



IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN POHON ANGKA UNTUK MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA MIFTAHUL HUDA II

Linvenita Liliana Muchtar¹, Eko Setiawan², Ari Kusuma Sulyandari³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: venita.liliana4@gmail.com¹, ekosetiawan@unisma.ac.id²,
ari.kusuma@unisma.ac.id³

Abstract

In the learning process motivation is needed, motivation in early childhood is a very important aspect, it can be seen from the attitude of great curiosity and active learners. It often happens that children lack understanding of learning concepts not because of their abilities but because there is no motivation to learn to exert their abilities. The purpose of this study was to analyze the results of Implementation Of Numbers Tree Learning Media For Children Aged 5-6 Years at RA Miftahul Huda II. The research used was Classroom Action Research (CAR) with a qualitative research approach. Data collection techniques used in this study include observation, interviews, and documentation. The instrument used in this study is the Observation Sheet. The validity test of the data used in this study is Source Triangulation and Engineering Triangulation. Researchers determine indicators of success, namely with an average percentage of $\geq 80\%$ with very good criteria from 12 children. The results of the study show that the implementation is in accordance with the plans that have been prepared, the number tree learning media can provide motivation so that it stimulates the learning activities of children aged 5-6 years.

Kata Kunci: media pembelajaran, pohon angka, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Masa usia dini adalah usia yang sangat efektif untuk meningkatkan perkembangan potensi yang dimiliki anak-anak. Maka mengembangkan potensi tersebut dapat dilakukan dengan cara pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini, yang bertujuan memperkenalkan anak dengan berbagai aspek pengetahuan, sikap serta perilaku dengan cara kegiatan yang menyenangkan dalam konteks belajar dan bermain. Karena pembelajaran yang menyenangkan akan lebih menarik minat dan mudah diingat sehingga anak mampu mengetahui dan memahami konsep belajar. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan motivasi, motivasi pada anak usia dini merupakan salah satu aspek yang sangat penting, dapat dilihat dari sikap keingintahuan yang besar dan pembelajar yang aktif. Sering

terjadi anak kurang dalam memahami konsep belajar bukan disebabkan dari kemampuannya tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar dalam mengerahkan kemampuannya. Motivasi merupakan suatu keadaan ataupun kesiapan individu yang mendorong tingkah laku untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu (Setiawan, 2018) dalam kegiatan belajar, motivasi dikatakan suatu penggerak aspek yang sangat penting yang ada pada diri anak dalam tahap perkembangan yang bisa memberikan arah dan menjamin kelangsungan pada kegiatan belajar sehingga tujuan anak dalam meningkatkan potensi dapat tercapai. Maka tergambar dengan jelas bahwa motivasi memiliki unsur penting terhadap hasil belajar anak. Anak-anak membutuhkan dorongan dalam melakukan aktivitasnya. Diperlukan adanya suatu media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia. Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, ataulingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar untuk mencapai tujuan (Daryanto, 2010). Media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam memberikan materi kepada anak dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan biasanya berupa media cetak (majalah, buku cerita), alat permainan edukatif (APE), audio visual, poster, dan papan flannel (Kustiawan, 2016). Serta dampak positif pada peningkatan pembelajaran dapat dirasakan apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media atau alat bantu yang menarik dan menyenangkan yang menimbulkan kesenangan serta pembelajaran dan pengalaman yang baru (Liyana, 2019). Pada kenyataannya penerapan media dalam pembelajaran kurang diterapkan oleh pendidik untuk motivasi belajar. Media pembelajaran yang menarik, kreatif dan menyenangkan akan menimbulkan efek yang menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat mencapai proses pembelajaran yang mereka miliki (Sulyandari, 2022) Pada kegiatan bermain sambil belajar akan menstimulasi minat belajar anak untuk mengembangkan kreatifitas yang anak miliki serta membangun motivasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal tanggal 15-16 Mei 2023 yang dilakukan pada Kelompok B di RA Miftahul Huda II diperoleh temuan: 1) Media pembelajaran yang tersedia sebagian besar hanya berupa buku sehingga anak bosan; Dalam aktivitas pembelajaran kurang adanya motivasi dan antusias sehingga anak lebih memilih untuk bermain; Kurangnya pembelajaran belajar sambil bermain; dan Anak mudah bosan dalam pembelajaran karena monoton. Dari hasil

observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar anak belum terstimulus dengan baik dalam proses pembelajaran, media pohon angka sangat cocok digunakan dalam motivasi belajar anak karena didalam media pohon angka mengandung unsur pembelajaran yang menarik perhatian anak, dari gambar bentuk pohonnya serta buah yang terdapat angka dan hitungan. Maka dengan media pohon angka ini membantu dan meningkatkan motivasi belajar anak agar tidak merasa bosan dan tidak ingin belajar. Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Pohon angka Untuk Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Miftahul Huda II”

B. Metode

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan penelitian kualitatif, yaitu suatu kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu dalam praktek proses pembelajaran (Rochmanan, 2019). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses belajar mengajar pada kelompok B di RA Miftahul Huda II dengan menggunakan media pembelajaran pohon angka yang bertujuan untuk motivasi belajar anak usia 5 -6 tahun. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data keseluruhan aspek yang berkaitan dengan tujuan dalam penelitian ini, yang meliputi untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar anak dengan diterapkannya penggunaan media pembelajaran pohon angka dalam motivasi belajar anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar Observasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang tingkat pemahaman terhadap sesuatu, pandangan atau sikap anak terhadap metode belajar yang baru dan perhatian yang dapat dianalisis secara kualitatif untuk menentukan proses pembelajaran khususnya

berbagai tindakan. Data kuantitatif adalah semua data yang diperoleh akan dikumpulkan dan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan analisis statistik deskriptif Arikunto (2019). Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif karena peneliti mencoba menggambarkan keadaan sebenarnya tentang intensitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Huda II. Uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini oleh peneliti adalah 1) Triangulasi Sumber/Informan, dimana Peneliti perlu melakukan eksplorasi untuk mengecek kebenaran data dari berbagai sumber.; dan 2) Triangulasi Teknik, dimana Peneliti mengecek kebenaran data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah motivasi belajar anak yang dapat dilihat dari proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pohon angka. Peneliti menentukan indikator keberhasilan yaitu dengan persentase rata-rata $\geq 80\%$ dengan kriteria sangat baik dari 12 anak.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Proses Penerapan Media Pembelajaran Pohon Angka

Peneliti melaksanakan tindakan penelitian pada bulan Juni 2023 di RA MiftahulHuda II, adapun subjek penelitian adalah kelompok B yang berjumlah 12 anak didik. Indikator yang diteliti oleh peneliti selama tiga kali pertemuan adalah motivasi belajar. Pertemuan pertama yang termasuk prasiklus dilakukan pada 29 mei 2023, pertemuan kedua yaitu tindakan siklus I dilaksanakan pada tanggal 5 juni 2023 dan pertemuan ketiga merupakan siklus ke II dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2023. Disetiap siklus mencakup 4 tahap pada setiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti motivasi dan ketertarikan anak-anak pada media pembelajaran pohon angka, karena mereka dapat bermain sambil belajar secara langsung dan merasakan pengalaman yang menarik dan menyenangkan sehingga anak dapat mencapai proses pembelajaran yang mereka miliki, karena selama ini mereka hanya belajar dengan menggunakan lembar kerja anak ataupun buku saja. Pada kegiatan belajar sambil bermain akan memberikan motivasi sehingga akan menstimulus minat belajar anak untuk mengembangkan kreatifitas yang anak miliki. Pada dasarnya masa anak usia dini adalah usia yang efektif untuk meningkatkan perkembangan potensi dan dengan bermain anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak, karena bermain juga merupakan

salah satu kegiatan yang diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini yakni belajar sambil bermain yang juga perlu disediakan media pembelajaran. Menurut (Kuria Dewi, 2020) Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Diperlukan adanya suatu media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia. media pembelajaran segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar untuk mencapai tujuan. media pembelajaran yang digunakan biasanya berupa media cetak (majalah, buku cerita), alat permainan edukatif (APE), audio visual, poster, dan papan flannel (Kustiawan, 2016). Menurut (Asyhar, 2020) media pembelajar merupakan komponen yang sangat penting, yaitu suatu sarana dan perangkat komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

