

ANALISIS MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA GAMBAR

Rahma Hayati Siregar¹, Rizki Syaputra Siregar², Musyrifah Hakim³
IAIN Padangsidimpuan¹, IAIN Padangsidimpuan², IAIN Padangsidimpuan³
e-mail: rahmahayati1985@gmail.com¹, rizki.spsp1998@gmail.com²,
hakimmusyrifah@gmail.com³

Abstrak

Motivasi belajar matematika adalah daya baik yang datang dari diri sendiri maupun dari luar yang mendorong peserta didik untuk belajar matematika. Anak yang mempunyai motivasi belajar yang kuat akan banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Prestasi belajar akan lebih optimal dengan adanya motivasi belajar matematika. Penelitian ini menganalisis motivasi belajar matematika anak usia dini dengan media gambar. Penelitian ini termasuk kepada jenis penelitian kualitatif. Berdasarkan analisis didapatkan bahwa motivasi belajar matematika anak meningkat setelah diberikan media gambar. Munculnya keinginan atau inisiatif sendiri anak untuk belajar; keterlibatan secara sungguh-sungguh dalam belajar dan tugas yang diberikan; serta komitmen untuk terus menerus belajar sehingga bertahan dalam pelajaran. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar matematika pada anak usia dini. Dengan gambar-gambar yang menarik membuat anak-anak terus termotivasi dan semangat dalam belajar matematika. Dengan gambar yang menarik, anak memperhatikan, mengamati, serta lebih fokus pada suatu tugas tertentu dan mempertahankannya, dan kurang mudah teralih oleh peristiwa yang tidak nyata.

Kata Kunci: Motivasi Belajar Matematika, Anak Usia Dini

Abstract

Motivation to learn mathematics is a good force that comes from yourself and from outside that encourages students to learn mathematics. Children who have strong learning motivation will have a lot of energy to do learning activities. Learning achievement will be more optimal with the motivation to learn mathematics. This study analyzes the motivation to learn mathematics in early childhood using image media. This research belongs to the type of qualitative research. Based on the analysis, it was found that the children's motivation to learn mathematics increased after being given picture media. The emergence of a child's own desire or initiative to learn; involvement seriously in learning and assignments given; as well as a commitment to continuous learning so as to survive in the lesson. This study shows an increase in motivation to learn mathematics in early childhood. With interesting pictures to keep children motivated and enthusiastic in learning mathematics. With attractive pictures, children pay attention, observe, and focus more on a certain task and maintain it, and are less easily distracted by events that are not real.

Keywords: *Mathematics Learning Motivation, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Melalui pendidikan dapat dilahirkan manusia yang memiliki penguasaan pengetahuan, nilai dan sikap yang baik, memiliki keterampilan dan memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Pendidikan yang membantu manusia untuk mempunyai rasa tanggung jawab dan akan merasakan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dengan mengaplikasikan ilmunya seperti ilmu matematika. Hakikat hidup manusia sebagai hamba Allah membawa konsekuensi untuk senantiasa taat kepada syariat Allah SWT. Maka, pendidikan harus diarahkan untuk membentuk kepribadian Islam yang tangguh. Jadi, pendidikan dalam pandangan Islam harus merupakan upaya sadar dan terstruktur serta sistematis untuk mensukseskan misi penciptaan manusia sebagai Abdullah dan khalifah Allah di muka bumi. Karenanya, pendidikan Islam disamping membentuk kepribadian Islam, juga diarahkan untuk membekali pemahaman terhadap tsaqofah Islam dan penguasaan sains dan teknologi.

