

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
SISWA TEMA: PENGENALAN PANCASILA DI TK
LAB SCHOOL IKIP PPPGRI JEMBER

THE EFFECT OF THE USE OF INTERACTIVE MULTIMEDIA
ON LEARNING MOTIVATION AND STUDENT LEARNING
RESULTS THEME: INTRODUCTION OF PANCASILA
IN TK LABSCHOOL IKIP PGRI JEMBER

Indah Sumatiningsih¹, M. Rudy Sumiharsono², Muljono³

Program Studi S2 Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana
Universitas PGRI Argopuro Jember

indahsumartiningsih01@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif kausal yang ingin mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar murid tema: pengenalan Pancasila di TK..Labschool IKIP PGRI Jember semester genap tahun pelajaran 2018 / 2019.

Permasalahan yang dikaji di dalam penelitian ini adalah: 1) adakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa? 2) adakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa?, dan 3) adakah pengaruh.penggunaan.multimedia.interaktif.terdhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara bersama-sama?. Tujuan penelitian: 1) menguji adakah penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa, 2) menguji adakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa, 3) menguji adakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara bersama-sama.

Responden penelitian ini adalah anak TK..Labschool IKIP PGRI Jember semester genap tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 33 anak, daerah penelitian ditentukan dengan metode purposive sampling. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain kausal. Alat pengumpul data menggunakan angket, tes serta metode bantu dokumentasi dan wawancara. Derajat valid dan reliabel alat dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji analisis instrumen menggunakan: 1) uji deskriptif, 2) uji normalitas, 3) uji homogenitas. Uji hipotesis dengan: 1) Uji Chi Square 2) Uji F

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) nilai sig. dari variabel penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa 0.000, kesimpulan sig. > 0,05, berarti terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa, 2) nilai sig. dari variabel pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa adalah 0.000, kesimpulan sig. > 0,05, ini berarti terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa, 3) hasil output analisis regresi diperoleh F_{hitung} 31.654 dengan sig. 0,000, karena >0,05 maka ini berarti terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara bersama-sama.

Saran dari penelitian ini bagi pendidik anak usia dini diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang interaktif berupa multimedia dan memperhatikan motivasi belajar anak sehingga akan memperoleh hasil belajar maksimal.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Motivasi belajar, Hasil belajar.

Abstract: This research is a causal quantitative study that wants to know the effect of the use of interactive multimedia on learning motivation and student learning outcomes theme: the introduction of Pancasila in kindergarten. Labschool IKIP PGRI Jember even semester of the 2018/2019 school year.

The problems examined in this study are: 1) is there any influence of the use of interactive multimedia on student motivation? 2) is there any influence of the use of interactive multimedia on student learning outcomes? together?

Research objectives: 1) test whether the use of interactive multimedia on student learning motivation, 2) test whether there is an influence of the use of interactive multimedia on student learning outcomes, 3) test whether there is an influence of the use of interactive multimedia on student learning motivation and learning outcomes together.

The respondents of this study were kindergartners. Labschool IKIP PGRI Jember even semester of the 2018/2019 school year with a total of 33 children, the study area is determined by purposive sampling method. This research is a quantitative study with a causal design. Data collection tools using questionnaires, tests and documentation and interview assistive methods. Valid and reliable tools with validity and reliability tests. Instrument analysis test uses: 1) descriptive test, 2) normality test, 3) homogeneity test. Hypothesis test with: 1) Chi square test and 3) F. test.

The results showed that: 1) the value of sig. of the use of interactive multimedia variables on student motivation 0.000, the conclusion sig. > 0.05, means that there is an influence of the use of interactive multimedia on student learning motivation, 2) the value of sig. of the variable influence of the use of interactive multimedia on student learning outcomes is 0.000, the conclusion sig. > 0.05, this means there is an influence of the use of interactive multimedia on student learning outcomes, 3) the results of the regression analysis output obtained Fcount 31,654 with sig. 0,000, because > 0.05 then this means that there is an influence of the use of interactive multimedia on learning motivation and student learning outcomes together.

Suggestions from this research for early childhood educators are expected to be able to implement interactive learning media in the form of multimedia and pay attention to children's motivation so that they will get maximum learning results

Keywords: Interactive Multimedia, Learning Motivation, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar manusia karena dengannya akan membedakan dengan makhluk Tuhan yang lain. Pendidikan melekat kuat bersifat menyeluruh mulai dari buaian ibu hingga liang lahat (long life education). Demikian halnya dengan PAUD yang merupakan bagian dari tahapan pendidikan secara umum, akan tetapi pada tahapan ini siswa mengalami masa keemasan (the golden age).