Sejalan dengan hal tersebut maka peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas menggunakan media pembelajaran pohon angka, akan digunakan dalam kegiatan pembelajarandimana dalam permainan ini terdapat beberapa bagian seperti batang dan daun yang dihiasi dengan berbentuk buah berwarna-warni, dengan angka didalamnya yang berjumlah 1 sampai 25 dan lambang penjumlahan, serta kertas yang telah berisi soal penjumlahan tanpa jawaban dengan acak yang telah disiapkan oleh peneliti. Penggunaan media pembelajaran pohon angka ini sangat tepat untuk dilakukan pada anak usia dini, karena media pembelajaran pohon angka ini sangat menarik, mudah dan menyenangkan bagi anak, dengan media pembelajaran pohon angka ini peneliti berharap agar digunakanya media pohon angka dapat menjadikan motivasi belajar anak, karena didalam media pohon angka mengandung unsur pembelajaran yang menarik perhatian anak dalam motivasi belajar. Motivasi belajar sendiri merupakan keseluruhan daya penggerak didalam diri anak yang menimbulkan kegiatan belajar, sehinggah tujuan yang diinginkan subjek belajar dapat tercapai (Sadirman, 2018). Kemudian menurut (Qian, 2019) mengatakan peran motivasi menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar dan menentukan terhadap rangsangan serta ketekunan belajar, ada beberapa diantaranya yaitu : 1) keterlibatan, yaitu anak yang memulai terlibat dalam proses pembelajaran akan lebih cenderung dan memperhatikan, lebih antusias, tertarik dan sangat bersemangat ketika proses pembelajaran. 2) peningkatan pemahaman, dimana anak memiliki motivasi yang

tinggi mereka akan cenderung lebih terlibat dalam memproses dan memahami materi pembelajaran. Berarti anak akan lebih memiliki pemahaman yang mendalam dan mampu mempertahankan informasi dalam jangka panjang. 3) kepercayaan diri, yaitu anak akan berani tampil didepan guru, teman dan lingkungan sekitarnya dan tidak akan takut salah dalam mempertahankan jawabnya.

Berdasarkan dari hal di atas pengamatan peneliti melakukan penelitian ini sebelum melaksanakan tindakan pada anak kelompok B di RA Miftahul Huda II, peneliti melihat bahwa motivasi belajar anak usia 5-6 tahun masih kurang, hal ini disebabkan karena pembelajaran yang diterapkan di RA Miftahul Huda II masih kurang bervariasi dimana sebagian besar hanya berupa buku dengan meniru tulisan yang ada pada papan tulis, dimana guru hanya sering menggunakan metode ceramah tanpa tersedianya media pembelajaran yang menarik. Hal ini yang mengakibatkan pembelajaran yang dilakukan dikelas menjadi monoton dan kurang adanya motivasi serta antusias sehingga anak merasa mudah bosan dan menjadi pasif, karena anak tidak terlibat langsung. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan perlu adanya motivasi belajar dengan adanya inovasi, variasi dan strategi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dan anak-anak. Salah satu strategi yakni dengan merencanakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu dengan menggunakan alat media pembelajaran. Melalui pengamatan yang dilakukan, peneliti mengetahui tentang kurangnya motivasi belajar anak usia 5-6 tahun kelompok B dan ini yang harus diperhatikan dan perlu adanya perbaikan. Maka dengan itulah peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar anak sesuai dengan indikator yang telah ditentukan oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran pohon angka