Tujuan pendidikan dalam Islam adalah membentuk manusia yang berkepribadian, yakni pertama: berkepribadian Islam, yakni bahwa seorang muslim harus memegang identitas muslimnya yang tampak pada acara berpikir dan cara bersikapnya yang senantiasa dilandaskan pada ajaran Islam. Kedua, menguasai tsaqofah Islam, Islam mendorong setiap muslim untuk menjadi seorang manusia yang berilmu dengan mewajibkan menuntut ilmu. Ketiga, menguasai ilmu kehidupan (sains teknologi dan keahlian) yang memadai. Menguasai iptek diperlukan agar Islam mampu mencapai kemajuan material sehingga dapat menjalankan misi sebagai khalifah Allah SWT dengan baik di muka bumi ini. Islam menetapkan penguasaan iptek sebagai fardhu kifayah, yaitu ilmu yang wajib dipelajari oleh salah satu atau sebagian saja dari umat Islam. Ilmu yang termasuk dalam golongan ini adalah ilmu-ilmu kehidupan yang mencakup ilmu pengetahuan dan teknologi serta keahlian, misalnya ilmu kimia, biologi fisika, kedokteran, pertanian, teknik, termasuk juga matematika dan sebagainya.

Selama ini ilmu eksak termasuk matematika menjadi sorotan dalam dunia pendidikan, terutama di sekolah-sekolah, karena membutuhkan tingkat pemahaman tersendiri dibandingkan dengan ilmu-ilmu lainnya. Ini semata karena menurut anak didik, ilmu matematika dan eksak merupakan ilmu yang susah dipahami ketimbang ilmu-ilmu lainnya. Salah satu upaya agar ilmu matematika mudah dipahami dan dicintai oleh anak adalah dengan mengenalkan dasar-dasarnya secara kuat dan mengetahui tujuan mempelajarinya serta mengetahui bahwa matematika sebagai salah satu penopang pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Wina Sanjaya, 2008).

Matematika adalah sarana untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia (Hasratuddin, 2015). Maka, sesungguhnya setiap orang sangat dekat dengan ilmu matematika. Oleh sebab itu, sebenarnya tidak ada alasan yang tepat jika ada anggapan yang mengatakan bahwa matematika itu sulit. Sebab, matematika termasuk ilmu yang membumi, di mana hampir selalu digunakan oleh setiap orang dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, guru ingin membuat ilmu matematika mudah dicintai oleh anak, maka semestinya guru mengembalikan matematika sebagai ilmu dasar hitungan. Selain itu, memperkenalkan anak akan manfaat ilmu matematika juga bisa membuat ketertarikan tersendiri.

Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern sehingga mempunyai peran penting mengembangkan daya pikir manusia. Namun kenyataannya di lapangan matematika merupakan pelajaran yang menakutkan dan membosankan, karena masih banyak guru yang menganut pemikiran transfer ilmu saja sehingga anak kurang termotivasi untuk belajar lebih optimal.

Berdasarkan observasi dilakukan peneliti kepada anak usia dini di lingkungan Tano Bato Gang Matahari 5, anak kurang termotivasi untuk belajar matematika jika pembelajarannya mengandalkan penjelasan dan pemberian contoh saja. Kuat lemahnya motivasi belajar matematika akan mempengaruhi keberhasilan dalam belajar, maka motivasi perlu diusahakan terutama dalam diri maupun dari luar dengan cara memberikan pembelajaran yang menyenangkan supaya anak didik termotivasi untuk belajar matematika.

Motivasi belajar matematika adalah dayabaik yang datang dari diri sendiri maupun dari luar yang mendorong peserta didik untuk belajar matematika (Karunia Eka Lestari, 2015). Anak yang mempunyai motivasi belajar yang kuat akan banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Prestasi belajar akan lebih optimal dengan adanya motivasi belajar matematika. Motivasi pembelajaran matematika pada umumnya masih rendah, salah satu penyebabnya adalah kurangnya faktor pendorong dalam diri ataupun faktor dari luar yang membangkitkan motivasi. Salah satu yang membangkitkan motivasi belajar matematika anak adalah dengan media gambar. Gambar yang menarik akan membuat anak senang dan termotivasi untuk belajar matematika.

Beberapa pengertian para pakar pendidikan tentang media pembelajaran, yaitu diantaranya pendapat Arif S. Sadiman (2011) media asal katanya dari bahasa Latin dan media adalah jamak dari kata medium berarti secara Bahasa yang artinya pengantar. Pendapat Azhar Arsyad (2011) pengertian media asalnya dari bahasa latin yaitu medius yang berarti tengah. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala bentuk pengantar atau perantara dalam hal menyampaikan berbagai macam pesan dan pendapat atau ide kepada penerima pesan. Media pembelajaran dapat diartikan secara luas oleh masing-masing orang sebagai alat, bahan atau kejadian yang membuat kondisi anak didik untuk mendapatkan pengetahuan, dan sikap serta keterampilan.

