

PEMBELAJARAN PERMAINAN (FUN LEARNING) DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL PAUD NURUL AMIEN PATRANG JEMBER

GAME LEARNING (FUN LEARNING) AND LEARNING MOTIVATION TOWARDS EMOTIONAL SOCIAL DEVELOPMENT PAUD NURUL AMIEN IN PATRANG JEMBER

Nurlaili Sa'adah¹, Makmuri², Abdul Muis³

Program Studi S2 Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana
Universitas PGRI Argopuro Jember

nurlailisaadah72@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif kausal yang ingin mengetahui pengaruh metode pembelajaran permainan (fun learning) dan motivasi belajar terhadap perkembangan sosial emosional anak PAUD Nurul Amien Patrang semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: 1) adakah pengaruh metode pembelajaran permainan (fun learning) terhadap perkembangan sosial emosional? 2) adakah pengaruh motivasi belajar terhadap perkembangan sosial-emosional, dan 3) adakah pengaruh metode pembelajaran game (fun learning) dan motivasi belajar bersama terhadap perkembangan sosial-emosional? Responden penelitian ini adalah anak-anak PAUD Nurul Amien Patrang. Tujuan: 1) untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran permainan (fun learning) terhadap perkembangan sosial emosional; 2) untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap perkembangan sosial emosional, dan 3) mengetahui apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran permainan (fun learning) dan motivasi belajar bersama terhadap perkembangan sosial emosional.

Responden penelitian ini adalah anak PAUD Nurul Amien Patrang semester ganjil tahun pelajaran 2020-2021 yang berjumlah 30 anak, daerah penelitian ditentukan dengan metode purposive sampling. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain kausal. Alat pengumpulan data menggunakan metode angket, tes dan dokumentasi serta alat bantu wawancara. Derajat alat yang valid dan andal dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji analisis instrumen yang digunakan: 1) uji deskriptif, 2) uji normalitas, 3) uji homogenitas. Pengujian hipotesis dengan: 1) Uji-t dan 2) Uji-F.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) nilai sig. dari metode pembelajaran permainan variabel (fun learning) 0,000 diperoleh kesimpulan sig. > 0,05, artinya ada pengaruh metode pembelajaran game (fun learning) terhadap perkembangan sosial emosional, 2) nilai sig. Variabel motivasi belajar sebesar 0,000, kesimpulan sig. > 0,05, artinya terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap perkembangan sosial emosional, 3) hasil analisis regresi diperoleh F-hitung 31,654 dengan sig. 0,000, karena > 0,05 maka terdapat pengaruh metode pembelajaran permainan (fun learning) dan motivasi belajar bersama terhadap perkembangan sosial emosional.

Saran dari penelitian ini adalah pendidik dapat menerapkan metode pembelajaran permainan (fun learning) dan memperhatikan motivasi belajar karena dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak.

Kata kunci: Pembelajaran Menyenangkan, Motivasi Belajar, Perkembangan Sosial Emosional.

Abstract: This study is causal quantitative research which wants to determine the effect of the game learning method (fun learning) and learning motivation on the social-emotional development of PAUD Nurul Amien Patrang children in the odd semester of the 2020-2021 learning year.

The problems studied in this study were: 1) is there an effect of the game learning method (fun learning) on social-emotional development? 2) is there an influence of learning motivation on social-emotional development, and 3) is there an effect of game learning method (fun learning) and learning motivation together on development social-emotional? Respondents of this study were children of PAUD Nurul Amien Patrang. The objectives: 1) to know the effect of the game learning method (fun learning) on social-emotional development; 2) to know whether there is an effect of learning motivation on social-emotional development, and 3) to know whether there is an effect of the game learning method (fun learning) and learning motivation together on the emotional social development.