Meskipun dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak tidak diarahkan pada penguasaan membaca, namun pengenalan huruf dan angka harus mulai diperkenalkan mengingat pada jenjang sekolah dasar mereka akan dituntut untuk mulai membaca sederhana. Memberikan arahan pengenalan huruf dan angka agar mulai

dapat membaca bagi anak Taman Kanak-kanak harus disajikan dengan cara yang tidak monoton dan tetap berbasis bermain. Melihat keadaan dan tuntutan tersebut maka perlu menyajikan pembelajaran di TK. yang menyenangkan dan menarik. Desain dan setting pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan pelbagai cara misalnya melalui pemilihan media pembelajaran yang interaktif dan dengan banyak dimensi media (multimedia interaktif).

Multimedia interaktif pada umumnya merupakan media pembelajaran dengan berbantuan perangkat komputer atau Information Computer Technology (ICT). Penggunaan multimedia interaktif sangat membantu pendidik didalam kegiatan belajar mengajar, karena dengannya program dan hasil pembelajaran lebih

efektif dan baik..Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah dan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera para siswa, dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti: meningkatkan motivasi dan gairah belajar para siswa untuk menguasai materi pelajaran, mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya terutama bahan ajar yang berbasis ICT dan memungkinkan bagi siswa untuk mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya (Rudi, 2009). Selain dapat mendukung hasil belajar, penggunaan media pembelajaran berjenis multimedia interaktif dapat membangkitkan dorongan untuk belajar yang merupakan faktor penentu keberhasilan belajar anak.

Motivasi belajar menjadi penting karena dengannya anak akan terdorong untuk beraktivitas di kelas maupun kegiatan belajarnya di rumah. Dengan dorongan belajar yang tinggi anak akan senantiasa mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik sehingga cepat menangkap materi yang diberikan. Dikatakan bahwa ciri-ciri pada anak yang memiliki dorongan dalam kegiatan belajar ditunjukkan sebagai berikut: (1) Tekun menghadapi tugas. (2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). (3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. (4) Lebih senang bekerja secara mandiri. (5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin. (6) Dapat mempertahankan pendapatnya. (7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya. (8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal (Sardiman, 2010). Mempertimbangkan ciri-ciri yang dimiliki anak ketika mempunyai motivasi belajar sebagaimana disebutkan, menjadi potensi tersendiri untuk menggugah motivasi belajarnya.

Selain penggunaan media pembelajaran berjenis multimedia interaktif, membangkitkan motivasi belajar anak perlu juga menumbuhkan semangat nasionalisme sejak dini khususnya pada tahapan PAUD. Penanaman materi nasionalisme ini juga merupakan amanah dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional selain juga agar mereka mempunyai kesadaran dan tanggungjawab dengan keutuhan NKRI semenjak dini.

Salah satu cara membangkitkan nasionalisme adalah dengan pengenalan Pancasila pada PAUD yakni pada pendidikan TK. Berdasarkan keadaan dan uraian tersebut, maka penulis mengajukan usulan penelitian dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa tema: Pengenalan Pancasila di TK Labschool IKIP-PGRI Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 / 2019.

Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Definisi media pembelajaran sangat banyak disebutkan oleh para ahli pendidikan baik dihubungkan dengan kondisi pembelajaran maupun proses pembelajaran. Azharr Arsyad (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar mengajar baik didalam ruang maupun diluar ruangan yang ditekankan pada visual dan video. Pemaknaan tersebut lebih cenderung pada media yang dapat didengar (audio) dan disaksikan (visual)-sehingga hanya mengarah pada dua jenis media saja. Terdapat pengertian media pembelajaran yang lebih umum oleh Syafull Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Pemaknaan ini lebih luas cakupannya terkait media pembelajaran sehingga dapat mengakomodir media pembelajaran yang dibutuhkan bagi mereka yang berkebutuhan khusus dengan cara diraba misalnya Brail.

Penggunaan Media Pembelajaran harus tetap memperhatikan asas manfaat dan fungsi serta prinsip penggunaannya. Setidaknya terdapat lima Prinsip Penggunaan Media yaitu: 1) media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang digunakan harus benar-benar sesuai yang dapat membantu murid belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. 2) media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran. 3). media yang akan digunakan harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi murid. 4). media yang akan digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisiensi. 5). media yang akan digunakan

harus sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakannya (Sanjaya, 2008). Berdasarkan prinsip ini maka penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan tujuan pembelajaran, efektifitas dan efisiensi media dalam implementasinya, pertimbangan ciri dan kebutuhan siswa sebagai pembelajar dan kemampuan guru dalam menggunakan media.

Keunggulan Multimedia Pembelajaran yaitu: (a).memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron, dan lain-lain; (b).memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain; (c).menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain; (d).menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain; (e).menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain; (f).meningkatkan daya tarik dan perhatian murid (Daryanto, 2013:52).

