



Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di Era digital melalui Program Macromedia Flash 8

Kasmiati^{1✉}, Rahman²

¹ Universitas Jambi; Kasmiatijambi963@gmail.com

² Universitas Jambi; Ka_rahman@unja.ac.id

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.10740](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.10740)

Received 19 December 2021, Accepted 14 April 2022, Published 30 September 2022

Abstrak

Di era digital dan pascapandemi Covid-19 tenaga pendidik menjadi ramah dan peka dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Rancangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik interaktif dan menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan empat langkah konsep pokok penelitian tindakan kelas yaitu: Perencanaan (Planning), Melaksanakan Tindakan (Acting), Melaksanakan Pengamatan (observasi) dan Refleksi (Reflecting). Jumlah subjek penelitian adalah 17 anak di kelas B pada PAUD Pinang Masak. Pengumpulan data menggunakan pedoman observasi untuk mengukur ketercapaian siklus dan dianalisis menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Siswa TK B Pinang Masak Universitas Jambi dengan menggunakan program macromedia flash 8 di dalam pengajaran menunjukkan peningkatan tingkat motivasi belajar.

Kata Kunci : Macromedia Flash 8, Motivasi Belajar, Anak Usia Dini

Abstract:

In the digital era and post-Covid-19 pandemic, educators have become friendly and sensitive in using technology in learning. The design of learning media using macromedia flash 8 can create an interesting and fun learning process and increase early childhood learning motivation. This research was conducted using classroom action (CAR) with four main steps of action research, namely: Planning (Planning), Implementation (Observation), Implementation (observation) and Reflecting (Reflecting). The number of research subjects was 17 children in class B in PAUD Pinang Masak. Collecting data using observation guidelines to measure the achievement of the cycle and analysis using the percentage formula. The results showed that the students of Kindergarten B Pinang Masak Jambi University using the macromedia flash 8 program in teaching showed an increase in learning motivation.

Kata Kunci : Macromedia Flash 8, Learning Motivation, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia mulai dari dini, membangun pondasi bangsa dan menumbuhkembangkan anak secara optimal sehingga tercapai kelangsungan hidup suatu

bangsa secara layak. Oleh karena itu peningkatan pendidikan harus dimulai dari pendidikan dasar khususnya dari dini hingga sampai ketinggian perguruan tinggi. Hal ini bertujuan untuk menciptakan manusia yang kreatif dan mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Apalagi pasca pandemi Covid-19 dengan tatanan hidup baru yang dikenal dengan istilah “new normal”. Seluruh perangkat pembelajaran disesuaikan dengan sistem aplikasi dan gadget.

Pada jenjang PAUD berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Dalam pendidikan anak usia dini anak akan mendapatkan bekal menjadi pribadi yang mandiri. Kemandirian tersebut anak akan kuat dalam bersosialisasi, percaya diri, memiliki rasa ingin tahu yang besar, bisa mengambil ide yang baik, mengembangkan ide yang dimiliki, cepat beradaptasi, memiliki semangat belajar yang tinggi dan kreatifitas yang tinggi. Hal ini akan tercapai apabila proses pendidikan anak usia dini terlaksana dengan semestinya.

Berbagai masalahpun terjadi dalam proses belajar mengajar pada pendidikan anak usia dini karena tingkat pendidikan guru PAUD masih rendah (23,06 % berpendidikan strata-1 (S1) (Netti Herawati ketua Himpunan Pendidik PAUD Indonesia yang dikutip oleh Berita Satu.Com pada Rabu 23 Nopember 2016), persoalan selanjutnya Netti menjelaskan adalah persoalan kualitas program dan lembaga PAUD serta masalah pengajaran. Pengajaran PAUD yang seharusnya 80% membangun sikap, saat ini fokus pada abaca, tulis, hitung (calistung) yang bernuansa akademik. Masalah yang terjadi ini perlu diselaraskan dan distabilkan agar tercipta kondisi belajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta diperoleh perkembangan anak usia dini secara optimal. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Menurut (Ibrahim & Ishartiwi, 2017) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Penyampaian materi yang tidak dapat ditangkap oleh peserta didik dapat terjadi apabila pendidik tidak menggunakan media yang tepat. Saat ini telah banyak pendidik yang menggunakan macam-macam media dalam mengajar dikelas, (F. S. Sari, 2020). Ada banyak media yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Software presentasi juga sudah banyak dikenal oleh guru untuk menyampaikan materi, namun kebanyakan software presentasi yang digunakan hanya mampu menampilkan materi pelajaran secara statis, sehingga kurang menarik, (Ibrahim & Ishartiwi, 2017). Salah

satu alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih inovatif adalah dengan menggunakan video berbasis pembelajaran.