Respondents of this study were children of PAUD Nurul Amien Patrang in the odd semester of the 2020-2021 learning year with a total of 30 children, the research area was determined by the purposive sampling method. This research is quantitative research with a causal design. Data collection tools use questionnaires, tests and documentation and interview aids methods. Valid and reliable degrees of tools with validity and reliability tests. The instrument analysis test used: 1) descriptive test, 2) normality test, 3) homogeneity test. Hypothesis testing with: 1) t-test and 2) F-test.

The results showed that: 1) the sig. from the variable game learning method (fun learning) 0.000, the conclusion is sig. > 0.05, meaning that there is an effect of the game learning method (fun learning) on social-emotional development, 2) the sig value. of the learning motivation variable is 0.000, conclusion sig. > 0.05, this means that there is an influence of learning motivation on social-emotional development, 3) the results of the regression analysis output obtained F-count 31,654 with sig. 0.000, because > 0.05, there is an effect of the game learning method (fun learning) and learning motivation together on social-emotional development.

The suggestion from this research is that educators can apply the game learning method (fun learning) and pay attention to learning motivation because it can have an influence on children's social-emotional development.

Keywords: Fun Learning, Learning Motivation, Emotional Social Development.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan dan pengasuhan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, meskipun sesungguhnya akan lebih optimal lagi apabila ditujukan kepada anak sejak dalam kandungan hingga usia 8 tahun. Pendidikan bagi anak usia dini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuannya adalah membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral dan agama secara

optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif demokratis dan kompetitif.

Penyesuaian anak dengan lingkungan mulai dari rekanan sebaya, orang yang lebih tua, guru dan termasuk orang tua anak merupakan unsur penting dan sangat dibutuhkan karena bertalian langsung dengan kenyamanan keseharian hidup anak atau ketenangan psikisnya. Melihat urgensi tersebut maka sangat diperlukan pengembangan aspek sosial emosional anak yang dapat dilakukan dengan banyak cara salahsatunya melalui penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan dan tinjauan motivasi belajar.

Pembelajaran anak usia dini secara umum adalah mengikuti konsep belajar

sambil bermain atau pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan beberapa cara mulai dari penggunaan media, model, pendekatan, metode dan lain sebagainya.

Metode pembelajaran dengan setting belajar melalui permainan atau belajar yang menyenangkan telah digagas oleh Bobbi DePorter melalui metode pembelajaran (Fun Learning). Pembelajaran menyenangkan (Fun Learning) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan. Jika mengacu pada definisi tersebut (Fun Learning) masih diartikan cukup luas mulai dari sentuhan kurikulum hingga lingkungan belajar.

(Fun Learning) ditelaah dari sisi sebagai metode pembelajaran adalah lebih menekankan pada rancangan pembelajaran yang menyenangkan. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini. Kondisi menyenangkan dapat dimaknai sebagai kondisi dimana anak belajar tanpa tekanan sehingga benar-benar leluasa dalam mengembangkan berbagai aspek psikis dan fisiknya. Selain dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, pembelajaran menyenangkan juga berkaitan erat dengan motivasi belajar atau keinginan belajarnya.

Dorongan keinginan untuk belajar atau lebih dikenal dengan motivasi belajar adalah faktor intrinsik yang berpengaruh pada proses belajar. Motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Semakin tinggi motivasi belajar seseorang semakin baik dan antusias dalam belajar sehingga dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak termasuk perkembangan sosial emosional.

KAJIAN TEORI

1. Pembelajaran Fun Learning

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran dengan rancang dan desain yang benar-benar dapat memberikan dorongan pada siswa untuk senantiasa nyaman belajar. Pembelajaran anak usia dini secara tata kelola dan implemenatif menganut konsepsi belajar sambil bermain. Pengejawantahan belajar sambil bermain adalah suasana belajar yang dipenuhi dengan hal atau aktivitas yang menyenangkan.

