

Strategies to Enhance Children's Learning Motivation through the Integration of Digital Technology at TK Anisa

Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Anak dengan Integrasi Teknologi Digital di TK Anisa

Dewi Eka Yanti¹, Ahmad Afandi², Firman Ashadi³

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI ARGOPURO Jember, Jawa Timur^{1,2,3}

Email: dewiekayanti251@gmail.com¹, a_afandi41@yahoo.com², blueisfirman@gmail.com³

*Corresponding Author

Received : 21 August 2025, Revised : 13 September 2025, Accepted : 7 October 2025

ABSTRACT

This study aims to improve the learning motivation of Class A children, focusing on changes in behavior, interest, and student engagement during the learning process. The general objective of this research is to enhance children's learning motivation to support their development, particularly in fostering curiosity. Meanwhile, the specific objective is to evaluate the effectiveness of digital technology in increasing children's learning motivation through the integration of digital technology at TK Anisa. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR) following the model developed by Kemmis and McTaggart, which includes the planning stage, implementation stage, observation stage, and reflection stage. The sample of this study consisted of 15 Class A children at TK Anisa Summersari Jember. The technology applied in this research involved the use of a laptop and an LCD projector, utilizing PowerPoint media containing explanations and learning videos created by the teacher to improve children's learning motivation, behavior, and interest. The expected result of this research is an increase in children's learning motivation, demonstrated through learning activities using digital technology. Research data were obtained from qualitative data in the form of student learning outcomes. The results of cycle 1 showed that 6 out of 15 students achieved individual mastery, with a classical mastery rate of 40%. In contrast, the results of cycle 2 showed improvement, with 12 out of 15 students achieving individual mastery, reaching a classical mastery percentage of 80%. This research is also expected to provide benefits for teachers and parents in utilizing digital technology as an appropriate and effective learning tool for early childhood education.

Keywords: Digital Technology, Integration Strategy, Children's Learning Motivation.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak kelas A, dengan fokus pada perubahan perilaku, minat, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan umum penelitian ini ialah untuk meningkatkan motivasi belajar anak untuk mendukung perkembangan anak, terutama dalam membangun rasa ingin tahu. Sementara itu, tujuan khususnya adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif teknologi digital dalam meningkatkan motivasi belajar anak dengan integrasi teknologi digital di TK Anisa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis Mc Taggart yang meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 15 anak kelompok A di TK Anisa Summersari Jember. Teknologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penggunaan laptop dan LCD proyektor, dengan menggunakan media Power point yang didalamnya terdapat penjelasan serta video pembelajaran yang dibuat oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar anak, perilaku, minat anak. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar anak, yang ditunjukkan melalui kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi digital. Sumber data penelitian diperoleh dari data kualitatif berupa data hasil belajar siswa. Hasil penelitian siklus 1 diperoleh siswa yang tuntas secara individu sebanyak 6 siswa dari 15 siswa dengan ketuntasan klasikal sebesar 40%. Sedangkan hasil penelitian siklus 2 mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas secara individu sebanyak 12 siswa dari 15 siswa dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 80 %.

Penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan manfaat guru dan orang tua dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai alat pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk anak usia dini.

Kata Kunci: Teknologi Digital, Strategi Integrasi, Motivasi Belajar Anak.

1. Pendahuluan

Pada era digital yang mengalami perkembangan sangat cepat, pembaruan metode pembelajaran tidak lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan, khususnya pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Perkembangan teknologi telah memberikan peluang baru dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui pemanfaatan video animasi sebagai sarana belajar. Anak usia dini berada pada fase emas (*golden age*) yang ditandai dengan karakteristik belajar khusus, sehingga membutuhkan pendekatan yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang mereka (Nugroho, Khaerunisa, & Firdausi, 2025).