Guru seharusnya mempunyai sikap aktif dan kreatif dalam memanfaatkan benda-benda disekitar untuk dijadikan media pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan kreativitas siswa. Dengan demikian, pendapat tentang pelajaran yang membosankan dan kurang menarik itu tidak dirasakan lagi bagi siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, harus dilakukan variasi dalam metode mengajar yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran, (Maskur et al., 2017). Media sebagai alat bantu dapat membantu siswa dalam memaparkan kejadian yang berhubungan dengan pelajaran terutama dalam pelajaran, (Asmawati, 2021; Atika et al., 2022; Irawan et al., 2019; W. Sari, 2019). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta motivasi siswa.

Kedudukan media atau alat bantu memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa, (Afriyanti, 2019). Penggunaan media atau alat bantu dapat membuat bahan belajar yang abstrak bisa dikongkritkan dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik, (Nuryamin, 2016). Salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat program media pembelajaran adalah macromedia flash 8, (Maskur et al., 2017; Putri, 2019). Rancangan media pembelajaran tema "rumahku" dengan menggunakan macromedia flash 8 diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik interaktif dan menyenangkan.

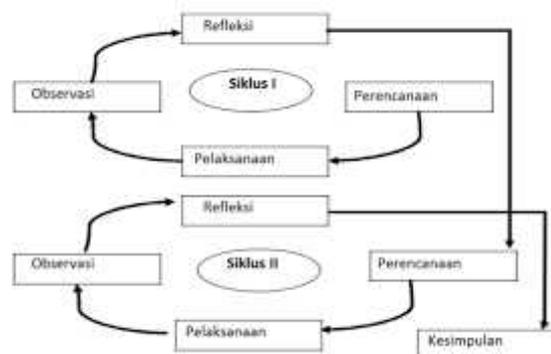
Anak TK yang notabene berusia 4-6 tahun masih sulit untuk memperhatikan materi pembelajaran, dan biasanya siswa sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti berbicara dengan teman atau bermain sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran yang peneliti observasi yaitu mengenai materi yang bertemakan pengenalan lingkungan, dimana dalam pembelajaran ini siswa membutuhkan contoh yang nyata agar dapat dipahami dengan baik, akan tetapi guru terlihat kesulitan mengkondisikan anak, siswa ada yang bermain sendiri, berbicara dengan teman dan berjalan kemana-mana karena penyampaian materi tidak dapat menarik perhatian siswanya. Berkaitan dengan hal tersebut, sangat penting sekali pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa sehingga anak dapat menangkap materi yang telah diajarkan. Maka dengan menggunakan macromedia flash 8, diharapkan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Dengan dasar pemikiran tersebut penting dilakukan penelitian untuk melihat keefektifan program macromedia flash 8 dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Menurut (Arikunto, 2010) penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (action

research) yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan Tindakan secara kolaborator dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan di TK B Pinang Masak subjek penelitian ini ialah anak usia 5-6 tahun yang berada pada kelompok B dengan jumlah 17 anak.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini ialah desain Kemmis dan Mc Taggart. Dalam perencanaan Kemmis dan Mc Taggart menggunakan system spiral yang dimulai dengan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, tahapan-tahapan prosedur (Nasirun et al., 2021) yang dilaksanakn dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar I : siklus PTK model Kemmis dan Mc Taggart