Pembelajaran menyenangkan (Fun Learning) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan (Bobbi DePorter dalam Darmansyah, 2011: 45). Pemaknaan yang luas tersebut membicarakan setting pembelajaran secara menyeluruh mulai dari strategi hingga lingkungan belajar dengan unsurnya. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, pembelajaran menyenangkan (Fun Learning) sangat relevan dengan corak belajar sambil bermain.

Pelaku pendidikan sering memakai kata Fun Learning meski konsep tersebut tidak semuanya bisa dipakai untuk konsep belajar sekolah formal. Fun Learning merupakan cara atau metode yang dipakai pada mata pelajaran ekstra kurikuler supaya siswa tidak bosan atau jenuh. Contoh dari fun learning tersebut diantaranya adalah bermain, menyanyi, bercerita dan lainnya.

Fun Learning masih belum dipakai untuk konsep belajar sekolah secara integral yang berhubungan dengan metode, materi, manajemen serta media. Ini dibutuhkan supaya proses belajar bisa didapat dengan baik serta sesuai dengan apa yang diharapkan. Tujuan dari proses belajar di sekolah bukanlah untuk kepentingan guru memenuhi persyaratan jam mengajar namun supaya siswa bisa memahami pelajaran.

Dengan proses belajar yang menyenangkan, maka diharapkan minat belajar anak juga bisa meningkat. Ini disebabkan karena minat adalah kemauan atau keinginan yang dihasilkan dari diri anak tanpa paksaan. Saat minat belajar anak sudah timbul, maka anak secara otomatis akan senang belajar.

Analisis terhadap pemahaman pembelajaran menyenangkan (Fun Learning) tidak semata-mata hanya memberikan suasana bermain namun menyampingkan belajar. Pengertian menyenangkan atau Fun sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Suasana gembira disini bukan suasana ribut, huru-hara, kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Ciri suasana belajar yang menyenangkan: (Dave Meier dalam Indrawati, 2009).

- 1) Rileks
- 2) Bebas dari tekanan
- 3) Aman
- 4) Menarik
- 5) Bangkitkan minat belajar
- 6) Adanya keterlibatan penuh
- 7) Perhatian peserta didik tercurah
- 8) Lingkungan belajar yang menarik (misalnya keadaan tenang, pengaturan tempat duduk leluasa untuk peserta didik bergerak)
- 9) Bersemangat
- 10) Perasaan gembira; dan
- 11) Konsentrasi tinggi

Batasan tersebut benar-benar telah mengatur secara teknis bagaimana pembelajaran yang menyenangkan dibentuk dan diimplementasikan dalam pembelajaran.

Pembelajaran menyenangkan harus dipahami dengan memfokuskan pada anak didik sebagai subyek belajar bukan hanya dari sisi pendidik saja. Ditinjau dari kegiatan peserta didik, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berani mencoba dan berbuat, berani bertanya, dan berani mengemukakan pendapat. Ditinjau dari kegiatan guru, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menuntut guru agar dapat membuat suasana belajar belajar yang menyenangkan dalam arti peserta didik tidak takut salah dalam mencoba/bereksperimen, peserta didik tidak khawatir ditertawakan kemampuannya, dan peserta didik tidak takut dianggap sepele (Aqib, 2010:23). Definisi tersebut dengan gamblang menjelaskan bagaimana prinsip penerapan metode pembelajaran menyenangkan (Fun Learning) dilaksanakan.

2. Konsep (Fun Learning)

Sebetulnya, membangun konsep Fun Learning untuk anak tidak sulit dilakukan.

Hanya dengan hal kecil sebetulnya sudah bisa mempengaruhi anak untuk semangat belajar. Konsep Fun Learning bisa dibangun dengan banyak cara seperti warna-warni yang sangat menyenangkan untuk anak.