Keberhasilan kegiatan belajar anak tidak dapat dilepaskan dari peran motivasi yang diberikan, baik motivasi internal yang tumbuh dari dalam diri anak maupun motivasi eksternal yang ditumbuhkan oleh guru. Faktor motivasi inilah yang membedakan efektivitas suatu metode pembelajaran. Oleh sebab itu, dukungan dan dorongan dari pendidik untuk membangkitkan semangat belajar anak menjadi sangat penting. Dengan adanya motivasi, anak akan lebih terdorong, bersemangat, dan memiliki arah yang jelas dalam mencapai tujuan pembelajaran (Ariyanto & Rista, 2018).

Tuntutan profesionalisme guru dalam menghadirkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik mendorong lahirnya berbagai gagasan inovatif, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang terus berkembang. Kemajuan teknologi yang begitu pesat juga memengaruhi bidang pendidikan, sehingga banyak pendidik berusaha menciptakan pembaruan dengan memanfaatkan media berbasis digital. Media pembelajaran digital merupakan bagian dari teknologi nirkabel yang mengandalkan sinyal sebagai penghubung dalam penyampaian pesan. Sinyal digital memiliki karakteristik berbeda dengan analog, salah satunya adalah kecepatan transmisi yang jauh lebih tinggi (Azzahra & Prasetyo, 2024).

Motivasi belajar anak menjadi komponen kunci yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Tidak sedikit siswa, khususnya pada tingkat awal (kelas A), yang mengalami hambatan dalam mengikuti proses belajar. Oleh karena itu, penelitian mengenai penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki urgensi yang tinggi, karena mampu memberikan perspektif baru mengenai cara meningkatkan minat serta keterlibatan anak dalam proses belajar. Seiring perubahan zaman, motivasi belajar tidak lagi terbatas pada pemberian hadiah atau pujian, melainkan juga dapat ditumbuhkan melalui pemanfaatan teknologi.

Perkembangan teknologi memberikan kontribusi besar dalam menunjang proses pembelajaran di era digital, bahkan pengenalannya sudah dimulai sejak jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Teknologi sendiri merupakan gabungan pengetahuan, keterampilan, metode, dan prosedur dalam menciptakan alat, mesin, perangkat, maupun sistem yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas serta memenuhi kebutuhan manusia. Lingkup teknologi mencakup berbagai sektor seperti informasi dan komunikasi, transportasi, kesehatan, pendidikan, dan lainnya. Dalam konteks pembelajaran, pemanfaatan teknologi tidak hanya terbatas pada penggunaan komputer, tetapi juga meliputi media audiovisual seperti internet, telepon, televisi, dan radio. Setelah komputer, internet menjadi salah satu sarana utama dalam pembelajaran berbasis teknologi. Saat ini, media yang populer digunakan dalam dunia pendidikan dikenal dengan istilah ICT (*Information, Communication and Technology*) (Wahyu, Bintang, Pertiwi, & Mulawarman, 2024).

Berdasarkan Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 mengenai empat kompetensi guru, pendidik PAUD dituntut untuk menguasai ICT (*Information and Communication Technologies*). Hal ini sejalan dengan kompetensi pedagogik, di mana guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi demi menunjang kegiatan pembelajaran. Menurut Mardhian Ningrum, Tri Sayekti, & Ratih Kusumawardani (2021), media merupakan sarana yang

berfungsi sebagai penyampai pesan. Proses pembelajaran sendiri dapat dipahami sebagai aktivitas komunikasi antara pendidik, peserta didik, serta bahan ajar.