Adapun kekurangan/kelemahan Multimedia Interaktif diantaranya adanya permasalahan belum semua guru mampu mengakses informasi melalui teknologi multimedia. Dalam hal ini sangatlah dibutuhkan guru mengikuti pelatihan baik melalui training yang diselenggarakan pemerintah (Ariani & Haryanto, 2010) Oleh sebab itu, seorang guru harus teliti dalam memilih media pembelajaran. Guru harus dapat memaksimalkan manfaat/kegunaannya dan meminimalkan kelemahan yang dimiliki oleh media tersebut. Guru juga harus dapat mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan dari media yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Berdasarkan pola penelitian ini yang bersifat mencari pengaruh variabel tertentu (bebas) terhadap variabel lain (terikat) adalah merupakan penelitian jenis kuantitatif kausal (Sudjana, 1999). Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian yang mengandung prosedur dan cara melakukan verifikasi data yang

diperlukan untuk memecahkan dan menjawab masalah penelitian.

Penentuan daerah penelitian adalah menggunakan metode purposive sampling. Sebagaimana diketahui bahwa purposive sampling ialah teknik sampling yang digunakan oleh peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya. Penentuan tersebut berdasarkan pertimbangan seperti berikut: 1) lokasi penelitian adalah tempat kerja peneliti, 2) adanya kesediaan dari lembaga lokasi, 3) memungkinkan diadakannya penelitian oleh peneliti.

Populasi adalah suatu tempat generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini sebagai subjek/responden Penelitian ini adalah siswa Taman Kanak-kanak berjumlah 33 anak. Penentuan responden penelitian, kelas yang dipilih sebagai subjek penelitian ini menggunakan metode population riset karena pengambilan responden dari populasi yang ada (Sugiyono, 2014). Dengan demikian maka jumlah siswa seluruhnya pada TK Labschool IKIP PGRI Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 / 2019.

Metode pengumpulan data, Validitas, dan Reliabilitas Instrumen Penelitian dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas. Hal ini dimaksudkan agar memperoleh informasi-informasi yang ilmiah dan mencerminkan keadaan variabel penelitian yang sebenarnya agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Metode Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk Observasi, Dokumen, Angket dan Tes. Observasi digunakan untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian objek penelitian.

Metode Pengumpulan Data Dokumen dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan gambaran sebaran siswa, jumlah rombongan pelajar, dan hasil belajar siswa. Metode ini digunakan berdasarkan pendapat dari Noor (2011) yaitu sebagian besar data yang tersedia dalam dokumen yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak, dan foto. Sifat utama data ini tak terbatas pada ruang dan waktu sehingga

memberikan peluang pada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam.

Sedangkan metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur ketrampilan bahasa setelah pelakuan (posttest). Hasil tes tersebut digunakan sebagai unit analisis penelitian. Langkah yang ditempuh dalam penyusunan instrumen tes adalah: 1) melakukan penjabaran variabel utama dalam penelitian yang dituangkan dalam bentuk sub-variabel dan indikator, 2) berdasarkan dari indikator ini kemudian disusun kisi-kisi instrumen, 3) melaksanakan penyusunan butir-butir pertanyaan terhadap kisi-kisi yang telah disusun, 4) melakukan telaah butir-butir pertanyaan, 5) melakukan uji coba instrumen dengan tujuan untuk mengetahui reliabilitas dan validitas instrumen yang telah dibuat, dan 6) melakukan penyempurnaan instrumen.

Uji Instrumen Penelitian

Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur (Arikunto, 2013). Agar butir soal yang diujikan memiliki validitas yang memadai, soal disusun dengan cara membuat kisi-kisi terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar soal-soal yang dibuat dapat mewakili pengukuran indikator dari tujuan pembelajaran. Uji validitas menggunakan konsep korelasi skor item total. Item soal dikatakan valid apabila skor item berkorelasi positif dengan skor total. Dalam hal ini, skor item yang berkorelasi dengan skor total berarti apa yang diungkap skor item sama seperti yang diungkap skor total.

Formulasi uji validitas untuk skala hasil belajar menggunakan formulasi korelasi product moment. Penghitungannya validitas hasil belajar dilakukan dengan bantuan SPSS 22.0 for windows. Kriteria yang digunakan untuk mengetahui suatu pernyataan valid atau tidak valid yaitu jika $r_{xy} > r$ tabel maka pernyataan valid, namun jika $r_{xy} < r$ tabel maka pernyataan tidak valid.

Reliabilitas instrumen penelitian adalah hasil pengukuran yang dapat dipercaya atau konsistensi hasil pengukuran. Sukmadinata (2013) menyatakan bahwa reliabilitas berkenaan dengan ketetapan hasil pengukuran. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai bila instrumen tersebut

digunakan mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama selama aspek yang diukur tidak berubah. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan pengukuran. Dengan demikian, reliabilitas berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Untuk mengetahui tingkat reliabilitas soal dilakukan uji coba. Hasil uji coba dianalisis dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan program SPSS 22.0 for windows.

Batas minimal koefisien reliabilitas suatu instrumen adalah 0,60. Jika nilai Alpha Cronbach hasil analisis lebih dari 0,60 maka dikatakan reliabel dan jika kurang dari 0,60 dikatakan tidak reliabel. Berarti item yang tidak reliabel itu perlu dihilangkan atau diperbaiki.

Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data mencakup dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan penelitian. Kegiatan yang termasuk dalam tahap persiapan adalah penyusunan perangkat pembelajaran dan instrument penelitian. Perangkat pembelajaran yang disusun adalah rencana kegiatan harian PAUD. Data yang akan dikumpulkan untuk dianalisis adalah berupa hasil angket minat belajar dan tes ketrampilan bahasa.

Setelah dilakukan pengumpulan data, kegiatan selanjutnya adalah melakukan pengkodean (coding) agar data yang dikumpulkan dapat diolah dengan menggunakan program statistik analisis data. Peneliti menggunakan program SPSS versi 22.0 for windows dalam mengolah data kuesioner/angket. Metod analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya dengan maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi, (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data sesuai masing-masing variabel yang meliputi: rata-rata, median, modus, dan standar deviasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan yaitu dengan menerapkan multimedia pembelajaran yang interaktif terhadap kelas A kemudian dilakukan pengukuran motivasi belajar anak dan hasil belajarnya. Setelah perlakuan kelas A kemudian dengan pola yang sama diterapkan pula pada kelas B. Pengambilan data diperoleh dengan mengolah data hasil penelitian menggunakan bantuan aplikasi berbasis komputer yakni program SPSS versi 22. Deskripsi data yang dimaksud adalah data hasil observasi/dokumentasi, data motivasi belajar, data hasil belajar (aspek perkembangan kognitif anak), data hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen, data hasil uji normalitas, data hasil uji homogenitas dan data hasil uji hipotesis. Data-data tersebut akan dipaparkan secara terperinci sebagai berikut:

Dengan alat-alat di lingkungan sekitarnya.

1. Mengembangkan Kecakapan Hidup

Proses pembelajaran harus diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup melalui penyiapan lingkungan belajar yang menunjang berkembangnya kemampuan menolong diri sendiri, disiplin dan sosialisasi serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

2. Pemanfaatan Teknologi Informasi

Pelaksanaan stimulasi pada anak usia dini jika dimungkinkan dapat memanfaatkan teknologi untuk kelancaran kegiatan, misalnya tape, radio, televisi, komputer. Pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran dimaksudkan untuk mendorong anak menyenangi belajar.

3. Pembelajaran bersifat Demokratis

Proses pembelajaran di TK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir, bertindak, berpendapat, serta berekspresi secara bebas dan bertanggung jawab.

A. Model Pembelajaran yang diterapkan

Dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan partisipatif, TK Labschool IKIP PGRI Jember menerapkan beberapa model pembelajaran Model Pembelajaran berdasarkan kelompok dengan kegiatan pengaman, pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok, biasanya anak dibagi menjadi (tiga) kelompok dan masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda-beda.

Dalam satu kali pertemuan, anak harus menyelesaikan 2-3 kegiatan dalam kelompok secara bergantian dengan tuntas. Apabila dalam pergantian kelompok, terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat dari pada temannya, maka anak tersebut dapat menentukan kegiatan lain sejauh kelompok lain yang tersedia tempat. Namun apabila tidak tersedia tempat, maka anak tersebut dapat bermain pada tempat tertentu di dalam kelas yang telah disediakan guru yang disebut dengan kegiatan pengaman.

Pada kegiatan pengaman sebaiknya disediakan alat-alat yang lebih bervariasi dan sering diganti disesuaikan dengan tema atau sub tema yang dibahas. Dalam upaya peningkatan bakat dan minat peserta didik diselenggarakan kegiatan pembelajaran tambahan yang menyenangkan, kreatif, dan partisipatif, kegiatan-kegiatan unggulan itu meliputi: a) Pengembangan program khusus (Mautan Lokal), Adalah kegiatan tambahan yang mewajibkan seluruh peserta didik untuk mengikuti kegiatan itu sejak masuk sampai keluar dari lembaga ini meliputi: Pendidikan Kehidupan Beragama (PKB), b) Program kegiatan ekstrakurikuler, Adalah kegiatan tambahan yang mewajibkan setiap peserta didik untuk mengikuti kegiatan itu berdasarkan minat bakat yang dimiliki anak, Kegiatan ini meliputi: Mewarnai, Seni musik (Rebana), Tari dan Bahasa Inggris (English children), c) Pengembangan Pendidikan karakter. Penanaman nilai-nilai karakter diberikan melalui keteladanan, pembiasaan, dan pengulangan dalam kehidupan sehari-hari. Suasana dan lingkungan yang aman dan nyaman, perlu diciptakan dalam proses penanaman nilai-nilai karakter. Penanaman nilai karakter pada anak bukan hanya sekedar mengharapkan kepatuhan, tetapi harus diyakini oleh anak sehingga mereka merasa bahwa nilai tersebut

memang benar dan bermanfaat untuk dirinya dan lingkungannya.