Kegunaan media pembelajaran yaitu antara lain: sebagai alat yang membantu pada proses belajar mengajar misalnya suatu sarana yang memberikan suatu pengalaman kepada anak didik yang diantaranya berfungsi mendorong motivasi belajar anak didik, memudahkan anak didik untuk memahami dan memudahkan mereka supaya mengerti tentang suatu konsep abstrak dan juga melejitkan daya serap atau kemauan belajar. Pada kondisi sekarang ini semakin mantapnya konsep tersebut, kegunaan media bukan sekadar alat yang membantu siswa dalam menerima pesan melainkan untuk membawa informasi atau pesan pengajaran kepada anak didik juga dapat menghapuskan kebosanan dalam belajar.

Arif S. Sadiman mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai :
(1) Memberikan penjelasan penyediaan pesan supaya tidak terlalu formal yaitu seperti lisan atau bentuk kata-kata yang tertulis. (2) Sebagai solusi dalam ruang yang terbatas atau juga waktu yang singkat , maupun kekuatan indera yang sangat besar, sebagai solusinya dapat ditukar dengan gambar, model, realita, dan yang lainnya. (3) Dapat memberikan solusi atas sikap anak yang pendiam dengan penyajian perantara media pembelajaran yang tepat guna.

Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i mengelompokkan macam-macam media pembelajaran yaitu:.

1. Media visual, yaitu media yang dapat dilihat saja. Media visual terbagi atas media yang dapat diproyeksikan baik dengan infokus atau yang lainnya dan media yang tidak dapat diproyeksikan.
2. Media audio, yaitu media yang berisikan suatu pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang bisa mengajak berpikir, dan merangsang perasaan, dan kemauan serta keinginan anak untuk belajar.
3. Media audio-visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar.

Peneliti menggunakan media gambar dalam penelitian ini. Media gambar termasuk media visual, yang dapat menjadi perantara untuk menyampaikan pesan kepada anak didik dengan bantuan gambar. Dan media gambar dapat membuat anak didik tidak bosan dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Analisis Motivasi Belajar Matematika Anak Usia Dini Dengan Media Gambar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Lingkungan Jl. DR. Payungan Dalimunthe, Gang Matahari 5 Tano Bato Padangsidempuan. Penelitian ini termasuk kepada jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Maksud penelitian kualitatif disini adalah data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka melainkan tes, wawancara, dan dokumentasi. Seperti dikatakan oleh Bodgan dan Taylor mendefinisikan bahwa metode bahwa metode kualitatif yaitu prosedur penelitian

yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati (Lexy J. Moleong, 2000).

Metode deskriptif adalah metode dalam penelitian status kelompok manusia, suatu subjek, suatu kondisi, pemikiran ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang (Nasir, 2005). Penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan yang di teliti (Lexy J. Moleong, 2000). Tujuan peneliti deskriptif adalah memberikan gambaran yang jelas akurat tentang material fenomena yang sedang diselidiki (Hadjar, 1999).

Adapun langkah-langkah yang ditempuh penulis dalam pendekatan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi, membatasi dan merumuskan permasalahan secara jelas
2. Menentukan tujuan dan manfaat penelitian
3. Mendesain metode penelitian yang hendak digunakan termasuk sampel dan populasi, menentukan instrument pengumpulan data dan menganalisis data
4. Mengumpulkan, mengorganisasikan, dan menganalisis data. Penelitian deskriptif, penelitian menanyakan hal yang sebelumnya (oleh peneliti lain), atau mencari informasi yang belum ada. Oleh karena itu penelitian deskriptif menghendaki perbuatan instrument yang cocok untuk mempengaruhi yang dikehendaki setiap peneliti, yang melakukan penelitian.