Selain itu, pembawaan seorang pengajar yang santai dan menyenangkan juga sangat berpengaruh. Dengan metode Fun Learning ini, maka diharapkan anak-anak bisa menyerap pelajaran dengan lebih mudah. Berikut adalah beberapa cara membangun konsep Fun Learning yang bisa dilakukan:

1) Lewat Storytelling

Cara pertama untuk membangun konsep Fun Learning adalah dengan storytelling sebab anak senang dengan cerita. Lewat cerita akan tercipta imajinasi dalam pikiran anak dari berbagai tokoh dalam cerita tersebut. Selain itu, alur cerita dan tempat yang indah juga bisa membuat anak ke dunia baru.

Storytelling bisa dijadikan metode untuk mengajar dengan cara yang menyenangkan. Ini bisa melatih kemampuan komunikasi anak di hadapan banyak orang. Anak akan terlatih untuk berpikir kreatif ketika memilih tema serta didorong menjadi pendengar yang baik ketika teman sedang bercerita bergantian.

2) Gunakan Teknologi

Dengan perkembangan teknologi sekarang ini, anak juga semakin akrab dengan gadget dari kecil. Ini bisa dimanfaatkan dalam proses Fun Learning. Memanfaatkan teknologi sebagai metode belajar, maka lebih banyak peluang anak di berbagai usaha dan meningkatkan kemampuan terlibat, mengeksplorasi serta komunikasi.

3) Buat Permainan yang Kreatif dan Menarik

Sekolah sebenarnya bukan satu-satunya tempat untuk belajar. Pada saat anak ada di rumah, maka yang berperan menjadi guru adalah orangtua. Membangun suasana belajar di rumah tidak harus terasa seperti sekolah.

Buatlah anak bisa lebih semangat untuk menemukan sesuatu yang baru dengan cara menyamakan proses belajar menjadi waktu menyenangkan. Cobalah melakukan banyak kegiatan yang menarik serta efektif di rumah untuk membantu anak belajar. Anak prechool bisa mulai dari permainan dasar untuk membantu belajar mengenali angka, hewan, bentuk serta warna. Sedangkan untuk anak usia

sekolah bisa dilakukan dengan meningkatkan kemampuan menulis dengan cara menuliskan imajinasi di kertas.

4) Daftarkan Anak ke Sekolah yang Mendukung Fun Learning

Tips selanjutnya untuk membangun Fun Learning adalah dengan mendaftarkan anak ke sekolah yang memang mendukung Fun Learning. Cari dan daftarkan anak ke sekolah yang memiliki fasilitas serta mendukung potensi anak. Contohnya adalah dalam bidang seni, olahraga dan berbagai kegiatan positif di luar sekolah.

5) Lakukan Permainan Edukasi

Orangtua bisa memberikan pembelajaran yang berhubungan dengan permainan edukasi sesuai perkembangan anak. Ini disebabkan anak-anak punya kemampuan serta ketertarikan bermain yang berbeda-beda. Permainan edukasi ini nantinya bisa merangsang perkembangan sosial, emosi dan fisik anak.

Permainan edukasi juga harus bisa mengembangkan sikap produktif anak sehingga permainan bisa tersimpan dalam memori. Dengan begitu, anak bisa berinovasi dan menciptakan sesuatu hal yang baru. Permainan yang dipilih juga harus disukai anak sehingga anak tidak menyadari jika permainan tersebut sebenarnya juga merupakan metode pembelajaran.

6) Lakukan Diskusi Serta Presentasi

Salah satu kemampuan yang paling diperlukan untuk masa berikutnya adalah komunikasi. Untuk itulah sekolah harus bisa membiasakan siswa berdiskusi serta melakukan presentasi. Berikan panduan cara berdiskusi yang bagus supaya tujuan pembelajaran tersampaikan dengan sempurna. Jadilah fasilitator dan catat berbagai hal menarik selama proses belajar sedang berlangsung.

7) Buat School Project

Membangun konsep fun learning selanjutnya bisa dilakukan dengan school project. Dengan school project, anak-anak bisa dilatih serta diajari membuat sebuah karya secara mandiri atau bersama-sama. Bahkan di beberapa negara, school project anak sering dipamerkan atau dilombakan. Dengan membuat sebuah proyek sekolah, maka siswa akan diajarkan tentang kreativitas, ketekunan, tidak mudah menyerah dan materi atau ilmu.