Dengan demikian mereka termotivasi dari dalam diri untuk menerapkan dan terus memelihara nilai tersebut dalam kehidupan sehari-harinya. Penerapan pendidikan karakter di TK Labschool IKIP PGRI Jember dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut proses nilai-nilai karakter bagi anak usia dini dilakukan melalui kegiatan yang terprogram dan pembiasaan. Secara ringkas pembelajaran TK Labschool IKIP PGRI Jember sebagai berikut:

Tabel 4.4 Pembelajaran TK Labschool IKIP PGRI Jember

No.	ASPEK PENGEMBANGAN	ALOKASI WAKTU	KET.
A.	Pembentukan Perilaku 1. Sosial emosional dan kemandirian 2. Nilai Agama dan Moral	24 jam Per Minggu	Jumlah jam per minggu 900 menit, 30 jam x 30 Menit per jam pelajaran Selama 5 hari efektif belajar
B.	Kemampuan Dasar 1. Bahasa 2. Fisik – Motorik 3. Seni 4. Kognitif		
C.	Muatan Lokal PKB (Pendidikan Kehidupan Beragama)	4	
D.	EKSTRA KURIKULER 1. Melukis 2. Vokal	2 2	

No.	ASPEK PENGEMBANGAN	ALOKASI WAKTU	KET.
	3. Menari	2	
	4. Bahasa Inggris	2	
		36 Jam /minggu	

Kompetensi Inti

Kompetensi Inti Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun. Kompetensi Inti mencakup:

- i. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
- ii. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti pengetahuan.
- iii. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti sikap sosial.
- iv. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Uraian tentang kompetensi Inti PAUD dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Kurikulum PAUD

KOMPETENSI INTI	
KI-1	Mendapat ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-3	Memiliki sikap hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan

	keluarga, pendidik, dan Teman
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan difikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti.

Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan. Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti yaitu:

- a. Kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
- b. Kelompok 2: kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-2;
- c. Kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-3;
- d. Kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Uraian dari setiap Kompetensi Dasar untuk setiap Kompetensi Inti adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Kompetensi Dasar PAUD

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
	2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
	2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
	2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
	2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
	2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
	2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
	2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
	2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	toleran kepada orang lain
	2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
	2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap Tanggungjawab
	2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
	2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
	3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
KI-3. Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik halus dan motorik kasar
	3.4. Mengetahui cara hidup sehat
	3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
	3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	
	ibadah, budaya, transportasi)	
	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)	
	3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	
	3.10. Memahami bahasa reseptif (membaca dan menyimak)	
	3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	
	3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	
	3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain	
	3.14. Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri	
	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	
	4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	
	4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak Mulia	
	KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dipikirkan, dan dibutuhkan melalui	4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
		4.4. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI IDASAR
bahasa, musik, karya, dan gerakan secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	4.5. Membenahi masalah sehari-hari secara kreatif
	4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-cirilainnya) melalui berbagai hasil karya
	4.7. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
	4.8. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
	4.9. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI IDASAR
	(menyimak dan membaca)
	4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.12. Menunjukkan kemampuan berbagai bentuk karya keaksaraan awal
	4.13. Menunjukkan respon emosi diri secara wajar
	4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat
	4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Data Multimedia Interaktif
Tabel 4.7 Kisi-Kisi Angket Persepsi Anak terhadap Media Pembelajaran

Variabel	Indikator	Pernyataan	Nomor
Kelayakan penggunaan media sebagai media pembelajaran	Jenis, warna, dan ukuran huruf telah dipilih dengan tepat	Media menyajikan tampilan (warna, huruf, ukuran huruf) yang tepat dan mudah dibaca.	1, 2
	Penggunaan warna latar belakang dan warna huruf pada teks secara kontras	Media menggunakan warna latar belakang dan warna huruf pada secara kontras.	3