Media pembelajaran berbasis ICT dapat berupa video edukasi yang digunakan selama proses belajar. Video ini berperan sebagai alat bantu guru sekaligus sarana penyampai pesan dari pengajar kepada peserta didik. Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain: (1) memperjelas penyampaian informasi sehingga lebih mudah dipahami, (2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (3) mempermudah guru dalam menyampaikan materi di kelas, (4) memberikan variasi dalam metode mengajar agar siswa tidak cepat bosan, dan (5) menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga dapat mengamati, berdiskusi, dan terlibat aktif. Penggunaan video dalam pembelajaran juga mampu menarik minat anak karena menghadirkan animasi yang variatif di dalamnya. Dengan demikian, video pembelajaran sangat tepat dijadikan salah satu media yang efektif dalam proses pembelajaran di PAUD (Mardhian Ningrum et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan melalui aplikasi Canva dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain keunikan tampilan visual, daya tarik desain, kemudahan memahami materi, ruang untuk berkreasi, serta fleksibilitas dalam penggunaannya. Dalam proses pengembangan media tersebut, guru berperan penting sebagai fasilitator yang memberikan arahan, dukungan, serta umpan balik kepada peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan video animasi berbasis Canva dinilai mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Canva sendiri merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan beragam pilihan template dan model desain, tidak hanya terbatas pada presentasi, tetapi juga mencakup spanduk, poster, hingga foto profil. Dengan aplikasi ini, guru dapat menyusun bahan ajar secara lebih cepat dan efisien, sekaligus memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Di sisi lain, media Canva juga berperan membantu pemahaman siswa dalam menerima pelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan, terutama pada proses belajar mengajar. Seiring perubahan kurikulum dan tuntutan zaman, guru dituntut untuk semakin kreatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran (Wahyu et al., 2024).

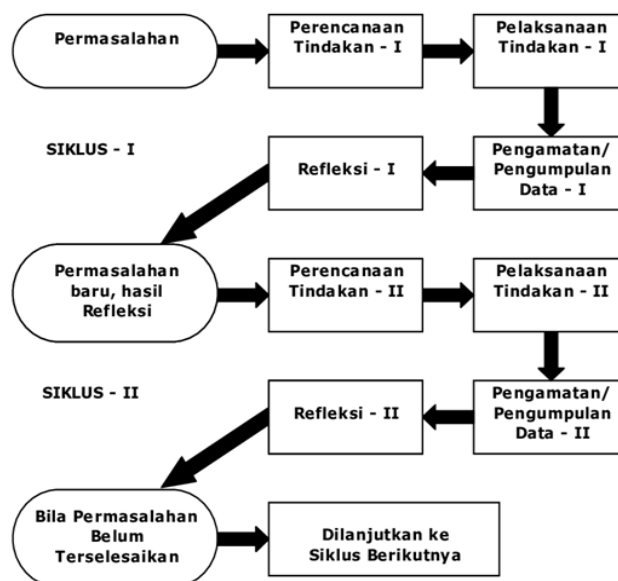
Integrasi teknologi dalam proses pendidikan bertujuan memudahkan guru menyampaikan pelajaran sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kritis, menarik, dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya dukungan teknologi, siswa dapat belajar secara mandiri dan fleksibel, serta memiliki kesempatan untuk menggali pengetahuan lebih luas (Harahap & Dalimunthe, 2024). Literatur menyebutkan bahwa teknologi memiliki kekuatan besar dalam dunia pendidikan, baik sebagai media komunikasi, sarana desain, maupun instrumen inkuiri pembelajaran. Oleh sebab itu, teknologi dipandang sebagai pilar penting dalam pengembangan pendidikan. Melihat berbagai manfaat tersebut, para pakar pendidikan terus berupaya mengintegrasikan teknologi ke dalam berbagai jenjang pembelajaran, termasuk pada pendidikan anak usia dini (Wahyu et al., 2024).

Walaupun penelitian mengenai penerapan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini sudah cukup banyak dilakukan, kajian yang secara khusus menyoroti strategi penggunaan media Canva berbentuk animasi PowerPoint untuk meningkatkan motivasi belajar anak kelompok A di TK Anisa masih jarang ditemukan. Penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian tersebut. Rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana pemanfaatan teknologi digital mampu meningkatkan motivasi belajar anak di kelas A? Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana teknologi digital berperan dalam mendorong motivasi belajar, terutama terkait perubahan perilaku, minat, dan keterlibatan anak selama mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya wawasan pendidik mengenai strategi pemanfaatan teknologi digital yang efektif guna meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar anak. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran akan manfaat teknologi digital dalam mendukung motivasi belajar yang pada akhirnya berdampak pada keterlibatan aktif mereka. Sedangkan untuk

pengembangan pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengoptimalkan teknologi digital sebagai sarana peningkatan motivasi siswa.

