

EFEKTIVITAS KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI

Asri Yulianti^{1*}, Finita Dewi², dan Risty Justicia³

Universitas Pendidikan Indonesia Pendidikan

Guru Pendidikan Anak Usia Dini

*e-mail: yuliantiasri13@upi.edu

Abstrak :

Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya permasalahan mengenai motivasi belajar anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar anak usia dini sebelum dan sesudah penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Populasi yang berjumlah 10 anak dan sampel penelitiannya anak kelompok B TK FM salah satu sekolah yang ada di Kecamatan Purwakarta yang berjumlah 10 orang dengan rentang usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis *Pre-Experimental* dengan *One -Group Pretest-Posttest Design*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan lembar observasi. Data dianalisis dengan melakukan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial dengan rumus Korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil penelitian menunjukkan masalah pertama tentang motivasi belajar anak usia dini sebelum menggunakan komik digital kelas B yang menunjukkan pada kategori baik. Sedangkan masalah kedua tentang motivasi belajar anak usia dini sesudah menggunakan komik digital kelas B menunjukkan pada kategori sangat baik. Berdasarkan perhitungan dalam analisis, diketahui bahwa H1 diterima dan H0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran komik digital diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

Kata Kunci: Komik digital, motivasi belajar, anak usia dini

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan langkah paling awal anak dalam mengenal dunia pendidikan secara formal sebelum memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) (Mushlih dkk, 2018). Batasan perihal anak usia dini (AUD) antara lain disampaikan oleh NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), mengemukakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada kisaran usia 0-8 tahun, yang mencakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (NAEYC, 1992). Sedangkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan 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 dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003). Salah satu yang terpenting pada saat kegiatan pembelajaran yaitu motivasi belajar karena dengan adanya motivasi belajar menjadi dasar bagi peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, yang dimana hasil belajar juga menentukan keberhasilan belajar peserta didik yang berpengaruh pada naik atau tidaknya peserta didik kejenjang Pendidikan yang selanjutnya.

Motivasi belajar yang berperan bagi seseorang. Elida Prayitni dalam (Om.makplus, 2016) karena motivasi belajar bagi peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku peserta didik yang berhubungan dengan minat, kefokus perhatian, konsentrasi, ketekunan dan keuletan. Salah satu untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan menggunakan komik digital. Dengan media komik digital yang bisa membantu mengimplementasikan pembelajaran dengan dapat dipahami, menarik perhatian anak. Dengan berbagai macam media pembelajaran teknologi yang dikembangkan, dikarenakan mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern. Salah satu media digital yang dikembangkan yaitu komik digital.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fitra dkk., 2018) yang membuktikan bahwa salah satu permasalahan yang diatasi oleh penelitian sebelumnya bahwa media pembelajaran yang kurang (menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah tanpa pernah menggunakan media pembelajaran teknologi) maka para peserta didik cenderung jenuh, bosan, tidak fokus selama pembelajaran yang akhirnya berpengaruh kepada pemahaman siswa terhadap materi rendah sehingga guru masih harus mengulang-ngulang materi yang dijelaskan. Terkait permasalahan ini seperti halnya yang dialami disalah satu TK FM di Kecamatan Purwakarta. Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan sebelumnya di TK tersebut pada kenyataannya bahwa kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi masih sangat kurang maksimal. Pernyataan ini diperkuat oleh salah satu guru di TK tersebut yang mengatakan bahwa "Fasilitas sarana dan prasarana masih belum maksimal terpenuhi, kurangnya media elektronik seperti TV, laptop (laptop dan TV sudah rusak namun belum diperbaiki atau membeli yang baru karena kendala dana) jadi hanya menggunakan media yang biasa-biasa saja/metode konvensional seperti lembar kerja". Ada faktor lain juga yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yaitu cara mengajar guru.