	Judul atau sub judul deskriptif diletakkan pada bagian tengah slide	Judul dan sub judul dituliskan pada bagian tengah slide.	4	Kriteria tersebut terdiri dari motivasi belajar rendah dan motivasi belajar tinggi. Kriteria motivasi belajar tinggi adalah skor motivasi belajar anak diatas rata-rata skor keseluruhan responden atau anak. Sedangkan untuk kriteria motivasi belajar									
	Menggunakan komunikasi singkat	Isi media mudah untuk dimengerti dan dipahami.	5	rendah adalah anak yang mempunyai skor motivasi belajar dibawah rata-rata skor keseluruhan anak. Berikut ini akan disajikan data motivasi belajar anak yaitu;									
	Menggunakan templet yang konsisten	Media menggunakan templet yang konsisten	6	Tabel 4.9 Data Motivasi Belajar Anak PAUD Lab School IKIP PGRI									
	Tidak menggunakan fitur yang berlebihan	Media tidak menggunakan fitur (bangunan slide, suara efek) yang sederhana dan tidak berlebihan	7	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Kriteria</th> <th>Jumlah</th> <th>Prosentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Motivasi Belajar Tinggi</td> <td>21</td> <td>65,625</td> </tr> <tr> <td>Motivasi Belajar Rendah</td> <td>11</td> <td>34,375</td> </tr> </tbody> </table>	Kriteria	Jumlah	Prosentase	Motivasi Belajar Tinggi	21	65,625	Motivasi Belajar Rendah	11	34,375
Kriteria	Jumlah	Prosentase											
Motivasi Belajar Tinggi	21	65,625											
Motivasi Belajar Rendah	11	34,375											
	Menggunakan gambar dan animasi yang sesuai	Media menyajikan tampilan (warna, huruf, gambar, animasi) yang baik, sesuai, dan menarik.	8	<p>Pada Tabel 4.9 diatas menunjukkan data hasil motivasi belajar secara akumulatif. Data ini memberikan informasi bahwa terdapat anak dengan kriteria motivasi belajar tinggi sebanyak 21 atau 65,625% anak sedangkan jumlah anak dengan motivasi belajar rendah adalah 11 atau 34,37%.</p> <p>Instrumen penilaian aspek perkembangan kognitif sebagaimana pada Tabel 4.10 diatas akan diimplementasikan dengan bantuan guru dalam pengisiannya.</p>									
	Menggunakan catatan kaki	Media menggunakan catatan kaki yang berisi nama / topik materi / timangsa.	10	<p>Pengisian instrumen penilaian perkembangan aspek kognitif dibantu oleh guru dengan pengamatan langsung kepada anak adalah dengan pertimbangan faktor usia dan kemampuan anak. Hasil pengisian instrumen penilaian perkembangan aspek kognitif secara ringkas disajikan dalam Tabel 4.11 berikut ini;</p>									

Data Motivasi Belajar

Motivasi belajar sebagai faktor internal siswa akan diukur berdasarkan instrumen angket yang telah dipersiapkan sebelumnya. Instrumen angket motivasi belajar akan diberikan pada masing-masing peserta didik, namun karena faktor usia yang masih tidak memungkinkan untuk mengisi instrumen angket maka dilakukan oleh guru atau peneliti. Guru atau peneliti akan mengisi cheklist pada lembar angket berdasarkan pengamatan langsung terhadap masing-masing anak. Setelah pengisian angket motivasi belajar terlaksana maka kemudian hasilnya diakumulasi untuk penentuan rerata skor secara keseluruhan. Fungsi rerata skor tersebut adalah sebagai acuan dalam kriteria penentuan motivasi belajar anak.

Tabel 4.11 Ringkasan Penilaian Aspek Perkembangan Kognitif

Nilai	Jumlah Anak
0-20	-
30-40	6
50-60	7
70-80	12
90-100	8

Berdasarkan Tabel 4.11 diatas, maka dapat dinyatakan bahwa nilai aspek perkembangan kognitif lebih didominasi dengan nilai 70 sampai dengan 80 sebanyak 12 anak disusul dengan nilai 90 sampai dengan 100 sebanyak 8, nilai 50 sampai 60 sebanyak 7 anak serta nilai 30-40 sebanyak 6 anak.

1. Data Hasil Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui sampel berasal dari

populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Jika didapatkan nilai $p < 0,05$, maka H_0 (data berdistribusi normal) ditolak. Nilai signifikansi yang digunakan mengacu pada rumus Kolmogorov-Smirnov^a. Hasil pengujian normalitas ditampilkan pada Tabel 4.12 di bawah ini.

Tabel 4.12. Data Pengujian Normalitas

No	Variann Uji	P Value
1	Motivasi Belajar	0,07
2	Hasil Belajar (Aspek Perkembangan Kognitif)	0,09
3	Motivasi Belajar- Hasil Belajar (Aspek Perkembangan Kognitif)	0,08

Pada Tabel 4.12 diatas diperoleh hasil uji normalitas data dengan p-value motivasi belajar sebesar 0,07, p-value hasil belajar sebesar 0,09 dan p-value motivasi belajar-hasil belajar sebesar 0,08. Dengan hasil itu maka dapat dinyatakan bahwa secara keseluruhan data terdistribusi normal. Dengan hal ini pula maka dapat ditetapkan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik.

2. Data Hasil Uji Homogenitas

Tujuan pengujian homogenitas data adalah untuk mengetahui komponen dari sejumlah populasi sama atau tidak. Jika diperoleh nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak artinya sampel dari populasi yang homogen atau homogenitas terpenuhi. Hasil pengujian homogenitas disajikan pada Tabel 4.13. di bawah ini.

Tabel 4.13. Data Pengujian Homogenitas

No	Varian Uji	P Value
1	Motivasi Belajar	0,65
2	Hasil Belajar (Aspek Perkembangan Kognitif)	0,68
3	Motivasi Belajar- Hasil Belajar (Aspek Perkembangan Kognitif)	0,56

Tabel 4.13 merupakan ringkasan hasil uji homogenitas data dengan perolehan p-value motivasi belajar sebesar 0,65, p-value hasil belajar sebesar 0,68 dan p-value motivasi belajar-hasil belajar sebesar 0,56. Dengan hasil

tersebut dapat dinyatakan bahwa secara keseluruhan data adalah homogen. Dengan hasil ini pula maka dapat ditetapkan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik.