8) Visitasi

Karyawisata atau visitasi juga menjadi salah satu metode fun learning. Tidak hanya untuk menerapkan materi serta ilmu, namun juga menjadi sebuah pembelajaran menyenangkan. Tidak hanya mendapat ilmu, visitasi atau karyawisata juga bisa menjadi hiburan tersendiri bagi anak-anak.

9) Perbanyak Interaksi Dengan Memancing Pendapat Anak-Anak

Perhatian penuh atau full attention bisa diperoleh dengan memancing pendapat, debat argumen atau diskusi. Cara ini bisa melatih anak untuk belajar mendengarkan, lebih berani bicara dan terbuka dengan perbedaan pendapat. Ini amat penting sebab akan menjadi bekal ketika anak sedang berinteraksi bersama orang lain seperti guru, orangtua, teman dan masyarakat.

METODE

1. Model Penelitian & Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian kuantitatif kausal yaitu suatu penelitian yang bersifat mencari pengaruh variabel tertentu (bebas) terhadap variabel lain (terikat) (Sugiyono, 2003). Kemudian untuk pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan model penelitian yang mengandung prosedur dan cara melakukan verifikasi data yang diperlukan untuk memecahkan dan menjawab masalah penelitian. Dengan kata lain model penelitian akan memberikan petunjuk bagaimana penelitian dilaksanakan (Sudjana1989).

2. Populasi

Penelitian yang melibatkan keseluruhan dari obyek penelitian adalah penelitian yang menggunakan populasi sebagai obyeknya. Populasi dalam penelitian ini adalah anak PAUD Nurul Amien Patrang semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021, pengambilan obyek penelitian dilakukan dan diambil secara keseluruhan sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi (Suharsimi, 2011) yang tergantung dari; a) kemampuan peneliti dilihat dari segi waktu, tenaga dan dana, b) sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data, d) besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti. Sedangkan pemilihan tempat

penelitian adalah menggunakan purposive sampling area dengan alasan sebagai berikut: a) tempat penelitian adalah tempat kerja/mengajar peneliti, b) peneliti mengetahui betul hegemonitas kemampuan masing-masing responden/siswa dan c) tempat penelitian mempunyai potensi dan letak yang strategis yakni wilayah kota kecamatan.

Berdasarkan pertimbangan tersebut dan adanya keterbatasan pada diri peneliti maka ditetapkan anak PAUD Nurul Amien Patrang semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021 sejumlah 30 anak.

3. Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran tentang definisi variabel maka definisi operasional variabel dibatasi sebagai berikut:

Pembelajaran menyenangkan (fun learning) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan (Bobbi DePorter dalam Darmansyah, 2011: 45).

Dorongan keinginan untuk belajar atau lebih dikenal dengan motivasi belajar adalah faktor intrinsik yang berpengaruh pada proses belajar. Motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2011: 75).

Perkembangan sosial emosional yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dimasyarakat tempat anak berada (Yusuf, 2004). Penyesuaian anak dengan lingkungan mulai dari rekanan sebaya, orang yang lebih tua, guru dan termasuk orang tua anak merupakan unsur penting dan sangat dibutuhkan karena bertalian langsung dengan kenyamanan keseharian hidup anak atau ketenangan psikisnya.

4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data, validasi, dan reabilitas instrument penelitian,

menggunakan instrument penelitian yang memenuhi persyaratan validasi dan reliabilitas, bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi ilmiah, yaitu suatu informasi yang mencerminkan keadaan variabel penelitian yang sebenarnya, guna memperoleh hasil penelitian yang sebenarnya dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Metode angket atau kuesioner merupakan suatu daftar yang berisi suatu rangkaian pernyataan mengenai suatu hal atau dalam suatu pertanyaan untuk memperoleh data berupa jawaban-jawaban dari pada responden, adapun jenis-jenis angket sebagai berikut (Suharsimi, 2011).

