menggambarkan situasi anak pada saat pembelajaran menggunakan media realita, dan untuk mengarsipkan hasil karya yang dikerjakan anak. Teknik wawancara untuk menggambarkan tentang motivasi anak sebelum penggunaan media realita. Data yang terkumpul diolah dengan menggunakan teknik persentase, kemudian hasil olahan dianalisis secara deskriptif, rumus menurut Sudjiono (2007:110), untuk menganalisis data yang dikumpulkan secara persentase, yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P	= Presentase
F	= Frekuensi
N	= Banyak Individu

HASIL PENELITIAN

1. Hasil Pengamatan

Data hasil pengamatan yang diperoleh dilapangan sebelum penelitian setelah Penelitian akan disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Sebelum Penelitian

No.	Kategori	Aspek yang diamati						%
		Mau Melakukan Kegiatan Mewarnai Gambar		Tekun Mengerjakan Tugas		Tertarik Dengan Pembelajaran yang diajarkan		
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	
1.	ST	0	0	0	0	0	0	0
2.	T	3	20	2	13,33	1	6,66	13,33
3.	S	5	33,33	6	40	7	46,66	39,99
4.	R	7	46,66	7	46,66	7	46,66	46,66
Jumlah		15	100	15	100	15	100	100

Sumber : Data Primer 2016

Berdasarkan tabel 1 hasil rekapitulasi pengamatan sebelum penelitian diatas dapat terlihat bahwa dari 15 orang anak di kelompok A TK Permata Bunda Desa Loli Oge Kec. Banawa dalam hal mau melakukan kegiatan mewarnai gambar terdapat anak (0%) dalam kategori sangat tinggi (ST), ada 3 anak (20%) dalam kategori tinggi (T), ada 5 anak (33,33%) dalam kategori sedang (S) dan ada 7 anak (46,66%) dalam kategori rendah (R).

Selanjutnya dalam hal tekun mengerjakan tugas terdapat anak (0%) dalam kategori sangat tinggi (ST), ada 2 anak (13,33%) dalam kategori tinggi (T), ada 6 anak (40%) dalam kategori sedang (S) dan ada 7 anak (46,66%) dalam kategori rendah (R). Kemudian dalam hal tertarik pada pembelajaran yang diajarkan yaitu terdapat anak (0%) dalam kategori sangat tinggi (ST), ada 1 anak (6,66%) dalam kategori tinggi (T), ada 7 anak (46,66%) dalam kategori sedang (S) dan ada 7 anak (46,66%) dalam kategori rendah (R).

Rekapitulasi dalam hal mau melakukan kegiatan mewarnai gambar, tekun mengerjakan tugas dan tertarik pada pembelajaran yang diajarkan diperoleh rata-rata 0% anak dalam kategori sangat tinggi (ST), 13,33% anak dalam kategori tinggi (T), 39,99% anak dalam kategori sedang (S) dan 46,66% anak dalam kategori rendah (R).

Tabel 2 Hasil Rekapitulasi Pengamatan Setelah penelitian Minggu Pertama

No.	Kategori	Aspek yang diamati						%
		Mau Melakukan Kegiatan Mewarnai Gambar		Tekun Mengerjakan Tugas		Tertarik Dengan Pembelajaran yang diajarkan		
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	
1.	ST	1	6,66	1	6,66	1	6,66	6,66
2.	T	2	13,33	2	13,33	3	20	15,55
3.	S	4	26,66	5	33,33	3	20	26,66
4.	R	8	53,33	7	46,66	8	53,33	51,1
Jumlah		15	100	15	100	15	100	100

Sumber : Data Penelitian 2016

Berdasarkan tabel 2 hasil rekapitulasi pengamatan setelah diberi perlakuan diatas dapat terlihat bahwa dari 15 orang anak di kelompok A TK Permata Bunda Desa Loli Oge

Kec.Banawa, dalam hal Mau Melakukan Kegiatan Mewarnai gambar terdapat 1 anak (6,66%) dalam kategori sangat tinggi (ST), ada 2 anak (113,33%) dalam kategori tinggi (T), ada 4 anak (26,66%) dalam kategori sedang (S) dan ada 8 anak (53,33%) dalam kategori rendah (R).

Selanjutnya dalam hal tekun mengerjakan tugas terdapat 1 anak (6,66%) dalam kategori sangat tinggi (ST), ada 2 anak (13,33%) dalam kategori tinggi (T), ada 5 anak (33,33%) dalam kategori sedang (S) dan ada 7 anak (46,66%) dalam kategori rendah (R). Kemudian dalam hal tertarik pada pembelajaran yang diajarkan yaitu terdapat 1 anak (6,66%) dalam kategori sangat tinggi (ST), ada 3 anak (20%) dalam kategori tinggi (T), ada 3 anak (20%) dalam kategori sedang (S) dan ada 8 anak (53,33%) dalam kategori rendah (R).