2. Metodologi

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan fokus untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui penerapan strategi integrasi teknologi digital di TK Anisa. Penelitian ini mengadopsi model Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahap utama, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi secara langsung efektivitas strategi pembelajaran di kelas, sehingga perubahan dalam motivasi belajar anak dapat terlihat secara konkret.



Gambar 1. Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang kegiatan pembelajaran dengan memilih teknologi digital yang sesuai, membuat video pembelajaran yang relevan, serta menyiapkan instrumen observasi untuk menilai motivasi belajar anak. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan rencana pembelajaran tersebut, melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses belajar menggunakan media digital. Selanjutnya, tahap observasi dilaksanakan dengan mengamati jalannya pembelajaran dan respons anak, serta mencatat adanya peningkatan motivasi, minat, dan perilaku positif yang muncul. Pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi hasil observasi untuk menilai efektivitas kegiatan yang sudah dilakukan dan merumuskan langkah perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya jika hasil yang diperoleh belum optimal.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelompok A di TK Anisa, Kecamatan Summersari, Jember, yang berjumlah 15 anak. Karena jumlahnya tergolong kecil, penelitian menggunakan teknik total sampling sehingga semua anak dijadikan partisipan. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi menekankan pada keterlibatan anak selama pembelajaran, wawancara digunakan untuk menggali tanggapan anak terkait penggunaan media PowerPoint yang disertai video, sedangkan dokumentasi berupa foto dan rekaman video berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat temuan observasi.

Penelitian dilaksanakan melalui siklus berulang yang mencakup perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus berikutnya dilakukan jika hasil pada siklus pertama belum

memenuhi indikator keberhasilan. Dengan demikian, penelitian ini bersifat berkelanjutan sampai strategi pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak.

Analisis data dilakukan secara kualitatif menggunakan teknik persentase sesuai dengan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis & McTaggart. Indikator keberhasilan mengacu pada Laporan Perkembangan Anak TK Anisa Tahun Ajaran 2023/2024, khususnya pada aspek perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu. Hasil observasi dihitung dengan rumus $P = \frac{n}{N} \times 100\%$ dan kemudian dikategorikan ke dalam empat tingkatan penilaian PAUD: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Penelitian dianggap berhasil jika minimal 76% anak mencapai kategori BSB, yaitu dengan jumlah anak yang tuntas antara 8 hingga 12 orang.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

SIKLUS I

Dalam pelaksanaan Siklus 1, terdapat beberapa hal penting yang perlu mendapat perhatian khusus, antara lain beberapa poin berikut:

1. Perencanaan

Pada fase perencanaan pembelajaran, guru melakukan persiapan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) secara matang. Selain itu, guru juga menyiapkan berbagai alat dan media pembelajaran yang akan digunakan selama kegiatan belajar mengajar. Media tersebut meliputi laptop, gambar-gambar hewan, video pembelajaran, serta LCD projector. Penggunaan perangkat dan media ini dirancang khusus untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya lebih interaktif, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

2. Pelaksanaan

Pertemuan pada siklus pertama berlangsung pada hari Senin, 21 Juli 2025. Pada tahap pelaksanaannya, guru memulai kegiatan dengan memberikan penjelasan mengenai berbagai jenis binatang peliharaan, termasuk karakteristik dan kebiasaan mereka. Setelah itu, siswa diajak untuk menonton video pembelajaran yang telah dipersiapkan dan dibuat oleh guru sebagai media visual untuk memperkuat pemahaman konsep. Selanjutnya, guru memberikan arahan dan demonstrasi mengenai teknik menggambar menggunakan aplikasi Paint, sehingga siswa dapat mempraktikkan kemampuan mereka secara langsung dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran interaktif.

3. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus pertama, terlihat bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi serta rasa senang saat mengikuti video pembelajaran yang disajikan melalui media interaktif. Aktivitas ini berhasil menarik perhatian mereka sehingga mayoritas peserta dapat mengikuti dan menirukan instruksi yang diberikan dengan cukup baik. Kondisi ini mengindikasikan adanya peningkatan motivasi belajar di kalangan anak-anak. Dari total 15 peserta, hasil pengamatan menunjukkan bahwa 9 anak atau sekitar 60% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sementara 6 anak lainnya atau 40% telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak ditemukan peserta yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB) pada siklus ini.