- a) Dipandang dari menjawab, angket dibedakan menjadi dua, terbuka maksudnya memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri, tertutup, jawaban sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih.
- b) Dipandang dari jawaban yang diberikan angket dibedakan menjadi dua, langsung yaitu responden menjawab tentang dirinya sendiri, tidak langsung yaitu responden menjawab tentang orang lain.
- c) Dipandang dari bentuknya angket dibedakan menjadi empat, pilihan ganda sama dengan angket tertutup, isian sama dengan angket terbuka, checklist sebuah daftar dimana responden tinggal membubuhkan tanda cek (v) pada tempat yang sesuai, rating scale (skala bertingkat) yaitu sebuah pertanyaan yang diikuti dengan kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan, misalnya mulai dari sangat setuju sampai tingkat sangat tidak setuju.

Dari batasan dan jenis serta bentuk angket sebagaimana tersebut, dalam penelitian ini digunakan angket pilihan ganda sebagai instrument pengumpul data dalam memperoleh data motivasi belajar siswa.

Validitas angket penelitian ini adalah validitas isi yakni sejauh mana pertanyaan-pertanyaan setiap item test dan angket dapat mencakup keseluruhan kawasan isi obyek atau atribut yang hendak diukur (Azwar, 2011).

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen akan dikatakan valid apabila

mampu mengukur apa yang diinginkan (Suharsimi, 2011).

Uji validitas yang dimaksud mengikuti rumus sebagai berikut:

$$R_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{p}$$

Validitas butir soal dapat dihitung dengan menggunakan rumus korelasi point biserial:

Keterangan:

- rpbis = koefisien korelasi biserial
- Mp = Rata-rata skor siswa yang menjawab benar
- Mt = Rata-rata skor total
- St = Standart deviasi skor total
- P = Proporsi siswa yang menjawab benar
- q = 1-p

Setelah dihitung, rpbis dibandingkan dengan r tabel dengan taraf signifikansi 5%. Jika rpbis > r tabel maka butir soal dikatakan valid.

Instrumen yang telah dikembangkan dengan prosedur pengembangan validasi isi, kemudian dilakukan uji coba (try out) untuk menemukan angka koefisien reliabilitasnya. Teknik yang digunakan untuk melakukan uji tersebut adalah alpa program SPSS for Windows versi 20 Untuk menentukan reliabilitas item test digunakan kaidah bahwa korelasi harus positif dan peluang kesalahan (p) dari korelasi r tersebut 5% artinya suatu item test dinyatakan reliabel jika korelasinya positif dan peluang kesalahannya dari korelasi maksimum 5%.

Angket motivasi belajar siswa yang telah dikembangkan berdasar prosedur pengembangan validitas isi di uji cobakan untuk menemukan angka koefisien reliabilitasnya. Teknik yang digunakan untuk melakukan uji tersebut adalah teknik belah dua (split-half) Spearman-Brown program SPSS Windows 20.00. Untuk menentukan reliabilitas item angket digunakan kaidah korelasi harus positif dan peluang kesalahan (p) dari korelasi r tersebut 5% artinya satu item angket dinyatakan reliabel jika korelasinya positif dan peluang kesalahan (p) dan korelasi maksimum 5%. Agar data motivasi belajar siswa dapat dianalisis dengan menggunakan statistik inferensial, maka data tersebut harus dikuatifikasikan. Proses pengkuatifikasikan dilakukan melalui penskalaan, penskalaan merupakan suatu prosedur penempatan

atribut atau karakteristik obyek pada titik-titik tertentu sepanjang kontinum (Azwar, 2009), Kontinum adalah deretan angka yang berurutan sepanjang satu garis lurus. Untuk penskalaan angket motivasi belajar siswa dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala subyek, yang bertujuan untuk melakukan subyek penelitian pada suatu kontinum penilaian sehingga dapat diperoleh kedudukan relatif subyek penelitian terhadap motivasi belajarnya.