Salah satu untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini yaitu menggunakan media komik digital. Media komik digital merupakan visualisasi suatu cerita dalam bentuk gambar kartun yang tersusun dan bermakna dalam bentuk aplikasi komputer. Keunggulan penggunaan media komik dalam pembelajaran yaitu, pembelajaran yang tercipta menjadi lebih menarik, sehingga menumbuhkan minat belajar siswa. Komik dapat mengilustrasikan materi untuk mempermudah contoh konkret dari suatu materi ajar yang terkadang tidak bisa dihadirkan langsung dalam pembelajaran. Komik juga dapat menumbuhkan minat baca anak, menambah rasa ingin tahu yang tinggi, dapat menambah pengetahuan tentang teknologi karena kemasan komik lebih menarik dari pada materi ajar biasa. Dalam mengatasi hasil pengamatan penelitian adanya keinginan dan harapan dari guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan untuk membantu dalam pembelajaran yang lebih antusias agar motivasi anak lebih meningkat dan berpengaruh terhadap pengetahuan anak. Salah satu media pembelajaran teknologi dizaman modern ini yaitu "Komik Digital".

Kajian Teori

Menurut Clayton Aldefer (dalam Muslimah, 2015) motivasi belajar merupakan kebiasaan peserta didik dalam melaksanakan berbagai pembelajaran yang didorong dengan hasrat untuk meraih prestasi atau hasil semaksimal mungkin. Menurut Syah (dalam Afdilla, 2017) penyebab yang membawa pengaruh motivasi belajar peserta didik yaitu : Guru, orangtua, keluarga, masyarakat, lingkungan sekitar. Jadi seberapa yakin dan kuat motivasi yang dimiliki oleh individu itu akan menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam hal belajar, kerja dan dalam kehidupan lainnya. Motivasi belajar yang bersifat tidak tetap terkadang menurun terkadang meningkat, namun motivasi belajar sebaiknya tetap harus terjaga dengan stabil pada tingkat yang baik. Perihal ini membutuhkan berbagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar yang diantaranya menciptakan keinginan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif, dan memberikan pengarahan (Slameto, 2010).

Komik Digital merupakan transformasi teknologi media komik yang bermula buku komik yang dicetak ke komik dengan format elektronik dalam bentuk pdf, link dan lain-lain (Rasiman & Agnita, 2014). Komik dapat membantu perkembangan imajinasi peserta didik sehingga hanya terfokus dengan belajar menghafal (*route learning*), pemakaian ilustrasi dalam komik bisa meningkatkan kecakapan analisis peserta didik dan mendapatkan penjelasan yang terdapat didalamnya (Nugraheni, 2017, hlm. 113). Komik itu sangat menarik, bisa menambah minat belajar, meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman dan mengingat materi, serta menarik motivasi peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam berpikir. Peserta didik mengilustrasikan komik sebagai sesuatu hal yang menarik, meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta penggunaan komik digital sangat diminati oleh peserta didik (Septy, 2015).

Metode Penelitian

Penelitian yang menggunakan metode kuantitatif dengan desain yang digunakan yaitu eksperimen *Pre-Experimental one group pretest-posttest*. Partisipannya yaitu anak kelas B usia 4-5 tahun yang berjumlah 10 orang di TK FM di Kecamatan Purwakarta. Dihitung dengan statistika deskriptif dan statistika inferensial dan untuk melihat nilai signifikansi dengan korelasi *pearson product moment*. Dengan

menggunakan instrumen lembar observasi yang diamati secara langsung.

Temuan dan Pembahasan

Temuan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas komik digital dalam meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran. Karena dengan media salah satu media teknologi yaitu komik digital dapat menarik minat, meningkatkan motivasi belajar anak usia dini dalam pembelajaran. Adanya peningkatan motivasi belajar setelah perlakuan (*treatment*) dilakukan. Berikut tabel penilaian interval dibawah ini :

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Motivasi Belajar Anak Usia Dini

No.	Kategori	Nilai Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat baik	90-100	6	60%
2.	Baik	75-85	4	40%
3.	Cukup	60-70	0	0%
4.	Kurang baik	45-55	0	0%
5.	Sangat kurang baik	30-40	0	0%
	Jumlah		10	100%

Sumber : Olah data primer

Karakteristik responden berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa kategori sangat baik dengan nilai interval 90-100 sebanyak 6 orang atau 60%, kategori baik dengan nilai interval 75-85 sebanyak 4 orang atau 40%, kategori cukup dengan nilai interval 60-70 sebanyak 0 orang atau 0%, kategori kurang baik dengan nilai interval 45-55 sebanyak 0 orang atau 0%, kategori sangat kurang baik dengan nilai interval 30-40 sebanyak 0 orang atau 0%.