Jika dilihat dari skor rata-rata keseluruhan, diperoleh nilai 2,47 yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Hal ini menandakan bahwa meskipun penerapan media pembelajaran digital telah memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar anak, pencapaian hasil belajar secara keseluruhan belum memenuhi indikator keberhasilan yang

telah ditetapkan. Dengan demikian, diperlukan pelaksanaan siklus berikutnya dengan strategi pembelajaran yang diperbarui atau disempurnakan, agar lebih banyak anak dapat mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan bahkan beberapa dapat meningkat ke kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Selain itu, siklus lanjutan diharapkan mampu memberikan variasi pendekatan yang lebih menarik, misalnya melalui penambahan aktivitas interaktif, permainan edukatif, atau evaluasi formatif yang lebih terstruktur. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong anak untuk lebih aktif berpartisipasi, sehingga hasil belajar dapat lebih merata dan indikator keberhasilan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

4. Refleksi

Berdasarkan data hasil observasi pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar anak belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 9 anak (60%) masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan 6 anak (40%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat peningkatan motivasi belajar setelah penerapan strategi integrasi teknologi digital, namun pencapaian belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan tindakan lanjutan pada siklus II untuk memperbaiki kelemahan yang muncul pada siklus I dan mendorong pencapaian motivasi belajar yang lebih tinggi.

Hasil evaluasi siklus I mengungkapkan beberapa aspek penting yang perlu menjadi bahan refleksi dalam merancang tindakan berikutnya. Salah satu kendala utama yang ditemukan adalah kurangnya konsentrasi anak selama kegiatan berlangsung. Beberapa anak tampak mudah teralihkannya bahkan cenderung mengganggu teman lain ketika proses pembelajaran sedang berjalan. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran pada siklus I masih perlu disempurnakan, terutama dalam mengelola keterlibatan anak agar lebih fokus dan aktif mengikuti pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut, pada siklus II dirancang kegiatan yang lebih interaktif dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*). Anak-anak diajak berkeliling di sekitar lingkungan sekolah untuk mengamati secara nyata kehidupan ayam, mulai dari cara berjalan, bentuk telur, jenis makanan, hingga siklus hidupnya. Aktivitas ini diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi, rasa ingin tahu, serta keterlibatan anak, sehingga berdampak pada meningkatnya motivasi belajar. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan terjadi perubahan yang signifikan pada hasil belajar anak, yaitu dari kategori Mulai Berkembang (MB) dapat meningkat menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau bahkan Berkembang Sangat Baik (BSB). Pencapaian tersebut sesuai dengan target penelitian, yaitu minimal 76% anak mampu mencapai indikator keberhasilan pada siklus II.

SIKLUS II

Pada siklus kedua, terdapat beberapa hal penting yang perlu mendapatkan perhatian khusus. Poin-poin ini menjadi fokus evaluasi dan tindak lanjut agar proses dapat berjalan lebih efektif dan hasil yang dicapai lebih optimal. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan meliputi hal-hal berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) secara matang, termasuk menyiapkan berbagai alat dan media pembelajaran yang akan digunakan. Media tersebut meliputi laptop, gambar-gambar hewan, video pembelajaran, serta LCD projector, yang semuanya dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui pemanfaatan teknologi digital. Pendekatan ini dirancang agar pembelajaran lebih interaktif dan mampu menarik minat siswa secara maksimal.

Selama kegiatan menonton video pembelajaran, terlihat bahwa setiap anak memiliki kemampuan memahami materi dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Untuk memastikan seluruh anak dapat mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, guru perlu menyiapkan strategi pendukung tambahan. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah memberikan pendampingan secara intensif bagi anak-anak yang belum sepenuhnya memahami materi. Selain itu, guru juga dapat menghadirkan contoh binatang asli atau replika yang mendekati aslinya agar anak lebih mudah menangkap konsep yang diajarkan. Dengan kombinasi media digital dan pengalaman nyata, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mampu memenuhi kebutuhan belajar setiap anak.