Adapun proses pelaksanaan media pembelajaran pohon angka untuk motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Huda II adalah sebagai berikut: 1) Peneliti melakukan kegiatan observasi pengamatan pada tindakan prasiklus pada anak kelompok B yang berjumlah 12 anak dengan tujuan agar memperoleh data awal mengenai motivasi belajar yang ada. 2) Pada siklus I, peneliti menerapkan media pembelajaran pohon angka, pada tahap awal peneliti mengidentifikasi mengenai penerapan media pohon angka serta langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan. Media pembelajaran pohon angka merupakan alat bermain yang berbentuk pohon yang terdapat beberapa bagian seperti batang dan daun yang

dihiasi dengan berbentuk buah berwarna-warni, dengan angka didalamnya yang berjumlah 1 sampai 25 dan lambang penjumlahan. Serta permainan yang ditambah dengan kertas yang berisi satu soal penjumlahan. Cara kegiatan bermain media pohon angka yakni dengan guru memanggil satu persatu anak maju kedepan untuk mengambil satu kertas yang berisi satu soal penjumlahan tanpa jawaban sambil menutup mata pada kotak, setelah itu anak mengambil buah warna warni berisi angka yang sudah diacak tersebut sesuai dengan angka dalam kertas yang sudah dipilih dan diambil dan disusun pada media pohon angka, kemudian dihitung sesuai dengan jawaban jumlahnya.

Dalam permainan ini peneliti mempersiapkan lembar observasi dan memperhatikan anak-anak memulai kegiatan permainan pembelajaran pohon angka tersebut, apabila bersemangat dan tepat berkembang dengan sangat baik akan mendapat bintang 4, berkembang sesuai harapan dan tanpa bantuan bintang 3, apabila mulai berkembang maka mendapat bintang 2 dan bintang 1 jika kurang baik. 3) Berdasarkan pada pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan pada tindakan siklus I, anak-anak sudah mulai terlihat antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pohon angka, serta data yang diperoleh juga meningkat dan begitu pula dengan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun dengan adanya media pohon angka. 4) Namun pada siklus I peneliti menemukan kekurangan dari dalam kegiatan media pohon angka ini, yaitu sebagian anak masih ada yang belum bisa berkonsentrasi dan teralih oleh gangguan, serta adapula ada beberapa anak yang tidak sabar menunggu giliran satu persatu dan berebut untuk bermain pohon angka dan juga masih ada beberapa anak yang kurang percaya diri ketika melakukan kegiatan. Untuk itu data pemerolehan dari media pembelajaran pohon angka dikelompok B RA Miftahul Huda II maka peneliti melakukan perbaikan pada kegiatan tindakan siklus II. 5) Kegiatan pada tindakan siklus II, peneliti mencoba melakukan tindakan perbaikan untuk memperbaiki kekurangan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pohon angka pada saat tindakan siklus I yaitu dengan membuat strategi baru dengan kegiatan inti yaitu peneliti akan membagi anak-anak menjadi 4 kelompok yang masing-masing berisi 3 anak, yang cara membaginya melalui anak akan mengambil satu persatu kertas yang berisi angka secara acak. Kemudian bergabung dengan kelompok masing-masing, setelah itu dari kelompok 1 sampai 4 secara bergantian bekerja sama bertugas menyusun angka dari 1- 25 yang telah diacak dan kemudian disusun dengan sesuai di pohon angka. 6) Maka berdasarkan

pada pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan pada tindakan siklus II, anak-anak sudah sangat berkonsentrasi mengikuti kegiatan, anak mampu bersabar menunggu giliran untuk bermain serta anak bisa lebih percaya diri ketika bermain pohon angka karena dengan bekerja sama. Peningkatan motivasi pada siklus I dan II terjadi karena kegiatan yang dilakukan disiklus I secara bergiliran sedangkan untuk siklus II anak berkelompok dan dapat bekerja sama.