Rekapitulasi dalam mau melakukan kegiatan mewarnai gambar, tekun mengerjakan tugas dan tertarik pada pembelajaran yang diajarkan diperoleh rata-rata terdapat 6,66% anak dalam kategori sangat tinggi (ST), 15,55% anak dalam kategori tinggi (T), 26,66% anak dalam kategori sedang (S) dan 51,1% anak dalam kategori rendah (R).

Tabel 3 Hasil Rekapitulasi Pengamatan Setelah penelitian Minggu Kedua

No.	Kategori	Aspek yang diamati						%
		Mau Melakukan Kegiatan Mewarnai Gambar		Tekun Mengerjakan Tugas		Tertarik Dengan Pembelajaran yang diajarkan		
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	
1.	ST	4	26,66	4	26,66	4	26,66	26,66
2.	T	6	40	7	46,66	7	46,66	44,44
3.	S	4	26,66	3	20	2	13,33	19,99
4.	R	1	6,66	1	6,66	2	13,33	8,88
Jumlah		15	100	15	100	15	100	100

Sumber : Data Penelitian 2016

Berdasarkan tabel 3 hasil rekapitulasi pengamatan setelah diberi perlakuan diatas dapat terlihat bahwa dari 15 orang anak di kelompok A TK Permata Bunda Desa Loli Oge Kec.Banawa, dalam hal Mau Melakukan Kegiatan Mewarnai gambar terdapat 4 anak (26,66%)

dalam kategori sangat tinggi (ST), ada 6 anak (40%) dalam kategori tinggi (T), ada 4 anak (26,66%) dalam kategori sedang (S) dan ada 1 anak (6,66%) dalam kategori rendah (R).

Selanjutnya dalam hal tekun mengerjakan tugas terdapat 4 anak (26,66%) dalam kategori sangat tinggi (ST), ada 7 anak (46,66%) dalam kategori tinggi (T), ada 3 anak (20%) dalam kategori sedang (S) dan ada 1 anak (6,66%) dalam kategori rendah (R). Kemudian dalam hal tertarik pada pembelajaran yang diajarkan yaitu terdapat 4 anak (26,66%) dalam kategori sangat tinggi (ST), ada 7 anak (46,66%) dalam kategori tinggi (T), ada 2 anak (13,33%) dalam kategori sedang (S) dan ada 2 anak (13,33%) dalam kategori rendah (R).

Rekapitulasi dalam hal mau melakukan kegiatan mewarnai gambar, tekun mengerjakan tugas dan tertarik pada pembelajaran yang diajarkan diperoleh rata-rata terdapat 26,66% anak dalam kategori sangat tinggi (ST), 44,44% anak dalam kategori tinggi (T), 19,99% anak dalam kategori sedang (S) dan 8,88% anak dalam kategori rendah (R).

PEMBAHASAN

1. Mau Melakukan Kegiatan Mewarnai Gambar

Motivasi belajar dalam diri anak mempunyai kekuatan yang berbeda-beda. Ada motivasi belajar yang cukup besar sehingga memiliki motivasi untuk melakukan hal yang lain dan ada motivasi yang lemah hampir tidak mempunyai pengaruh pada tingkah laku anak untuk melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum perlakuan banyak anak yang masih memiliki tingkat motivasi yang rendah seperti anak tidak mau melakukan kegiatan mewarnai gambar, anak malas pada saat mengerjakan tugas, dan tidak mendengarkan penjelasan guru, sehingga guru mengadakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media realita.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh pada 15 anak untuk minggu pertama pada aspek mau melakukan kegiatan mewarnai gambar, terdapat 1 anak (6,66%) dalam kategori sangat tinggi (ST), ada 2 anak (13,33%) dalam kategori tinggi (T), ada 4 anak (26,66%) dalam kategori sedang (S) dan ada 8 anak (53,33%) dalam kategori rendah (R).

Melihat hasil observasi pada minggu pertama, pihak guru perlu menggunakan media realita yang lebih menarik lagi agar hasilnya dapat sesuai dengan harapan. Sehingga pada observasi minggu ke dua guru berinisiatif untuk menggunakan media-media yang lebih menarik

perhatian anak seperti membawa lilin yang berwarna-warni. Dengan penggunaan media-media yang menarik perhatian, anak akan dengan sendirinya merespon apa yang telah dilihatnya. Dengan demikian, anak akan memiliki motivasi dalam dirinya yang akan mendorongnya untuk melakukan sesuatu.