Teknik pengambilan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah observasi untuk mengukur motivasi belajar anak. yaitu observasi partisipasi lengkap yang artinya dalam melakukan pengumpulan data, peneliti terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran yang dilakukan sumber data. Observasi atau pengamatan dilaksanakn pada saat: (1) Sebelum ada tindakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara awal anak. (2) Pada saat proses pembelajaran setelah ada tindakan yang bertujuan untuk mengetahui perubahan-perubahan kemampuan berbicara dari anak yang diharapkan sesuai tujuan. (3) Pada saat akhir proses pembelajaran dalam penelitian untuk mengetahui kemampuan berbicara akhir anak setelah beberapa proses tindakan pembelajaran. Kisi-kisi instrument memperlihatkan hubungan antara variable yang diteliti dengan sumber data yang akan digunakan dan metode yang digunakan serta instrument yang di susun. Adapun cara pemberian skornya yaitu ditandai dengan pemberian rating scale 1,2,3 dan 4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tahap pra penelitian, siklus satu, siklus, selanjutnya dalam bab ini dijelaskan deskripsi kualitatif dan kuantitatif, analisa data kualitatif dan data kuantitatif serta pembahasannya.

Deskripsi Data dan Pra Penelitian (Pra Siklus)

Setelah peneliti mendapatkan informasi tentang data anak PAUD Pinang Masak dan keadaan siswa secara keseluruhan, maka peneliti menentukan subjek penelitian (sampel)

yakni anak kelas B yang hendak dijadikan sasaran dalam penelitian tindakan ini. Peneliti memulai penelitian di kelas Byang berjumlah 17 anak.

Sebelum mengadakan penelitian penulis melakukan observasi awal ke TK/ PAUD Pinang Masak untuk melihat pembelajaran. Penulis melihat bahwa guru mengajar secara klasikal dengan menggunakan alat peraga seadanya. penulis ingin menggunakan program Macromedia Flash 8 dalam pengajaran memperoleh gambaran umum bahwa peningkatan anak perlu ditingkatkan dengan pembiasaan enambah semangat atau motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa perlu menampilkan pengajaran yang lebih berbeda dari biasanya yang dilakukan guru PAUD pada umumnya disekolah sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan maksimal.

Berdasarkan hasil analisis terhadap pembelajaran tersebut diatas, terlihat bahwa masih terdapat banyak kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki. Anak-anak masih kurang semangat belajar pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, perbaikan yang dilakukan antarlain adalah merancang program pembelajaran yang mendorong anak untuk meningkatkan motivasinya dengan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan sambil bermain.

Deskripsi Data dan Hasil Intervensi Tindakan

Berikut adalah perincian tindakan yang dilakukan guru dan peneliti. Pelaksana kegiatan adalah peneliti dan guru yang bekerjasama dalam pelaksanaan dan mengisi lembar observasi setiap pertemuan. Perencanaan ini dituangkan dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Berdasarkan RPPM dan RPPH maka dibuatlah program Macromedia Flash 8.

Pertemuan 1, Guru mengajar dengan menggunakan program Macromedia Flash 8 yang telah peneliti latihkan pada guru pada waktu sebelumnya. Ketika guru mengajar peneliti berada dalam kelas bersama guru. Jumlah guru Dalam satu kelas adalah 2 orang (Ibu Laras Dengan Ibu Dina). Peneliti mengamati Siswa yang sedang belajar yang diajar oleh guru dengan menggunakan program Macromedia Flash 8 tersebut dengan laptop dan dipantulkan dengan Infocus. Pertama-tama guru menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk menjalankan kegiatan yang telah direncanakan. Gurupun mendemonstrasikan dengan menggunakan program Macromedia Flash 8. Tema yang pertama yang ditayangkan guru adalah tema Lingkunganku, dan subtema adalah Rumahku dengan materi yang dilengkapi gambar yang menggunakan program Macromedia Flash 8. Adapun materinya adalah (1) fungsi rumah, (2) bahagian-bahagian rumah, (3) bahan pembuat rumah, (4) lingkungan rumah. (5) jenis peralatan rumah, (6) jenis-jenis rumah. Penulis mengamati, guru sangat senang menggunakan program Macromedia Flas 8 karena semua materi telah ditata sedemikian rupa didalam program tersebut. Semua siswapun terfokus melihat kedepan

materi yang telah ditayangkan guru. Pengajaran berlangsung dengan sangat serius, anak memperhatikan dengan serius sampai materi berakhir.