2. Pelaksanaan

Pada Selasa, 22 Juli 2025, kegiatan siklus kedua telah dilaksanakan. Pada tahap awal, guru mengulang penjelasan mengenai aturan permainan yang sebelumnya sudah diperkenalkan pada siklus pertama kepada 15 peserta didik dari kelompok A, sehingga anak-anak lebih memahami dan siap mengikuti kegiatan. Setelah itu, mereka bersama-sama menonton video pembelajaran sebagai bagian dari pemantapan materi. Selanjutnya, guru mengajak anak-anak untuk melakukan observasi langsung dengan berjalan-jalan ke halaman belakang sekolah untuk melihat berbagai binatang peliharaan yang ada, sehingga mereka dapat mengaitkan pengalaman nyata dengan materi yang dipelajari. Setelah kegiatan pengamatan selesai, anak-anak dibagi kembali ke dalam kelompok-kelompok mereka sesuai pembagian yang telah ditetapkan pada siklus pertama, untuk memudahkan koordinasi dan pelaksanaan kegiatan selanjutnya.

3. Observasi

Hasil observasi pada siklus kedua memperlihatkan adanya kemajuan yang cukup signifikan dalam kemampuan anak-anak mengikuti kegiatan menonton video pembelajaran. Perubahan dan pembaruan pada metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tampak berhasil meningkatkan minat serta partisipasi anak secara aktif. Dari total 15 anak yang menjadi peserta penelitian, sebanyak 12 anak atau sekitar 80% berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sementara itu, 2 anak (13,3%) berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan hanya 1 anak (6,7%) yang masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Tidak terdapat anak yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) pada siklus ini.

Jika dilihat dari skor rata-rata, hasil belajar anak meningkat menjadi 3,74, yang menempatkan pencapaian mereka dalam kategori Berkembang Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital mampu secara efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Peningkatan prestasi tidak hanya tercermin dari jumlah anak yang mencapai kategori BSB, tetapi juga terlihat dari antusiasme, respons positif, dan keaktifan anak-anak selama menonton video pembelajaran. Dengan capaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa siklus kedua telah berhasil memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Hal ini dikarenakan lebih dari 76% peserta berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik, sehingga menunjukkan efektivitas integrasi teknologi digital dalam mendukung proses belajar anak. Keberhasilan ini sekaligus menegaskan pentingnya inovasi dalam penyajian materi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar anak secara keseluruhan.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada tahap akhir penelitian, dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar anak-anak telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dari 15 peserta didik, tercatat 1 anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 2 anak berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan mayoritas, yaitu 12 anak, telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Data ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, di mana masih banyak anak yang belum mencapai target pembelajaran yang diharapkan. Dengan capaian ini, dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran yang telah direncanakan berhasil tercapai sesuai dengan indikator keberhasilan minimal yang ditetapkan sebesar 76%.

Selain itu, peningkatan hasil belajar ini juga mengindikasikan bahwa strategi yang diterapkan pada siklus sebelumnya terbukti efektif dalam mendorong motivasi serta keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, partisipasi yang aktif, dan kemampuan untuk memahami serta menerapkan keterampilan yang diajarkan meningkat secara nyata. Hal ini mencerminkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif sekaligus meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa.

Mengingat pencapaian indikator keberhasilan tidak hanya tercapai tetapi bahkan melampaui target yang telah ditetapkan, penelitian pada tahap ini dihentikan. Fokus kegiatan selanjutnya diarahkan pada upaya mempertahankan konsistensi hasil belajar yang telah dicapai, sekaligus mengembangkan variasi kegiatan pembelajaran yang inovatif agar motivasi anak tetap terjaga pada tingkat optimal. Dengan demikian, langkah-langkah pembelajaran berikutnya dapat lebih menekankan pada penguatan pemahaman, peningkatan keterampilan, serta pemeliharaan minat belajar anak secara berkelanjutan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan anak dalam memahami dan menyimak video pembelajaran yang dikombinasikan dengan teknologi digital terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas proses belajar mereka. Penggunaan media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar anak serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan menyenangkan. Anak-anak mampu menirukan gerakan-gerakan yang ditampilkan dalam video, ikut serta dalam kegiatan bermain peran, hingga menceritakan kembali konten yang telah mereka saksikan. Hal ini menunjukkan bahwa media digital bukan sekadar alat penyampai materi, melainkan juga sarana yang mampu merangsang keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta memperkuat daya ingat anak.