Berdasarkan hal di atas dapat ditarik suatu gambaran umum mengenai metode deskriptif, yaitu, metode yang merupakan kondisi dimana suatu metode dalam meneliti suatu objek, pada suatu system pendidikan ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang, yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, aktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat antara hubungan fenomena-fenomena yang diteliti.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak usia dini di Lingkungan Jl. DR. Payungan Dalimunthe, Gang Matahari 5 Tano Bato Padangsidempuan. Yang terdiri dari 6 orang anak usia dini.

Analisis Data

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan pengumpulan data ini adalah:

1. Penyusunan skala motivasi belajar matematika,
2. Wawancara,
3. Observasi.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala motivasi belajar yang dikembangkan oleh Putri (2011). Skala ini mengacu pada teori Mc Cown, Priscaol, dan Ropp (1996) yaitu:

1. Keinginan atau inisiatif sendiri untuk belajar;
2. Keterlibatan secara sungguh-sungguh dalam belajar dan tugas yang diberikan;
3. Komitmen untuk terus menerus belajar sehingga bertahan dalam pelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis didapatkan bahwa motivasi belajar matematika anak meningkat setelah diberikan media gambar. Munculnya keinginan atau inisiatif sendiri anak untuk belajar; keterlibatan secara sungguh-sungguh dalam belajar dan tugas yang diberikan; serta komitmen untuk terus menerus belajar sehingga bertahan dalam pelajaran. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar matematika pada anak usia dini. Hal tersebut tersebut dapat terlihat dari hasil wawancara dengan skala motivasi belajar matematika dan juga hasil observasi sebelum dan sesudah diberikan intervensi yaitu dengan media gambar. Dari hasil tersebut terlihat dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada anak usia dini. Warna dan

gambar merupakan daya tarik perhatian anak. Penglihatan, warna, dan persepsi bentuk merupakan hal yang memperoleh perhatian terbesar selain pendengaran (Solso, 2007). Sesuai dengan pendapat Piaget yaitu tahap praoperasional yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun anak mulai mempresentasikan dunia dengan menggunakan kata-kata, bayangan, dan gambar.

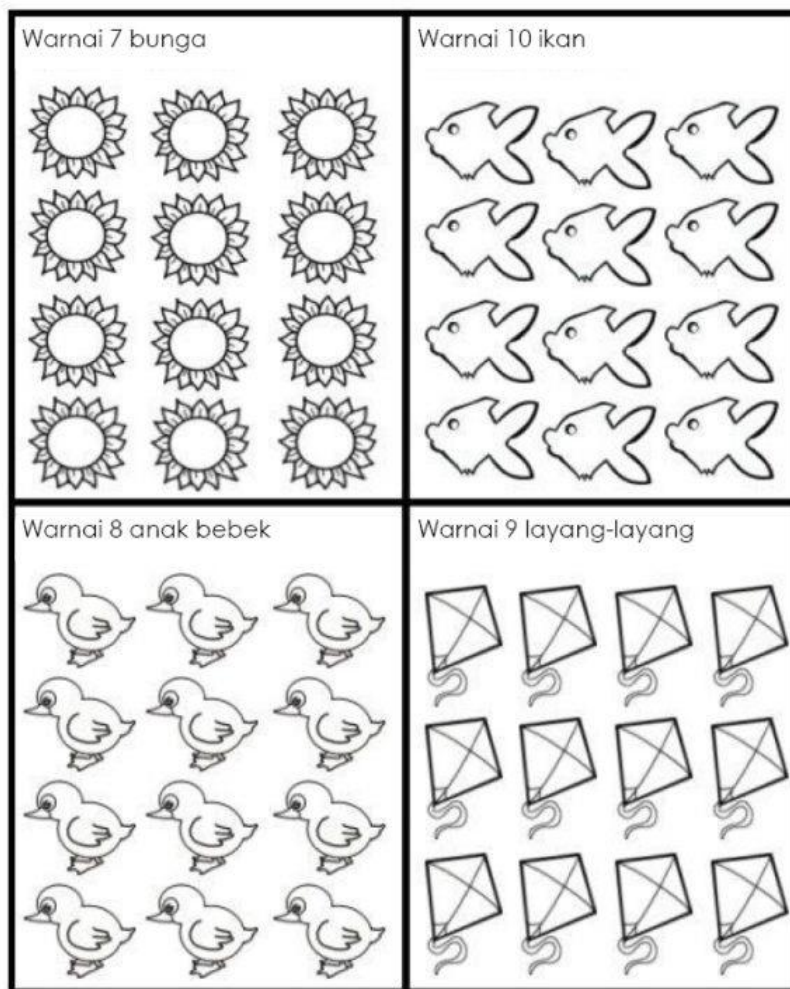
Menurut Wei, Hung, Ling, dan Chen (2011) media pembelajaran yang konkret yang mudah dipahami salah satunya adalah dengan media gambar sangat disarankan untuk membantu anak mempermudah menerima informasi. Kemudian setelah disuguhkan gambar, anak akan diberikan penugasan yaitu diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan gambar tersebut. Penilaian pada penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan observasi yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan indikator rasa ingin tahu terhadap kegiatan matematika, menunjukkan sikap senang terhadap kegiatan belajar matematika, memiliki keinginan untuk belajar matematika. Untuk melihat motivasi belajar matematika anak dilihat setiap sesi yaitu untuk melihat perubahan dari motivasi belajar matematika yang dimiliki anak. Kemudian setelah intervensi yang dilakukan selama beberapa sesi selesai dilakukan observasi untuk melihat perubahan motivasi belajar matematika dari sebelum diberikan intervensi dan sesudah diberikan intervensi.