Untuk melihat signifikansi perbedaan ada atau tidaknya penggunaan komik digital terhadap motivasi belajar anak usia dini kelas B usia 5-6 tahun di TK FM di Kecamatan Purwakarta. Berikut tabel rekapitulasi dibawah ini :

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Dengan Korelasi Pearson Product Moment

No.	Nama Peserta Didik	X	Y	XY	X ²	Y ²
1.	APA	80	95	7600	6400	9025
2.	ANF	80	95	7600	6400	9025
3.	FTE	70	85	5950	4900	7225
4.	HN	75	85	6375	5625	7225
5.	MA	75	90	6750	5625	8100
6.	MR	65	80	5200	4225	6400

7.	MZ	70	80	5600	4900	6400
8.	SRPL	75	90	6750	5625	8100
9.	YFZ	80	95	7600	6400	9025
10.	ZH	75	90	6750	5625	8100
	Jumlah	745	885	66175	55725	78625

Sumber : Olah data primer

N : 10

ΣX : 745

ΣY : 885

ΣX^2 : 55725

ΣY^2 : 78625

ΣXY : 66175

Nilai-nilai yang diatas ditransfer kedalam rumus korelasi *pearson product moment*, dengan perhitungan sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{10(66175) - (745)(885)}{\sqrt{\{10(55725) - (555025)\}\{10(78625) - (783225)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{661750 - 659325}{\sqrt{(2225) - (3025)}}$$

$$r_{xy} = \frac{2425}{\sqrt{6730625}}$$

$$r_{xy} = \frac{2425}{2594345}$$

$$r_{xy} = 0,935$$

Uji signifikan Korelasi *Pearson Product Moment* secara praktis, yang tidak perlu dihitung, tetapi langsung dikonsultasikan pada tabel *r product moment* bahwa untuk $n=10$, taraf kesalahan 5%, maka $r_{tabel} = 0,632$. Ternyata r_{xy} lebih besar r_{tabel} atau $0,935 > 0,632$. Dengan koefisien korelasi 0,935 itu signifikan. Maka besarnya sumbangan (kontribusi) variabel X terhadap Y dengan rumus sebagai berikut : $KP = r^2 \times 100\%$ sehingga $KP = 0,935^2 \times 100\% = 87,4\%$. Koefisien tersebut menunjukkan bahwa penggunaan komik digital memberikan kontribusi sebesar 87,4% terhadap motivasi belajar anak usia dini kelas B TK FM di Kecamatan Purwakarta.

Pembahasan

komik digital sangat berpengaruh untuk dijadikan media pembelajaran karena komik digital ini dibuat dengan dilengkapi audio visual sehingga membuat anak tertarik dan meningkatkan motivasi belajar anak. Hal ini sejalan dengan (Hidayah dan Ulfa, 2017) komik cenderung lebih disukai oleh peserta didik dari pada buku Pelajaran sekolah dikarenakan ringan dan menghibur. Maka dari itu dapat diartikan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar, hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya komik digital yang dapat diterapkan di sekolah dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak untuk mengikuti seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, dan menjadikan media pembelajaran teknologi sebagai salah satu solusi untuk mengubah pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang di masa kini.

Menurut analisis data pada penilaian pre-test sebelum menggunakan komik digital dengan rata-rata nilai 74,5. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan komik digital dengan metode ceramah, tanya jawab dengan media gambar, kondisi kelas yang dimana anak-anak yang fokusnya mudah

teralihkan, Sebagian anak bercanda dengan teman sebelahnyanya, pada saat tugas individu masih dibantu oleh teman atau guru, ketika guru bertanya kepada beberapa anak ada yang tidak menjawab. Pemaparan diatas yang tentunya berpengaruh terhadap motivasi belajar yang menurun.