Pertemuan 2, materi yang ditampilkan Guru mengajar dengan menggunakan program Macromedia Flash 8 yang telah peneliti latihkan pada guru pada waktu sebelumnya. Ketika guru mengajar peneliti berada dalam kelas bersama guru. Jumlah guru Dalam satu kelas adalah 2 orang (Ibu Laras Dengan Ibu Dina). Peneliti mengamati Siswa yang sedang belajar yang diajar oleh guru dengan menggunakan program Macromedia Flash 8 tersebut dengan laptop dan dipantulkan dengan Infocus. Pertama-tama guru menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk menjalankankegiatan yang telah direncanakan.Gurupun mendemonstrasikan dengan menggunakan program Macromedia Flash 8. Tema yang pertama yang ditayangkan guru adalah tema Lingkunganku, dan subtema adalah Keluargaku dengan materi yang dilengkapi gambar yang menggunakan program Macromedia Flash 8. Adapun materinya adalah (1) anggota keluargaku, (2) tata tertib dalam keluarga, (3) fungsi/ tugas tiap anggota keluarga, (4) kebiasaan dalam keluarga. (5) binatang peliharaan keluarga. Sama dengan pertemuan pertama, penulis mengamati, guru sangat senang menggunakan program Macromedia Flas 8 karena semua materi telah ditata sedemikian rupa didalam program tersebut. Semua siswapun terpokus melihat kedepan materi yang telah ditayangkan guru.Guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi, siswa dengan semangat menjawab pertanyaan guru dengan sangat serius, anak lain memperhatikan dengan serius sampai materi berakhir.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari berikutnya, materi yang ditampilkan Guru mengajar dengan menggunakan program Macromedia Flash 8 yang telah peneliti latihkan pada guru pada waktu sebelumnya. Ketika guru mengajar peneliti berada dalam kelas bersama guru. Jumlah guru Dalam satu kelas adalah 2 orang (Ibu Laras Dengan Ibu Dina). Peneliti mengamati Siswa yang sedang belajar yang diajar oleh guru dengan menggunakan program Macromedia Flash 8 tersebut dengan laptop dan dipantulkan dengan Infocus. Pertama-tama guru menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk menjalankankegiatan yang telah direncanakan.Gurupun mendemonstrasikan dengan menggunakan program Maedungcromedia Flash 8. Tema yang pertama yang ditayangkan guru adalah tema Lingkunganku, dan subtema adalah Sekolahku dengan materi yang dilengkapi gambar yang menggunakan program Macromedia Flash 8. Adapun materinya adalah (1) fungsi sekolah, (2) gedung halaman sekolah, (3) halaman sekolah, (4) orang yang ada disekolah. (5) alat yang ada disekolah, (6) tata tertib sekolah. Sama dengan pertemuan pertama, penulis mengamati, guru sangat senang menggunakan program Macromedia Flas 8 karena semua materi telah ditata sedemikian rupa didalam program tersebut. Semua siswapun terpokus melihat kedepan materi yang telah ditayangkan guru.Guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi, guru menanyakan masing –masing gambar yang ditayangkan pada siswa, siswa pun mengacungkan tangannya untuk menjawab dan memberikan penjelasan, dengan semangat gurupun memberikan waktu secara bergantian pada siswa untuk menjawab pertanyaan guru

dengan sangat serius, anak lain memperhatikan dengan serius sampai materi berakhir. Tahap tahap pengajaran terlaksana dengan biasanya.

Selama kegiatan bermain selama siklus I, peneliti mengamati jalannya kegiatan untuk melihat tindakan-tindakan tersebut sesuai dengan yang direncanakan. Hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan sudah berjalan sesuai dengan rencana anak kelompok B sampai dengan pertemuan ketigacenderung menunjukkan semangat dan motivasi yang sangat baik, peningkatan motivasi tersebut disebabkan karena guru mengajar dengan cara yang berbeda dari biasanya. Hasil untuk tiap kali tindakan gambarkan menjadi dua penjelasan, yakni secara kualitatif dan dan kuantitatif. Dari hasil pengamatan yang dilakukan selama 3 kali pertemuan, dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan program Macromedia Flash 8 sepertipada siklus I mengalami peningkatan dari sebelum diberikan tindakan. Berdasarkan deskripsi tersebut di atas, dapat dilihat bahwa, rata-rata anak sudah mengalami peningkatan motivasinya. Untuk proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, guru bersama peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan dari awal sampai akhir kegiatan. Berikut ini merupakan tabel mengenai data kegiatan pembelajaran pada siklus I.