Berdasar penskalaan obyek tersebut maka bagi item favorebel jawaban sangat setuju (SS) diberi skala 4, jawaban setuju (S) diberi skala 3, jawaban ragu-ragu (R) diberi skala 2, jawaban tidak setuju (TS) diberi skala 1, dan jawaban sangat tidak setuju (STS) diberi skala 0, jawaban setuju (S) diberi skala 1, dan jawaban ragu-ragu (R) diberi skala 2, jawaban tidak setuju (TS) diberi skala 3, dan jawaban sangat tidak setuju (STS) diberi skala 4 (Azwar, 2009).

Peneliti menggunakan penskalaan subyek karena prosedur ini memiliki nilai praktis yang tinggi, dan juga prosedur ini banyak diikuti oleh para perancang skala psikologi.

5. Metode Analisa Data

Dalam menganalisa data penelitian, peneliti menggunakan analisa statistik. Statistik didefinisikan sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data, meringkas/menyajikan data, menganalisis dan dengan model tertentu menginterpretasi hasil analisis tersebut dan diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan (Sugiono, 2010). Kontribusi tersebut berupa dasar-dasar pertimbangan untuk mengambil keputusan atas hipotesis dan atau memecahkan suatu permasalahan yang telah dirumuskan dalam riset guna mencapai tujuan penelitian. Statistik dalam penelitian dapat dimengerti sebagai data terolah, data yang telah mengalami proses pengolahan data dari data asal atau data mentahnya. Teknik analisa yang penulis pergunakan regresi linear tunggal. Sebelum data penelitian dianalisis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebaran dan uji homogenitas variansi, yaitu:

Uji normalitas ini digunakan untuk menyelidiki apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian yang akan dilakukan untuk uji normalitasnya akan digunakan program

SPSS versi 22.0 dengan Kriteria Kolmogorov-Smirnov, dan Shapiro wilk dengan prosedur sebagai berikut:

(1) Menetapkan Hipotesis

Ho : sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Ha : sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

(2) Menetapkan taraf signifikansi ()

Taraf signifikansi adalah angka yang menunjukkan seberapa besar peluang terjadinya kesalahan analisa. Taraf signifikansi yang akan digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah 0,05 atau 5%.

(3) Keputusan uji

H₀ ditolak jika p-value <

a. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari sejumlah populasi sama atau tidak. Prosedur pengujiannya sebagai berikut:

(1) Menetapkan Hipotesis

Hipotesis :

Ho : sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak homogen

Ha : sampel berasal dari populasi berdistribusi homogenya

(2) Keputusan Uji

Ho ditolak jika p-value >

b. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji tiga hipotesis yang telah diajukan. Program uji hipotesis yang digunakan adalah uji T (parsial), uji F (Simultan) dan regresi linear tunggal menggunakan SPSS versi 22.0.

Mengingat terbatasnya waktu dalam menganalisa data menggunakan bantu teknologi software computer SPSS for Windows versi 22.0 program statistic yang digunakan untuk melakukan analisis tersebut ialah test of normality and test of homogeneity variances. Regresi linear tunggal, teknis analisa ini dipergunakan untuk menguji hipotesis alternatif (Ha). Kaidah yang dipergunakan adalah Hipotesis (Ha) tersebut diterima jika peluang kesalahan (p) 0,05, dan ditolak jika peluang kesalahan (p) 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hipotesis Pertama

Pembahasan hasil uji hipotesis nihil yang diajukan: "Tidak ada pengaruh pengaruh metode pembelajaran permainan (fun learning) terhadap

motivasi belajar anak PAUD Nurul Amien Patrang semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021". Diperoleh hasil uji F 1,401 pada T hitung taraf signifikansi 0,072. Karena hasil uji sig. t 0.05 maka H₀ ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja (Ha) yakni: "ada pengaruh pengaruh metode pembelajaran permainan (fun learning) terhadap motivasi belajar anak PAUD Nurul Amien Patrang semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021". Hasil olah SPSS tersebut dapat dianalisis dan dijelaskan dengan pendapat para pakar, hasil penelitian terdahulu yang relevan dan fakta-fakta di lapangan.