Menurut analisis data pada penilaian post-test sesudah menggunakan komik digital dengan rata-rata nilai 88,5. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesudah menggunakan komik digital dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dengan metode yang sama pada saat pre-test, dengan kondisi kelas yang sudah cukup baik anak-anak yang sudah fokus ke media pembelajaran, pada saat tugas individu sudah bisa menyelesaikan sendiri, anak-anak bercerita tentang keinginannya di masa depan akan menjadi apa, anak-anak menjadi aktif bertanya dan antusias terhadap media pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru. Pemaparan diatas yang tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar yang meningkat. Pada saat kegiatan berlangsung anak-anak sangat antusias, bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan anak-anak banyak bertanya perihal tentang komik digital tersebut. Hal ini tentunya dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Hal ini didukung oleh (Nurul Hidayah dan Fikki Hermansyah, 2016) bahwa motivasi belajar dapat timbul karena suatu dorongan dari dalam internal (motivasi intrinsik), adanya keinginan untuk berhasil, dan dorongan kebutuhan belajar, harapan, dan cita-cita. Faktor dari luar eksternal (motivasi ekstrinsik) adalah adanya penghargaan atau apresiasi, lingkungan yang kondusif dan kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Dalam motivasi belajar terdapat prinsip-prinsip motivasi belajar yaitu diantaranya adalah motivasi sebagai dasar yang mendorong kegiatan belajar, motivasi intrinsik menjadi yang utama dari pada motivasi ekstrinsik dalam belajar dari keseluruhan strategi pengajaran, motivasi berbentuk penghargaan lebih baik dari pada hukuman walaupun hukuman tetap dilakukan dalam mendatangkan semangat belajar terhadap peserta didik, motivasi memiliki hubungan yang erat dengan kebutuhan belajar, dan motivasi dapat menanamkan keyakinan dalam pembelajaran. Dari pemaparan tentang motivasi belajar bahwa betapa sangat pentingnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran. Dengan adanya motivasi belajar dapat diusahakan dalam diri seseorang dan jika ada keterhambatan diupayakan untuk diminimalisir sehingga hasil yang sudah direncanakan dapat tercapai baik dan maksimal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang terdahulu, terdapat beberapa metode sebagai upaya untuk menumbuhkan, meningkatkan motivasi belajar.

Kesimpulan

Hasil motivasi belajar anak usia dini kelas B dalam kegiatan pembelajaran sebelum (*pre-test*) menggunakan komik digital di TK FM di Kecamatan Purwakarta termasuk kategori baik karena berada pada interval 75-85 dengan skor nilai rata-rata 74,5. Sedangkan hasil motivasi belajar anak usia dini kelas B dalam kegiatan pembelajaran sesudah (*post-test*) menggunakan komik digital di TK FM di Kecamatan Purwakarta mengalami peningkatan, yaitu termasuk kategori sangat baik karena berada pada interval 90-100 dengan skor nilai rata-rata 88,5. Dari analisis data penelitian diatas bahwa media pembelajaran teknologi yaitu komik digital untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini kelas B usia 5-6 tahun TK FM di Kecamatan Purwakarta, adanya perbedaan yang meningkat dan efektif sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*).

Referensi

- Kadji, Y. (2012). Teori Tentang Motivasi. *Jurnal Inovasi*.
- Eliamah., Wahira., Alam, K. (2022). Meningkatkan Motivasi Anak Usia Dini (AUD) Melalui Pembelajaran Sains. *Edustudent : Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran*.
- Haris, A. (2012). Kedudukan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Teknologi Pembelajaran. *Artikel Teknologi Pendidikan*.
- Salsabila, H. U., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*.
- Mirawati. (2017). Matematika Kreatif: Pembelajaran Matematika Bagi Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Yang Menyenangkan Dan Bermakna. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Riwanto, A. M., & Wulandari, P, M. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*.

Indriasih, dkk. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*.

Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*.

Syamsurijal., Suhardi, I., Mapease, Y, M. (2022). Efektivitas Media Elektronik Komik Digital Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.

Rahman,S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Gorontalo, 25 November 2021. *Ejurnal Pps Ung*.

Fitri, M. (2020). Pengaruh Emergency Remote Learning Untuk Melihat Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Child education journal*.

Fitrianingsih, R & Musdalifah. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *Fashion and Fashion Education Journal*.

Azizah, N, A, dkk (2021). Eksperimentasi Media Pembelajaran Komik Edukasi Pengenalan Angka Bagi Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Ikhtiaroh, N & Syakir. (2012). Kreasi Komik Digital Bawang Merah Dan Bawang Putih Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Anak Sekolah Dasar. *Arty: Jurnal Seni Rupa*.