Pemberian soal dengan gambar yang menarik membuat anak-anak tidak merasa bosan belajar matematika. Peneliti memberikan beberapa LKS kepada anak dengan dilengkapi gambar-gambar yang menarik. Di bawah ini beberapa contoh LKS yang diberikan peneliti.

Belajar Berhitung

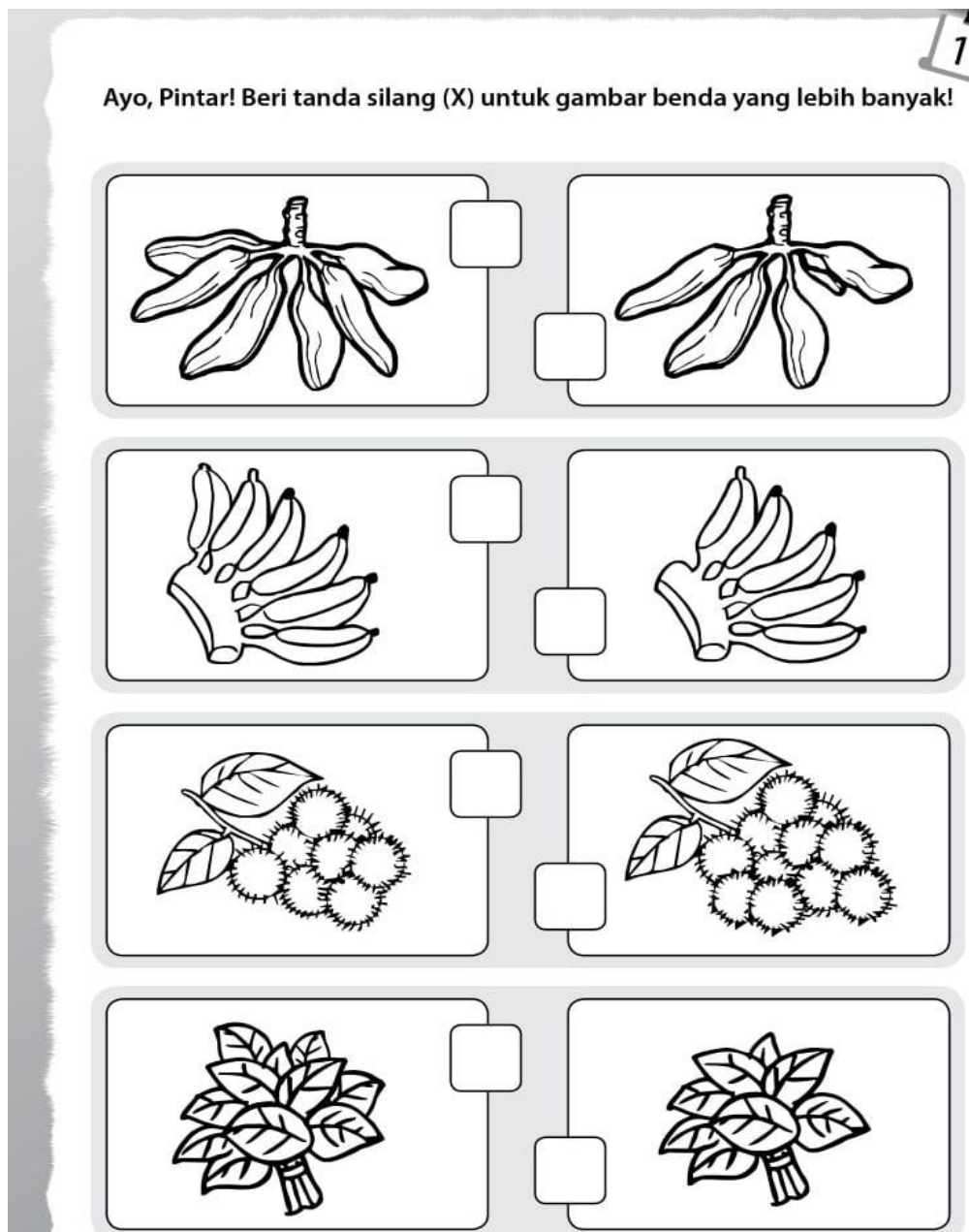
Nama : _____