Kegiatan pembelajaran yang dirancang menggunakan media digital tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara teoritis, tetapi juga menekankan keterlibatan langsung anak dalam pengalaman belajar yang interaktif. Dengan demikian, anak tidak lagi menjadi peserta pasif, melainkan terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran. Contohnya, mereka dapat menirukan gerakan, berdiskusi secara sederhana, atau memainkan peran sesuai dengan isi video. Bentuk keterlibatan aktif ini terbukti dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif serta sosial mereka.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, hasil belajar anak menunjukkan bahwa pencapaian indikator keberhasilan belum optimal. Dari seluruh peserta, hanya sebagian kecil yang masuk ke kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sehingga target minimal keberhasilan sebesar 76% belum tercapai. Namun, pada siklus kedua terlihat peningkatan yang sangat signifikan, di mana sebanyak 12 anak berhasil memenuhi kriteria minimal yang telah ditetapkan. Peningkatan ini membuktikan bahwa perbaikan strategi pembelajaran pada siklus kedua mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi anak secara maksimal, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Marliani (2021) yang menekankan bahwa pemanfaatan media video dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa, karena motivasi dan pencapaian belajar memiliki hubungan yang erat. Media video mampu membangkitkan minat belajar anak serta mendorong dorongan intrinsik untuk aktif berpartisipasi. Motivasi ini tercermin dalam berbagai aktivitas anak selama pembelajaran,

seperti fokus memperhatikan video, ikut serta dalam diskusi, dan menunjukkan sikap antusias. Keaktifan dan motivasi yang meningkat tersebut secara langsung berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Selain itu, media digital memungkinkan anak untuk menyaksikan berbagai fenomena atau peristiwa yang sulit ditemui secara langsung di lingkungan sekitar mereka. Misalnya, melalui video, anak dapat mempelajari proses kehidupan hewan, fenomena alam, atau kegiatan tertentu yang divisualisasikan secara realistis. Dengan cara ini, penggunaan video pembelajaran tidak hanya menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk memperhatikan materi secara lebih serius. Pendekatan ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini, yang memerlukan pengalaman belajar nyata, visual, serta kontekstual.

4. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui dua siklus, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting mengenai perkembangan hasil belajar anak. Pada siklus pertama, hasil belajar menunjukkan bahwa sebagian besar indikator keberhasilan masih belum tercapai, dengan persentase ketuntasan sebesar 76%. Dari total 15 anak yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 9 anak masih termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sementara 6 anak telah berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Walaupun terdapat beberapa anak yang menunjukkan kemajuan lebih baik, secara keseluruhan capaian pembelajaran belum memenuhi standar keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini menandakan perlunya upaya perbaikan melalui tindakan pembelajaran lanjutan pada siklus berikutnya.

Memasuki siklus kedua, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Dari 15 anak, hanya 1 anak yang masih berada pada kategori MB, 2 anak berada pada kategori BSH, dan sebagian besar, yaitu 12 anak, berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan sebesar 76% tidak hanya tercapai, tetapi bahkan terlampaui. Dengan capaian ini, proses pembelajaran yang terstruktur dan strategi yang diterapkan dinilai efektif, sehingga tindakan pembelajaran dapat dihentikan karena target keberhasilan telah tercapai sesuai atau bahkan melebihi harapan.