Sejalan dengan Meity (2014:91) “ guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar”.

Setelah dilakukannya pengamatan kembali, pada minggu kedua, terdapat 4 anak (26,66%) dalam kategori sangat tinggi (ST), ada 6 anak (40%) dalam kategori tinggi (T), ada 4 anak (26,66%) dalam kategori sedang (S) dan ada 1 anak (6,66%) dalam kategori rendah (R).

Menurut Sadiman (2003:81), ciri-ciri anak yang memiliki motivasi dalam dirinya yaitu sebagai berikut : 1.) Mau melakukan sesuatu, 2.) Tekun menghadapi tugas, 3.) ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), 4.) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, 5.) lebih senang bekerja sendiri, 6.) cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, dan 7.) dapat mempertahankan pendapatnya.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media realita dapat mempengaruhi motivasi belajar pada anak di kelompok A TK Permata Bunda Desa Loli Oge Kec. Banawa.

2. Tekun Mengerjakan Tugas

Menurut Prayitno *dalam* Uno (1999:8) bahwa motivasi dalam belajar tidak saja merupakan energi yang menggerakkan anak dalam belajar, tetapi juga sebagai suatu yang mengarahkan aktivitas anak kepada tujuan belajar. Motivasi juga dapat diartikan sebagai rangkaian usaha merampungkan kegiatan atau aktivitas belajar, yang akhirnya anak itu akan mau melakukan karena adanya dorongan yang menjadi pemicu aktivitasnya. Motivasi dalam belajar dapat pula memberikan arah pada aktivitas belajar sehingga tujuan yang akan dicapai dapat terwujud sesuai indikator yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh pada 15 anak untuk minggu pertama pada aspek tekun mengerjakan tugas, dilihat terdapat 1 anak (6,66%) dalam kategori sangat tinggi

(ST), ada 2 anak (13,33%) dalam kategori tinggi (T), ada 5 anak (33,33%) dalam kategori sedang (S) dan ada 7 anak (46,66%) dalam kategori rendah (R).

Melihat hasil observasi pada minggu pertama, pihak guru perlu menggunakan media realita yang lebih menarik lagi agar hasilnya dapat sesuai dengan harapan. Oleh sebab itu, guru berinisiatif untuk menggunakan media realita untuk memotivasi anak agar anak dapat mengerjakan tugas.

Selanjutnya menurut Simantri dan Pernama *dalam* Susilofy (201:37) menyatakan “Media realita merupakan benda yang sebenarnya yang membantu pengalaman nyata peserta didik dan mengembangkan minat, semangat belajar siswa dalam mengerjakan tugas”.

Sehingga setelah dilakukan pengulangan hingga minggu kedua untuk aspek tekun mengerjakan tugas dilihat terdapat 4 anak (26,66%) dalam kategori sangat tinggi (ST), ada 7 anak (46,66%) dalam kategori tinggi (T), ada 3 anak (20%) dalam kategori sedang (S) dan ada 1 anak (6,66%) dalam kategori rendah (R). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media realita dapat mempengaruhi motivasi belajar pada anak di kelompok A TK Permata Bunda Desa Loli Oge Kec. Banawa.

3. Tertarik Pada Pelajaran Yang diajarkan

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang diberikan oleh guru didalam memadukan cara, metode atau gaya dan kesinambungan pada suatu kegiatan agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan pada peserta didik.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Meity (2014:118) “ kegiatan pembelajaran adalah suatu proses pengajaran dan pembelajaran, baik terkait dengan materi, pengalaman belajar, tempat, waktu belajar dan sumber belajar.”

Adapun hasil observasi yang diperoleh pada 15 anak untuk minggu pertama pada aspek tertarik pada pelajaran yang diajarkan terdapat 1 anak (6,66%) dalam kategori sangat tinggi (ST), ada 3 anak (20%) dalam kategori tinggi (T), ada 3 anak (20%) dalam kategori sedang (S) dan ada 8 anak (53,33%) dalam kategori rendah (R).

Melihat dari hasil observasi pada minggu pertama masih kurang baik, sehingga perlu dilakukan pengulangan beberapa kali untuk penggunaan media realita untuk lebih mengembangkan motivasi belajar anak.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Meity (2010:119) “ seorang guru harus memiliki kiat-kiat tertentu dalam memilih media pendukung materi pembelajaran.”