3. Data Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji homogenitas dan normalitas data sebagaimana dipaparkan sebelumnya jika uji hipotesis akan menggunakan pendekatan statistik parametrik. Pengujian hipotesis adalah pada hipotesis nihil karena merupakan penelitian kuantitatif kausalitas. Langkah pertama adalah pengujian Tests of Between – Subjects Effects atau dapat juga menggunakan uji beda (T-Test). Untuk mengetahui uji tersebut pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel bebas pada variabel terikat secara parsial. Sedangkan untuk uji interaksi atau pengaruh secara variabel terhadap variabel lain akan menggunakan uji F. Uji hipotesis yang dimaksudkan adalah: a). Tidak ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar di TK. Labschool IKIP PGRI Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 / 2019, b). Tidak ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa tema: Pengenalan Pancasila di TK. Labschool IKIP PGRI Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019, c). Tidak ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara bersama-sama tema: Pengenalan Pancasila di TK.. Labschool IKIP PGRI Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 / 2019.

PEMBAHASAN

Hipotesis Pertama

Hasil pengujian pada hipotesis pertama menghasilkan p value $> 0,05$ yang memberikan simpulan bahwa H_0 atau hipotesis nihil ditolak jadi "Tidak ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar di TK. Labschool IKIP PGRI Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019".

sehingga hipotesis yang diterima adalah hipotesis kerja yakni "Ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar di TK. Labschool IKIP PGRI Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019".

Hasil ini dapat dijelaskan dengan beberapa pendapat para pakar dan ahli

serta dari hasil penelitian terdahulu. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dapat memberikan pengaruh pada motivasi belajar anak TK. Labschool IKIP PGRI Jember karena mempunyai manfaat dan kelebihan tersendiri. Manfaat media pembelajaran yaitu: 1). Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi. 2). Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri. 3). Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. 4). Dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa (Arsyad, 2007). Dalam manfaat memperluas penyajian informasi yakni materi pembelajaran tentu akan bertautan langsung dengan manfaat media dalam menguasai keterbatasan indera, ruang dan waktu. Hal ini sangat logis karena berkat bantuan media pembelajaran maka obyek pembelajaran yang sulit dihadirkan langsung atau anak mengamati langsung akan teratasi.

Selain itu melalui media pembelajaran akan tercipta kesamaan dan penyamaan penyampaian informasi yakni materi pembelajaran. Dan yang paling penting adalah dengan adanya tampilan yang lebih variatif dan komunikatif dalam penyajian materi pembelajaran akan semakin membuat anak tertarik dan tergugah semangat belajarnya sehingga motivasi belajarnya meningkat.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menampilkan unsur audio dan visualisasi dari materi pembelajaran sehingga akan memberikan kesan belajar yang bermakna terhadap anak. Dampak dari kondisi ini akan semakin membuat anak terpicu untuk menyimak dan dapat merangsang perhatiannya.

Hasil ini juga dapat dijelaskan berdasarkan hasil penelitian terdahulu namun relevan. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Anjarsari, Ruli Dwi, dengan judul "Pengembangan Multimedia Video Tutorial Untuk Peningkatan Kemampuan Mewarna Pada Anak TK. Kelompok B Di TK. Alam Qurrota A'Yun Ceria Malang "Pendidikan Dasar Kosentrasi PAUD, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 2014. Dalam temuannya tertulis bahwa media pembelajaran multimedia dapat memberikan dampak pada semangat belajar.

Hipotesis Kedua

Hasil pengujian pada hipotesis pertama menghasilkan p value > 0,05 yang memberikan simpulan bahwa H_0 atau hipotesis nihil ditolak jadi "Tidak ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa tema: Pengenalan Pancasila di TK. Labschool IKIP PGRI Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019". Sehingga hipotesis yang diterima adalah hipotesis kerja yakni "Ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa tema: Pengenalan Pancasila di TK..Labschool IKIP PGRI Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019".

Hasil ini dapat dijelaskan dalam kajian dari multimedia pembelajaran interaktif itu sendiri baik dari kelebihan dan karakternya. Multimedia pembelajaran interaktif dapat memberikan penyajian materi dengan audio visual yang menarik. Media ini dapat menyederhanakan materi pembelajaran yang cukup rumit, memotong jarak dan waktu. Dalam artian bahwa melalui media pembelajaran berbasis multimedia akan sangat membantu dalam menyusun materi pembelajaran dari kondisi sebenarnya menjadi imitasi yang mudah dimengerti. Misalnya akan menyampaikan mengenai bentang alam Indonesia atau Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia tidak perlu harus keliling nusantara namun cukup terwakili dengan menyaksikan video tentang hal tersebut.