Pelaksanaan penerapan media pembelajaran pohon angka pada saat proses kegiatan pembelajaran untuk motivasi belajar usia 5-6 tahun dikelompok B RA Miftahul Huda II memiliki manfaat bagi anak, sama seperti pendapat (Ely, 2020) menyatakan media pohon angka merupakan suatu inovasi sekaligus menjadi alat bermain bagi anak usia dini yang bisa memperoleh banyak pengalaman baru dan dapat mengetahui banyak hal serta meningkatkan motivasi belajar. Hal tersebut terbukti saat pelaksanaan media pembelajaran pohon angka pada proses pembelajaran di RA Miftahul Huda II dimana kegiatan tersebut berjalan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah penelitian. Pada saat kegiatan anak-anak mampu menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran, anak juga sangat berani serta percaya diri dalam bermain media pohon angka serta sangat bersemangat dalam pembelajaran sehingga anak tidak merasa bosan. Anak-anak merasakan pengalaman pembelajaran yang baru dan menyenangkan, apalagi kegiatan dengan media pembelajaran pohon angka belum pernah dilakukan di RA Miftahul Huda II sehingga anak-anak menjadi sangat bersemangat. Dari manfaat tersebut media pembelajaran pohon angka dengan tujuan diadakannya tindakan penelitian ini, juga dapat meningkatkan indikator motivasi yang lainnya yaitu keterlibatan aktif dengan aspek anak mampu mengikuti arahan dan berdiskusi, dan fokus kepercayaan diri dengan aspek anak tidak takut salah dalam mempertahankan jawabanya. Hal ini dapat diketahui dari data hasil pengamatan menggunakan lembar observasi.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Media pembelajaran Pohon Angka

Hal terpenting yang menjadi bahasan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar belajar anak usia 5-6 tahun kelompok B RA Miftahul Huda II melalui media pembelajaran pohon angka, dengan mengubah metode pembelajaran yang sebelumnya menggunakan metode ceramah dirubah peneliti dengan tindakan menjadi yang lebih menyenangkan seperti metode belajar sambil bermain agar anak lebih termotivasi. Menurut (Sadirman, 2018) metode pembelajaran yang menyenangkan dapat membangkitkan motivasi belajar yang alami, seperti rasa keingintahuan dan minat anak terhadap pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang konkret. Maka media pembelajaran pohon angka dapat dijadikan pencapaian tujuan motivasi yang dia inginkan tanpa adanya suatu paksaan. Sama seperti menurut (Sutikno, 2017) motivasi yang timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa adapaksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. Berdasarkan hasil data observasi dalam setiap siklus mulai dari siklus I sampai pada siklus II diperoleh hasil yang sangat baik pada aspek motivasi belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil pelaksanaan pengamatan penerapan media pembelajaran pohon angka yang bertujuan untuk motivasi belajar anak usia 5-6 tahun, kondisi awal sebelum dilaksanakannya tindakan diperoleh data dengan proses metode yang digunakan yaitu ceramah pembelajaran yang hanya dengan buku lembar siswa dan data motivasi yang diperoleh pada prasiklus yaitu 11 anak atau 91%, motivasinya masih kurang cukup. Rata-rata presentase dari setiap aspek yaitu aspek 1 antusiasme dalam pembelajaran berjumlah 40,3 %, keterlibatan aktif dalam pembelajaran berjumlah 44,4%, dan juga kepercayaan diri dalam pembelajaran berjumlah 41,6% dan rata-rata presentase seluruh aspek mencapai 42,1% yang motivasinya masih sangat kurang.