Latihan berhitung 1- 10



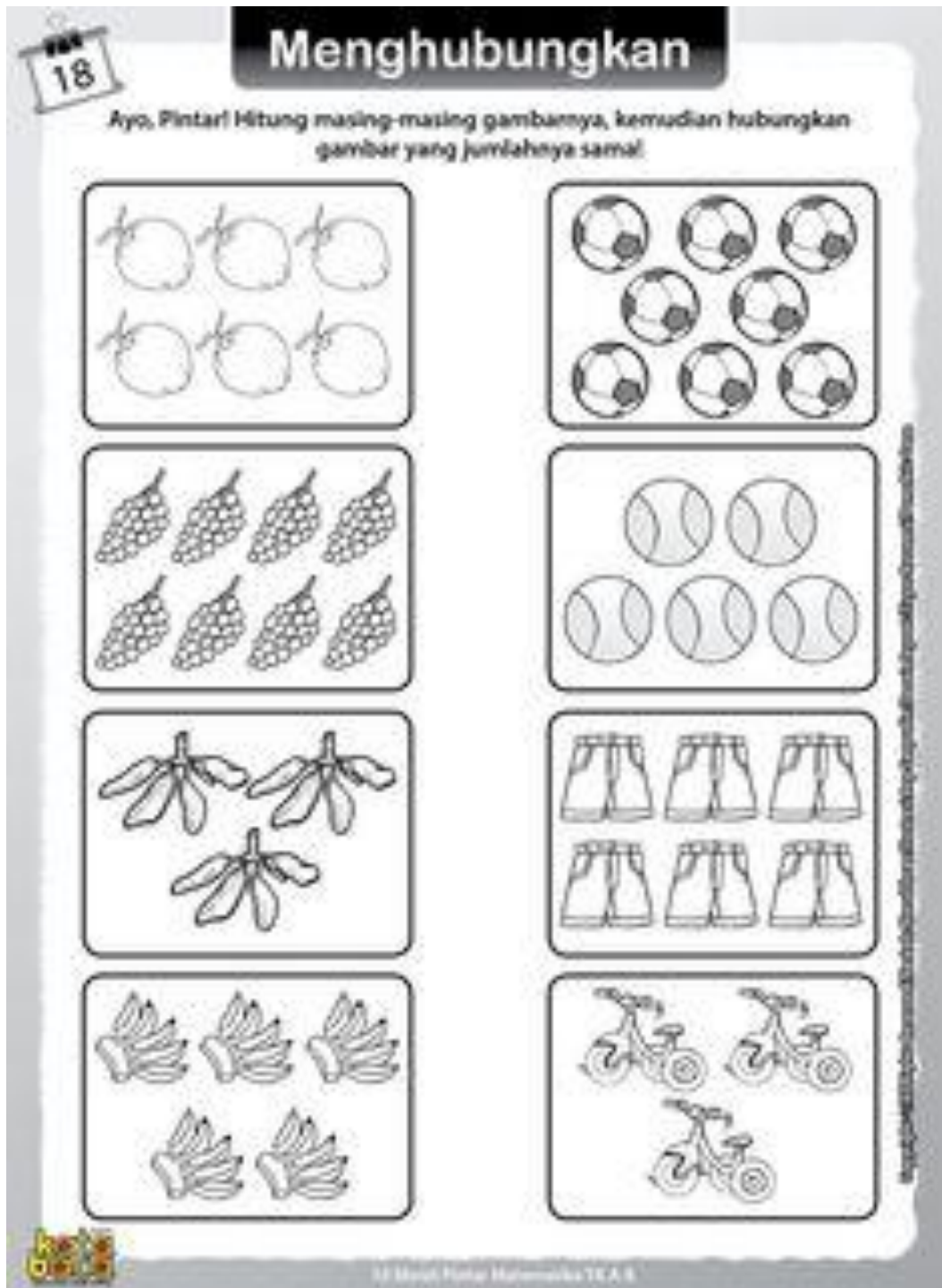
Gambar 1

Gambar 1 ini diberikan untuk berhitung 1-10. Dengan LKS ini anak-anak mewarnai sambil berhitung. Sehingga mereka bersemangat dalam belajar matematika. Sebagian dari anak tersebut tidak mau berhenti belajar, karena terus ingin mewarnai gambar tersebut.