Selain hal tersebut, melalui media pembelajaran interaktif dapat didesain tampilan maupun tempo penyampaian materi pembelajaran sesuai kebutuhan dan karakteristik anak. Materi pembelajaran dikemas dengan animasi dan sebagian besar berbasis kartun yang tentu merupakan tayangan favorit anak. Penyajian materi pembelajaran dengan desain yang lucu/kartun relevan dengan pola pendidikan anak usia dini yakni belajar sambil bermain.

Materi pembelajaran dengan tema Pengenalan Pancasila disajikan dengan tampilan yang menarik melalui tayangan dalam bentuk tulisan dan video serta suara dari lagu Garuda Pancasila. Anak sangat antusias dan riang dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Kondisi belajar anak yang riang dan antusias inilah yang kemudian menjadikan sebab

mudahnya menangkap materi pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. (Djamarah dan Zain, 2010.). Tentu tujuan pembelajaran adalah tercapainya pesan pembelajaran yakni materi pembelajaran. Berpijak pada pengamatan dan wawancara langsung peneliti kepada guru, dinyatakan bahwa penyampaian materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif sangat membantu dan efektif serta efisiensi terhadap waktu dan tenaga.

Selain hal tersebut, hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan berdasarkan penelitian yang terdahulu dan relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Anjarsari, Ruli Dwi, dengan judul "Pengembangan Multimedia Video Tutorial Untuk Peningkatan Kemampuan Mewarna Pada Anak TK. Kelompok B di TK. Alam Qurrota A'Yun Ceria Malang "Pendidikan Dasar Kosentrasi PAUD, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 2014. Penelitian ini menghasilkan simpulan bahwa multimedia video tutorial dapat meningkatkan kemampuan mewarna pada anak TK. Kelompok B Di TK. Alam Qurrota A'Yun Ceria Malang. Pada penelitian tersebut memang tidak menyebutkan hasil belajar secara langsung namun kemampuan mewarnai. Meskipun demikian secara substansi adalah sama karena pada pendidikan anak usia dini hasil belajar mengacu pada 6 aspek perkembangan.

Hipotesis Ketiga

Hasil pengujian pada hipotesis pertama menghasilkan p value $> 0,05$ yang memberikan simpulan bahwa H_0 atau hipotesis nihil ditolak jadi "Tidak ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara bersama-sama tema: Pengenalan Pancasila di TK. Labschool IKIP PGRI Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019". Sehingga hipotesis yang diterima adalah hipotesis kerja yakni "Ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara bersama-sama tema: Pengenalan Pancasila di TK. Labschool IKIP PGRI Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019".

Pengaruh bersama-sama atau interaksi dari Penggunaan Media

Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar dapat dipahami karena multimedia interaktif akan menggugah semangat belajar anak. Dengan terpacunya semangat belajar atau motivasi belajar anak inilah secara otomatis akan meningkatkan intensitas, keseriusan belajar, fokus belajar dan akhirnya mendongkrak hasil belajar berupa aspek perkembangan kognitif anak.

Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif adalah dapat menyederhanakan obyek kajian belajar, memotong waktu dan jarak dalam mempelajari materi pembelajaran tertentu yang sulit dilakukan langsung, memberikan efektifitas dan efisiensi dalam penyampaian dan yang terpenting adalah materi disajikan dengan tampilan yang menarik sesuai perkembangan dan corak belajar anak usia dini yakni belajar sambil bermain. Dengan paparan ini maka sangat gamblang telah terejawantahkan adanya interaksi Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar sekaligus hasil belajar.

SIMPULAN

Setelah paparan permasalahan, kajian teori dan hasil penelitian serta pembahasannya maka simpulan dari penelitiannini adalah sebagai berikut:

1. Ada Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap motivasi belajar di TK. Labschool IKIP PGRI Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018-2019.
2. Ada Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa tema: Pengenalan Pancasila di TK. Labschool IKIP PGRI Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018-2019.
3. Ada Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara bersama-sama tema: Pengenalan Pancasila di TK. Labschool IKIP PGRI Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018-2019

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2012. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Edisi 1, Cetakan 15.
- Degeng, Nyoman S. 2013. Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian. Bandung: Kalam Hidup.
- Depdiknas, 2004. Kurikulum TK dan RA, Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas, 2000. Kurikulum berbasis kompetensi TK, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Menengah
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru. Surabaya: Usaha Nasional.
- Eny Zubaidah, 2010. Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. Draft Buku Pendidikan Dasar FKIP UNY. Yogyakarta: UNY Press.
- Moeslihatoen, 2004. Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak, Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Reigeluth, Charles M. 1999. Instructional-Design Theories and Models. Lawrence Erlbaur Associates, Inc.
- Setyawan, Sigit. 2013. Nyalakan Kelasmu: 20 Metode Mengajar dan Aplikasinya. Jakarta: PT Grasindo.
- Sumiharsono, Rudy, dkk. 2015. Pedoman Penulisan Tesis. Jember: Program Pascasarjana IKIP PGRI Jember.
- Smaldino, Sharon E. Dkk. 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar. Jakarta: KENCANA Prenada Media Group.