Pada siklus I mendapatkan hasil yang baik, dari 12 anak pada tindakan siklus I terdapat 3 anak yang mengalami peningkatan atau 25% dari tindakan prasiklus dan 2 anak atau 16% mendapatkan nilai yang sangat baik. Rata-rata presentase dari setiap aspek yaitu aspek 1 antusiasme dalam pembelajaran berjumlah 72,3%, keterlibatan aktif dalam pembelajaran berjumlah 67,4%, dan juga kepercayaan diri dalam pembelajaran berjumlah 73,6% dan rata-rata presentase seluruh aspek mencapai 71,1%. Selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung pada siklus 1 anak mengalami peningkatan motivasi belajar terjadi karena penerapan media pohon angka dilaksanakan saat Dewantara: Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023

pembelajaran, serta anak-anak terlibat aktif dalam pembelajaran, maka anak dapat belajar sambil bermain. Kegiatan yang dilakukan guru memanggil satu persatu anak maju kedepan secara bergantian untuk mengambil satu kertas yang berisi satu soal penjumlahan tanpa jawaban sambil menutup mata pada kotak, setelah itu anak mengambil buah warna warni berisi angka yang sudah diacak tersebut sesuai dengan angka dalam kertas yang sudah dipilih dan diambil dan disusun pada media pohon angka, kemudian dihitung sesuai dengan jawaban jumlahnya, Maka anak akan merasa tertarik dan rasa ingin tahu yang tinggi.

Sedangkan pada siklus II peningkatan menjadi 10 anak atau 83% anak yang mendapatkan peningkatan motivasi dengan kriteria sangat baik, dan rata-rata dari setiap aspek yaitu aspek 1 antusiasme dalam pembelajaran berjumlah 97,9 %, keterlibatan aktif dalam pembelajaran berjumlah 88,1%, dan juga kepercayaan diri dalam pembelajarn berjumlah 87,5% dan rata-rata jumlah presentase tiap aspek mencapai angka 91,2. Peningkatan juga terjadi pada kegiatan pembelajaran di siklus II menggunakan media pohon angka karena peneliti membuat strategi baru, peneliti membagi anak-anak menjadi 4 kelompok yang masing-masing berisi 3 anak, yang cara membaginya melalui anak akan mengambil satu persatu kertas yang berisi angka secara acak. Kemudian bergabung dengan kelompok masing-masing, setelah itu dari kelompok 1 sampai 4 secara bergantian bekerja sama bertugas menyusun angka dari 1- 25 yang telah diacak dan kemudian disusun dengan sesuai di pohon angka.

Pada data hasil yang didapatkan pada tindakan prasiklus dan pelaksanaan tindakan siklus I jika dibandingkan sudah terlihat adanya peningkatan yang cukup, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti. Hal ini disebabkan adanya kendala atau permasalahan yang dihadapi pada saat pelaksanaan siklus I seperti sebagian anak masih ada yang belum bisa berkonsentrasi dan teralihkan oleh gangguan, serta adapula ada beberapa anak yang tidak sabar menunggu giliran antrian dan berebut untuk bermain pohon angka dan juga masih ada beberapa anak yang kurang percaya diri ketika melakukan kegiatan, sehingga perlu diadakan siklus II yang diharapkan membawa perubahan pada motivasi belajar anak dengan media pembelajaran pohon angka agar indikator keberhasilan bisa tercapai. Ternyata pada hasil data tindakan siklus II sudah terjadi peningkatan yang diinginkan peneliti sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu ≥ 80 . Maka sama seperti menurut (Rudy, 2017) media pohon angka menjadi alat yang efektif seperti mengenal bentuk dan

Dewantara: Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023

warna dari media pohon angka, meningkatkan kemampuan berfikir, motivasi dan mengenal konsep bilangan dan hitungan.

Hasil data penelitian dengan menggunakan media pembelajaran pohon angka yang diperoleh dari rata-rata presentase masing-masing setiap aspek dalam motivasi belajar anak usia 5-6 tahun pada tindakan prasiklus dan setelah tindakan prasiklus, melalui siklus I dan siklus II, dimana masing-masing mengalami peningkatan motivasi belajar yang baik dari aspek antusiasme dalam pembelajaran, keterlibatan aktif dalam pembelajaran serta kepercayaan diri dalam pembelajaran. Maka peneliti ini telah membuktikan bahwa melalui media pembelajaran pohon angka dapat memberikan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Huda II dengan sangat baik.