Gambar 2

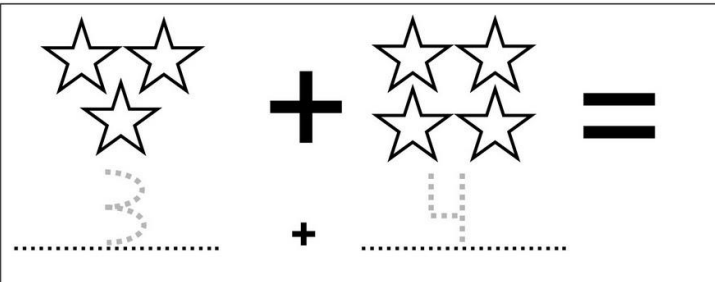
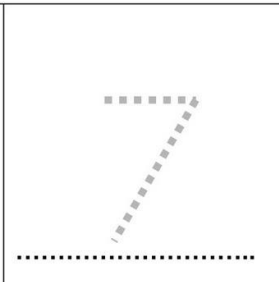
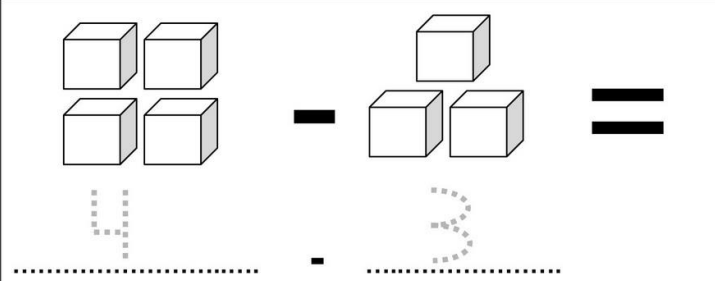
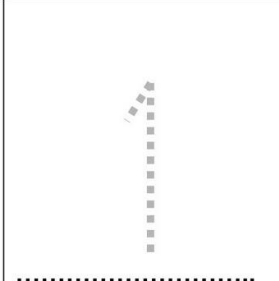
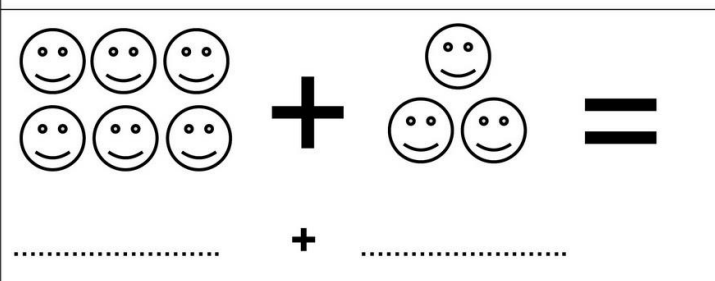
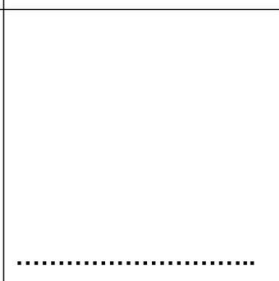
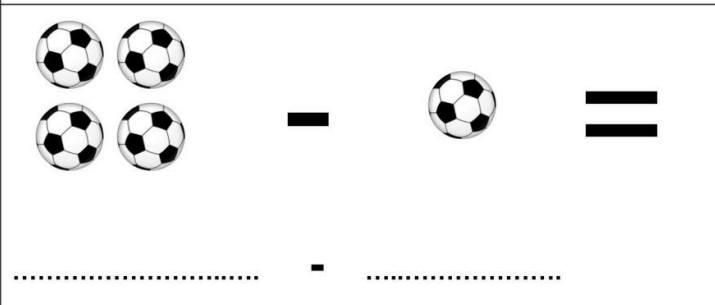