Setelah melakukan penelitian, hasilnya menunjukkan bahwa dengan penggunaan media realita dapat berpengaruh pada motivasi belajar anak, hal ini dapat dilihat pada saat guru memberikan pembelajaran menggunakan media realita anak langsung menunjukkan perasaan senang atau tertarik pada media tersebut.

Sehingga setelah digunakan pengulangan hingga minggu kedua untuk aspek tertarik pada pelajaran yang diajarkan terdapat 4 anak (26,66%) dalam kategori sangat tinggi (ST), ada 7 anak (46,66%) dalam kategori tinggi (T), ada 2 anak (13,33%) dalam kategori sedang (S) dan ada 2 anak (13,33%) dalam kategori rendah (R). Dari hasil tersebut, dapat dilihat terjadi peningkatan dari minggu pertama sampai minggu ke dua dalam aspek tertarik pada pembelajaran yang diajarkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang “Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Motivasi Belajar Anak diKelompok A TK Permata Bunda Desa Loli Oge Kec. Banawa”, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media realita terhadap motivasi belajar anak., hal ini dapat terlihat dari hasil rekapitulasi pengamatan sebelum penelitian dan hasil setelah penelitian, hasil pengamatan sebelum penelitian, dalam semua aspek yang diamati yaitu mau melakukan kegiatan mewarnai gambar, tekun mengerjakan tugas dan tertarik pada pembelajaran yang diajarkan, diperoleh rata-rata, 39,99% anak dalam kategori sedang (S) dan 46,66% anak dalam kategori rendah (R). Dan pengamatan setelah penelitian pada minggu kedua dalam semua aspek yang diamati yaitu mau melakukan kegiatan mewarnai gambar, tekun mengerjakan tugas dan tertarik pada pembelajaran yang diajarkan, diperoleh rata-rata 26,66% anak dalam kategori sangat tinggi (ST), 44,44% anak dalam kategori tinggi (T), 19,99% anak dalam kategori sedang (S) dan 8,88% anak dalam kategori rendah (R).

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka diberikan saran kepada:

1. Anak, kiranya selalu memupuk motivasi yang ada dalam diri dalam bentuk mau melakukan

sesuatu, tekun mengerjakan tugas dan minat belajar sehingga dapat tercipta generasi bangsa yang memiliki motivasi yang kuat.

2. Guru, sebaiknya lebih mempersiapkan media pembelajaran yang menarik yang dapat membantu anak dalam meningkatkan motivasi belajar seperti media yang dapat dilihat dan dipegang langsung oleh anak-anak sehingga anak lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
3. Kepala TK, kiranya dapat memfasilitasi media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru. Sebab kepala TK sebagai penyedia sarana dan prasarana untuk meringankan tugas guru dalam mengajar.
4. Orang tua, agar memberikan motivasi atau semangat dari luar seperti memberikan perhatian dan pengarahan kepada anak serta membuat lingkungan belajar yang kondusif di rumah.
5. Peneliti lain, menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama atau berbeda, baik fokus, metode, teknik pengumpulan data maupun analisisnya.

DAFTAR PUSTAKA

Djamarah,S.B.(2002).*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta:Erlangga

Eliyawati,C.(2005).*Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Usia Dini*, Direktorat Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Tinggi. Jakarta.

Hamalik,O.(2003).*Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*.Jakarta:PT.Bumi Aksara

Hamalik,O.(2001).*Proses Belajar Mengajar*,Jakarta:Bina Angkasa

Idris,M,H. (2014).*Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*,Jakarta Timur:PT Luxima Metro Media

Mujiono dan Dimiyanti.(2000).*Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta:Rineka Cipta

Nurani,Y.S.(2009).*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta:PT.Indeks

- Ramadhan, A. dkk. (2013) . *Panduan Penyusunan Tugas Akhir*. FKIP UNTAD Palu: Tidak diterbitkan
- Sadiman.(2007).*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.Jakarta:Raja Grafindo Persada
- Sadiman, A.M.,(1996).*Interaksi dan Minat Belajar Mengajar*.Jakarta:Raja Grafindo Persada
- Sudjiono.A.(1991).*Pengantar Statistik Pendidikan*.Jakarta.Rajawali Pres
- Suparni.(2015).*Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Penguatan di Kelompok B TK AL-Khairat Malino Mamboro*.Skripsi Sarjana pada FKIP UNTAD PALU:tidak diterbitkan
- Yulias,A. (2009) . *Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Pemanfaatan Media Realita di Kelompok A TK ASI*. skripsi Sarjana FKIP UNTAD PALU: Tidak diterbitkan