Tabel 1. Data Kegiatan Pembelajaran Siklus I

No	Aspek yang diamati	Ya Tidak	Keterangan
I Pra-Pembelajaran			
1	Menyiapkan ruangan untuk pembelajaran	√	Setiap pertemuan guru selalu menyiapkan ruangan sebelum melaksanakan pembelajaran
2	Menyiapkan media, alat pembelajaran	√	Setiap pertemuan guru selalu menyiapkan media bahan alam yang digunakan dalam proses pembelajaran
3	Melihat kesiapan anak	√	Setiap pertemuan, guru melihat kesiapan anak sebelum melakukan kegiatan pembelajaran
4.	Pengelolaan kelas	√	Mengatur posisi duduk anak sebelum melakukan kegiatan pembelajaran
II Membuka Pembelajaran			
1	Melakukan kegiatan awal	√	Guru mendampingi melakukan kegiatan awal, salam, sapa dan berdoa
2	Memberikan penjelasan yang berkaitan dengan kegiatan dalam penggunaan Macromedia Flash 8	√	Guru memberikan penjelasan mengenai kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan yang sudah sediakan oleh peneliti
III Kegiatan Inti			
1	Guru menguasai materi kegiatan yang akan dilakukan	√	Guru menyampaikan materi yang berhubungan dengan aspek yang akan diamati

2	Melaksanakan kegiatan menjelaskan materi dengan menggunakan infocusi	√	Guru dan anak melaksanakan kegiatan dengan memanfaatkan bahan permainan sesuai dengan materi dalam subtema masing-masing
3	Guru memberikan keleluasaan kepada anak untuk bebas berekspresi bertanya pada guru	√	Dalam bermain anak diberikan kebebasan untuk berekspresi namun tetap mengarah aspek-aspek yang ditentukan.
4	Mengalokasikan waktu dalam kegiatan bermain sesuai dengan rencana.	√	Menggunakan waktu secara efektif dan seefisien mungkin, sehingga anak memiliki waktu yang cukup dalam kegiatan.

Hasil pengamatan secara kuantitatif melalui penggunaan Macromedia flash 8 pada akhir siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Data Penggunaan Macromedia Flash 8 Sebelum Dan Sesudah Tindakan

Subjek	Skor Pra Tindakan	%	Skor Siklus I	%	Point kenaikan	%
1	28	70	38	95	10	25
2	25	63	38	95	13	32
3	27	68	37	93	10	25
4	26	65	36	90	10	25
5	27	68	37	93	10	25
6	28	70	38	95	10	25
7	28	70	38	95	10	25
8	29	73	39	98	10	25
9	28	70	38	95	10	25
10	27	68	37	93	10	25
11	27	68	37	93	10	25
12	28	70	38	95	10	25
13	25	63	38	95	13	32
14	27	68	37	93	10	25
15	28	70	39	98	11	28
16	29	73	39	98	10	25
17	29	73	39	98	10	25

Pada tahap refleksi, peneliti bersama kolaborator melakukan evaluasi dan mendiskusikan hasil pengamatan terhadap tindakan yang telah dilakukan, kesesuaian

rencana pelaksanaan penggunaan program macromedia flash 8 yang dilaksanakan. Setelah itu, penelitian dan kolaborator mengidentifikasi aspek-aspek dalam motivasi belajar.

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, penelitian ini memperoleh peningkatan motivasi siswa didalam belajar. Kesepakatan antara peneliti dan kolaborator adalah jika peresentase rata-rata peningkatan yang diperoleh mencapai rata-rata 71% dari pra-intervensi, maka penelitian dan hasil intervensi tindakan yang diharapkan dinyatakan berhasil. Akan tetapi jika belum mencapai kenaikan 71% maka akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan program macromedia flash 8 siswa mengalami peningkatan persentase melebihi standar yang telah disepakati peneliti bersama kolabolator dan merujuk pada ketentuan teori Mills yang menyatakan bahwa dalam penelitian Action Research target persentase kenaikan menjadi 71% setelah dilakukan tindakan pada subjek penelitian. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini sudah berhasil.