Secara keseluruhan, perbandingan antara kedua siklus tersebut menunjukkan adanya efek positif dari penerapan strategi pembelajaran yang digunakan. Siklus pertama menyoroti kebutuhan untuk meninjau kembali dan memperbaiki metode pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik dan kemampuan anak. Sedangkan pada siklus kedua, pencapaian indikator keberhasilan menunjukkan bahwa strategi yang diperbaiki mampu meningkatkan kualitas hasil belajar secara signifikan. Hal ini juga menegaskan bahwa penggunaan strategi yang tepat dan terencana secara sistematis dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga sebagian besar anak tidak hanya mencapai kriteria yang ditetapkan tetapi juga menunjukkan perkembangan yang lebih baik dari target awal.

References

- Ariyanto, E. A., & Rista, K. (2018). Pentingnya Pendidikan & Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Karya Pengabdian Dosen Dan Mahasiswa*, 01(02), 139–140.
- Asmawati, L., Hidayat, S., & Atikah, C. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Self Organizing Learning Environment (Sole) Terhadap Kemampuan Literasi Guru Paud. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p90--106>
- Azizah Siti Lathifah. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Konstruktivisme: Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 69–76. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2838>

- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru, 1(2), 119–134.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Edli, H., & Mudjiran, M. (2015). Perbedaan Motivasi dan Keterampilan Belajar Peserta Didik Berprestasi Tinggi dan Rendah Serta Implikasi dalam Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(1), 26. <https://doi.org/10.24036/02015416452-0-00>
- Galuh, B. P., Elisa, D., & Riana, R. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 7(2), 38–42.
- Haerani, N., Ramadhana, F., Ridawati, I., & Ayudiningsi, F. A. (2025). “ Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini .”
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163. Retrieved from <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Harahap, F. H., & Dalimunthe, R. H. (2024). Integrasi Teknologi Dalam Kurikulum Sebagai Sebuah Inovasi Pembelajaran Untuk Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Dinamis, 6(2), 79–87.
- Koesnandar, A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sesuai Kurikulum 2013. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 33. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p33--61>
- Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Lestari, E., & Wulandari, R. S. (2021). Membangkitkan Rasa Ingin Tahu Anak Usia Dini Dengan Cinta Dan Cerdik. *Qurroti : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 104–114. <https://doi.org/10.36768/qurroti.v3i2.193>
- Listyaningsih, E., Nugraheni, N., & Yuliasih, I. B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan TarlModel PBL Dalam Matematika Kelas V SDN Bendan Ngisor. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 620–627. Retrieved from <https://doi.org/10.5281/zenodo.8139269>
- Mardhian Ningrum, A., Tri Sayekti, & Ratih Kusumawardani. (2021). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4), 179–192. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-02>
- MARLIANI, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>
- Nugroho, D. A., Khaerunisa, N., & Firdausi, F. N. (2025). Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Anak usia Dini, 02(02), 117–143.
- PURWANTO, N. A. (2008). Peningkatan Profesionalisme Guru. *Foundasia (Vol. 1)*. <https://doi.org/10.21831/foundasia.v1i9.5871>

- Rahmana Sari, L. (2021). Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1, 29–35. <https://doi.org/10.58835/ijtte.v1i1.63>
- Rahmania, R., & Hudri, M. (2024). Meningkatkan Keterlibatan Siswa melalui Teknologi Pendidikan : Tinjauan Sistematis, 4, 1–13.
- Rokhimawan, M. A. (2025). Analisis Tantangan dan Kelebihan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar, 10(1), 187–193.
- Sari, A. M., Rakimahwati, R., Suryana, D., Jamna, J., & Jasrial, J. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantu Game Edukasi di Taman Kanak-kanak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 130–140. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.598>
- Subtianah, S. (2023). Prosiding SEMINALU (Seminar Nasional LPPM UNIPAR Jember) Transformasi Pembelajaran Melalui Integrasi Teknologi Pendidikan di Era Digital, 390–398. Retrieved from <http://prosiding.unipar.ac.id/index.php/seminalu>
- Wahyu, D., Bintang, P., Pertiwi, A. D., & Mulawarman, U. (2024). Analisis Penggunaan Teknologi pada Proses Pembelajaran di PAUD, 7(3), 873–884. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.810>
- Yunus, J. S. R. (2022). Aktivitas, Meningkatkan Hasil, D A N Ipa, Belajar Model, Melalui Problem, Pembelajaran, 6(2), 23–33.