2. Hipotesis Kedua

Pembahasan hasil uji hipotesis nihil yang diajukan: "Tidak ada pengaruh pengaruh metode pembelajaran permainan (fun learning) terhadap perkembangan sosial emosional anak PAUD Nurul Amien Patrang semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021". Diperoleh hasil uji F 1,401 pada T hitung taraf signifikansi 0,065. Karena hasil uji sig. T 0.05 maka H₀ ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja (Ha) yakni: "ada pengaruh pengaruh metode pembelajaran permainan (fun learning) terhadap perkembangan sosial emosional anak PAUD Nurul Amien Patrang semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021". Hasil olah SPSS tersebut dapat dianalisis dan dijelaskan dengan pendapat para pakar, hasil penelitian terdahulu yang relevan dan fakta-fakta di lapangan.

3. Hipotesis Ketiga

Pembahasan hasil uji hipotesis nihil yang diajukan: "Tidak ada pengaruh metode pembelajaran permainan (fun learning) terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional secara bersama-sama anak PAUD Nurul Amien Patrang semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021". Diperoleh hasil uji F 0,87 pada T hitung taraf signifikansi 0,081. Karena hasil uji sig. t 0.05 maka H₀ ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja (Ha) yakni: "ada pengaruh metode pembelajaran permainan (fun learning) terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional secara bersama-sama anak PAUD Nurul Amien Patrang semester ganjil tahun

pembelajaran 2020-2021". Hasil olah SPSS tersebut dapat dianalisis dan dijelaskan dengan pendapat para pakar dan fakta-fakta di lapangan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari analisis hasil penelitian dan pembahasan maka simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh metode pembelajaran permainan (fun learning) terhadap motivasi belajar anak PAUD Nurul Amien Patrang semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021.
2. Ada pengaruh metode pembelajaran permainan (fun learning) terhadap perkembangan sosial emosional anak PAUD Nurul Amien Patrang semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021.
3. Ada pengaruh metode pembelajaran permainan (fun learning) terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional secara bersama-sama anak PAUD Nurul Amien Patrang semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021.

Saran

Mengacu pada simpulan hasil dari penelitian, maka saran dari penelitian ini adalah;

1. Metode pembelajaran permainan (fun learning) memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga sangat sesuai jika diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.
2. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal anak sehingga direkomendasikan pada pendidik khususnya pendidikan anak usia dini agar memperhatikan faktor tersebut.
3. Perkembangan sosial emosional merupakan salahsatu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini sehingga disarankan pada pendidik anak usia dini agar memperhatikan aspek tersebut..

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, (2012). Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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.
- Jamaris, Martini, 2006, Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak Pedoman Bagi Orang Tua Dan Guru, Jakarta: Grasindo.
- Nurbiana Dhieni dkk., (2008). Metode Pengembangan Bahasa, Jakarta: UT.
- Nurhadi. 1989. Membaca Cepat dan Efektif. Bandung: CV Sinar Baru.
- Moeslihatoen, (2004). Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak, Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Reigeluth, Charles M. 1999. Instructional-Design Theories and Models. Lawrence Erlbaurn Associates, Inc.
- Riduwan. 2013. Metode dan Teknik Menyusun Tesis. Bandung: ALFABETA.
- 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.
- Sudjana, Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfbeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suratno. 2005. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Sujiono, Yulianti Nuraini, dkk. 2007. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka
- Darminiasih, N.N., dkk. 2014. Pengembangan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sebana Sari". Jurnal Perogram Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.