Data kuantitatif tersebut diperkuat oleh data kualitatif yang dikemukakan berdasarkan analisis data model Miles dan Huberman. Temuan data kualitatif menunjukkan bahwa penggunaan program macromedia flash 8 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak merasa senang belajar sambil bermain melalui cara yang menarik perhatiannya. Hal ini memberikan motivasi kepada anak untuk aktif melakukan proses pembelajaran sampai selesai (Aulina, 2018; ENDANG, 2021; Fadilah et al., 2019; Markhamah, 2010). Dengan suasana belajar yang melibatkan aspek visual, auditory, dan kinestetik membuat anak tidak bosan dalam belajar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Beaty bahwa “dalam pencarian pengetahuan anak menginternalkan informasi yang diperoleh dari interaksi sensori dengan dunia sekitarnya”

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif diperoleh persentase hasil peningkatan motivasi belajar anak dengan menggunakan macromedia flash 8 sebesar 94,5. Hasil tersebut dapat menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan yaitu terjadi persentase kenaikan minimal 71 % maka hipotesis diterima. Berdasarkan hal tersebut, melalui penggunaan macromedia flash 8 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa TK Pinang Masak Universitas Jambi diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa program macromedia flash 8 dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Penggunaan Macromedia Flash 8 dapat meningkatkan motivasi siswa dalam aspek Mengamati semua tayangan materi yang disampaikan guru dalam pengajaran, an Macromedia Flash 8 dapat meningkatkan motivasi siswa dalam aspek, giat melakukan pekerjaan dalam menyelesaikan tugas, meningkatkan motivasi siswa dalam aspek Ingin tahu bertanya untuk mencari jawaban, menyelesaikan pekerjaan dengan cepat, semangat dalam melakukan tugas, menyelesaikan

tugas sampai selesai, menjawab pertanyaan guru dari Tema, aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan guru, dan senang/gembira dalam menyelesaikan kegiatan awal sampai akhir

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, I. A. (2019). *Pengembangan CD Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah*.
- Arikunto, S. (2010). *Metode penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96.
- Atika, E. D., Mariani, M., & Mulyono, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash Menggunakan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1881–1899.
- Aulina, C. N. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–12.
- ENDANG, S. (2021). *Implementasi Pengelolaan Kelas Oleh Guru Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di TK Taruna Jaya Prumnas Way Halim Bandar Lampung*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Fadilah, C., Rini, R., & Nawangsasi, D. (2019). Motivasi Kerja Guru PAUD dan Kompetensi Pedagogik. *FKIP UNILA*, Vol 5, No.
- Ibrahim, N., & Ishartiwi, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android mata pelajaran IPA untuk siswa SMP. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1).
- Irawan, Y., Wahyuni, R., & Herianto, H. (2019). Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Menggunakan Macromedia Flash 8 di Tk Kartika 1.50 Kecamatan Sail Kota Pekanbaru. *Informatika*, 11(2), 1–7.
- Markhamah, N. (2010). *Aplikasi multimedia Education Games untuk anak usia dini*.
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186.
- Nasirun, M., Indrawati, I., & Suprpti, A. (2021). Studi Tingkat Pemahaman Guru PAUD Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 26–36.
- Nuryamin, Y. (2016). Pembelajaran Grammar Menggunakan Animasi Interaktif Untuk Min Cempaka Putih Ciputat. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(2), 124–129.
- Putri, J. H. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Dengan Menggunakan PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematika Siswa Dan Motivasi Belajar Siswa*. UNIMED.
- Sari, F. S. (2020). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Melalui Metode



Bercerita Kelompok B RA Roudlotul Ulum Pasuruan. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 24–31.

Sari, W. (2019). *Penyediaan Aksesibilitas Berbentuk Fisik dalam Rangka Pemenuhan Hak Penyandang Disabilitas di Wilayah Kota Bukittinggi*. Universitas Andalas.