D. Simpulan

Dalam pelaksanaan sudah sesuai dengan rencana yang telah disiapkan, pada media pembelajaran pohon angka dapat memberikan motivasi sehingga menstimulus kegiatan belajar anak usia 5-6 tahun. Diantaranya anak-anak mampu menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran, anak-anak mampu terlibat aktif dan sangat percaya diri dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran pohon angka. Dengan penerapan menggunakan media pembelajaran pohon angka dalam proses pembelajaran diperoleh peningkatan motivasi belajar usia 5-6 tahun yang sangat memuaskan. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan presentase motivasi dari tindakan prasiklus sampai siklus II yaitu sebelum tindakan, motivasi belajar anak hanya mencapai 42,1% dengan penjelasan bahwa tidak ada anak yang memenuhi standar keberhasilan yang telah ditetapkan. Peningkatan pada siklus I motivasi belajar menggunakan media pembelajaran pohon angka meningkat menjadi 71,1% atau 5 dari 12 anak mengalami keberhasilan, sebagian anak masih kurang percaya diri dan kurang berani. Maka dilanjutkan pada kegiatan siklus II, Peningkatan motivasi belajar pada tindakan siklus II mencapai 91,2% atau 10 dari 12 anak telah mencapai standar keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Dari hasil data yang telah diperoleh bahwa dapat disimpulkan pembelajaran dengan media pembelajaran pohon angka dapat menjadi motivasi belajar anak usia 5-6 tahun dari siklus ke siklus

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu : 1) Bagi kepala sekolah yaitu hendaknya memberikan

sosialisasi kepada guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran dan bisa melibatkan anak secara langsung pada setiap proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar. 2) Bagi guru yaitu diharapkan mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran untuk motivasi belajar anak dan yang terpenting agar pembelajaran lebih bermakna, menarik, kreatif dan menyenangkan bagi anak. 3) Bagi peneliti lain diharapkan dapat memanfaatkan penelitian tindakan kelas mengenai media pembelajaran yang lain yang bertujuan agar dapat lebih meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Aditya, K., Agus F. (2013). Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Kepuasan Kerja, *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 6(1), 59-66
- Ahmad, S (2017) *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori, Cet 1*, Jakarta: Bumi Aksara
- Aidil, S. (2018) Pendidikan Anak Usia Dini, *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 10(2) 116-209
- Arianti. (2018) Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa , *Jurnal Kependidikan*, 12(2), 1-6
- Syarah, C. Y., Setiawan, E., & Sulyandari, A. K. (2022). Meningkatkan Keterampilan Baca Tulis Qur'an Melalui Kegiatan Mencocok Pada Kelompok B di RA Al-qur'an Sunan Kalijogo Genitri Karangploso Malang. *Jurnal Dewantara*, 4(2), 140-147 <http://jim.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/17136>
- Komang, A. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B. *Skripsi.Universitas Pendidikan Ganesha: Denpasar*
- Marlin, Dwi. (2015) Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak TK, *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 2-4.
- Nurma,. & Ichsan. (2022) Pengaruh Motivasi Belajar di Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini, *Jurnal Golden Age*, 6(1), 169-175
- Riwayanti, M. S. E., Hanif, M., & Setiawan, E. (2021). Perencanaan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di Raudhatul Athfal Sunan Kalijogo Karang, *Jurnal Dewantara*, 3 (1), 106-114 <http://jim.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/11959/9239>
- Sariyanti, L., Rosita, W., & Nur H. (2019) Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini,. *Jurnal Pendidikan*, 24-31

- Suharsimi, A (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Cet 15. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Suharsimi, A., Suhardjono., & Supardi (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Cet 3. Jakarta: Bumi Aksara
- Shofia, M., Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak usia Dini, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1)