Gambar 2 ini, merupakan LKS untuk menghitung banyaknya benda dan sekaligus mengetahui konsep lebih besar dan lebih kecil. Semua anak mengisi LKS dengan riang gembira, tanpa terbebani ataupun merasa bosan.



Gambar 3

Gambar 3 ini merupakan LKS untuk mengenalkan kepada anak-anak mengenai konsep sama dengan. Dengan gambar ini anak-anak riang gembira menghitung sambil mewarnai juga.

BELAJAR BERHITUNG
Peran Orang Tua : Memberikan Penjelasan Arti Lambang (+) dan Arti Lambang (-)

Gambar ke 4

Gambar ke 4 ini berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-10. Melalui media gambar ini, anak-anak lebih mudah memahami materi penjumlahan dan pengurangan.

Dengan gambar yang menarik, anak memperhatikan, mengamati, serta lebih fokus pada suatu tugas tertentu dan mempertahankannya, dan kurang mudah

teralihkan oleh peristiwa yang tidak nyata. Dengan menggunakan media gambar ini dapat membangkitkan minat baru dalam belajar, membangkitkan motivasi dan membuat rangsangan dalam kegiatan pembelajaran, dan membawa pengaruh psikologis pada anak. Penggunaan media gambar dapat menumbuhkan minat anak dan memberikan anak dapat menghubungkan antara materi yang didapat dengan dunia nyata.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis didapatkan bahwa motivasi belajar matematika anak meningkat setelah diberikan media gambar. Munculnya keinginan atau inisiatif sendiri anak untuk belajar; keterlibatan secara sungguh-sungguh dalam belajar dan tugas yang diberikan; serta komitmen untuk terus menerus belajar sehingga bertahan dalam pelajaran. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar matematika pada anak usia dini. Dengan gambar-gambar yang menarik membuat anak-anak terus termotivasi dan semangat dalam belajar matematika. Dengan gambar yang menarik, anak memperhatikan, mengamati, serta lebih fokus pada suatu tugas tertentu dan mempertahankannya, dan kurang mudah teralihkan oleh peristiwa yang tidak nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadjar, I. (1999). *Dasar-Dasar Metodologi Kuantitatif Dan Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Hasratuddin. (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika?* Perdana Publishing.
- Karunia Eka Lestari. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.
- Lexy J. Moleong. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasir, M. (2005). *Metodologi Penelitian*. PT. Ghalia Indonesia.
- Wina Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan Disain Pembelajaran*. Kencana Pranada Media.