

Peningkatan Motivasi Belajar Numerasi Melalui Media Interaktif Hologram 3D Pada Kelompok B Di TK Negeri Pembina Ketapang

Intan Safura¹, Sudarti², Yusneli³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Intan Safura

E-mail: 211610008@unmuhpnk.ac.id

Abstrak

Meningkatkan motivasi belajar numerasi pada anak usia dini melalui penggunaan media interaktif hologram 3D. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan subjek penelitian kelompok B di TK Negeri Pembina Ketapang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif hologram 3D dapat meningkatkan motivasi belajar numerasi pada anak. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase motivasi belajar anak dari siklus I, siklus II ke siklus III. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media interaktif hologram 3D efektif dalam meningkatkan motivasi belajar numerasi pada anak usia dini.

Kata Kunci - Motivasi Belajar, Numerasi, Media Interaktif, Hologram 3D, Anak Usia Dini

Abstract

Increasing motivation to learn numeracy in early childhood through the use of 3D hologram interactive media. The method used was qualitative research with subjects group B at the Pembina Ketapang State Kindergarten. Data collection was carried out through observation, interviews and documentation. The research results show that the use of 3D hologram interactive media can increase children's motivation to learn numeracy. This can be seen from the increase in the percentage of children's learning motivation from cycle I, cycle II to cycle III. The conclusion of this research is that 3D hologram interactive media is effective in increasing motivation to learn numeracy in early childhood.

Keywords - Learning Motivation, Numeracy, Interactive Media, 3D Holograms, Early Childhood

PENDAHULUAN

Numerasi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Kemampuan numerasi yang baik akan membantu anak dalam memahami konsep matematika dasar seperti menghitung, mengenal angka, dan operasi bilangan sederhana. Namun, tidak jarang anak-anak mengalami kesulitan dalam mempelajari numerasi karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung monoton.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar anak, media interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada anak usia dini (Baharuddin, 2021). Minat belajar sangat diperlukan dalam proses belajar. Minat adalah semacam dorongan dari anak, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sehingga dapat menambah pengetahuan dan pengalaman. Minat belajar yang ada pada siswa memiliki fungsi sebagai kekuatan untuk mendorong siswa dalam belajar. Semakin tinggi minat siswa terhadap kegiatan tersebut, semakin aktif mereka dalam proses belajar dan semakin meningkat kemampuan numerasi mereka (Darwanto, 2021).

Dunia pendidikan juga mulai mengikuti perkembangan Teknologi saat ini, teknologi hologram dapat menjadi sebuah pendukung dalam proses pembelajaran karena menghasilkan gambar tiga dimensi (Kemendikbud, 2020). Selain itu, penggunaan media interaktif hologram 3D dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada anak usia dini. Hologram adalah suatu teknologi dengan memanfaatkan sudut pandang manusia yang dihubungkan dengan cahaya dimana animasi yang ditampilkan dapat dilihat seakan-akan menjadi nyata dengan tiga dimensi.

Dalam penggunaan media hologram ini dapat meningkat minat anak untuk belajar dan anak pun tidak merasa bosan ketika belajar (Kemendikbud, 2021). Dalam beberapa penelitian, teknologi hologram 3D telah digunakan untuk meningkatkan kemampuan numerasi dan motivasi belajar anak usia dini. Hal itu diperkuat melalui sumber penelitian (Kurniawan, 2021) menunjukkan bahwa alat peraga hologram 3D dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan numerasi mereka. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa teknologi hologram 3D dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan mengajar guru.

Hasil survei dan wawancara terdapat beberapa masalah terkait kurangnya minat belajar numerasi pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini disebabkan oleh tekanan belajar yang berlebihan dan pemaksaan dalam proses pembelajaran, sehingga membuat anak merasa terbebani. Akibatnya, anak mudah merasa bosan dan menyerah dalam belajar numerasi. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan kurang menarik. Banyak anak yang belum memahami pengenalan angka, bentuk, dan ukuran dengan baik. Sehingga perlu Peningkatan Motivasi Belajar Numerasi Melalui Media Interaktif Hologram 3D Pada Kelompok B Di TK Negeri Pembina Ketapang untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak terhadap pembelajaran numerasi melalui media interaktif hologram 3D.

METODE

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian kualitatif. Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B di TK Negeri Pembina Ketapang.

Teknik Pengumpulan Data

1. Tahap Observasi

Peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran dan motivasi belajar numerasi anak dengan menggunakan lembar observasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan fase dimana program yang telah direncanakan diterapkan secara langsung di TK Negeri Pembina Ketapang.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas program peningkatan motivasi belajar numerasi dalam meningkatkan kemampuan media interaktif hologram 3D.

4. Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan data dari dokumen-dokumen terkait seperti RPPH, hasil karya anak, dan dokumentasi foto/video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan kegiatan pengenalan lingkungan sekolah di TK Negeri Pembina Ketapang, sebagai berikut:

1. Tahap Observasi

Tahap observasi mengadakan pertemuan awal antara mahasiswa dan pihak sekolah untuk melaksanakan kegiatan. Dalam pertemuan ini, menyampaikan latar belakang, tujuan, dan harapan dari program Peningkatan Motivasi Belajar Numerasi Melalui Media Interaktif Hologram 3D Pada Kelompok B Di TK Negeri Pembina Ketapang yang bertujuan agar mahasiswa diperkenankan untuk melaksanakan kegiatan mendapatkan izin untuk melakukan kegiatan di TK Negeri Pembina Ketapang.



Gambar 1.

Observasi di TK Negeri Pembina Ketapang

Kegiatan selanjutnya setelah melaporkan diri dan membahas perijinan agar bisa melakukan beberapa kegiatan di TK Negeri Pembina Ketapang. Observasi dilakukan langsung oleh Mahasiswa dengan metode wawancara dan pengamatan secara langsung. Pada tahap ini akan melakukan program apa yang harus dilakukan oleh Mahasiswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan adalah melakukan program yang sudah di rancang sesuai dengan hasil observasi dan peninjauan langsung di TK Negeri Pembina Ketapang. Salah satu program kerja dari kegiatan pembelajaran Numerasi Melalui Media Interaktif Hologram 3D ialah permainan yang memungkinkan gambar terekan 3 dimensi. Dalam pelaksanaan ini terdiri dari siklus mengamati, mengelompokkan, pengukuran, dan menyusun pola.



Gambar 2.
Mengamati Media Interaktif Hologram 3D

Dengan cara ini, anak-anak di TK Negeri Pembina Ketapang belajar tentang teknologi hologram 3D dengan cara yang menyenangkan dan mudah dimengerti. Pengalaman ini tidak hanya membuat mereka kagum tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar mereka.



Gambar 3.
Kegiatan Numerasi Mengenal Bentuk Geometri

Kegiatan numerasi mengenal bentuk geometri adalah pendekatan penting dalam pendidikan yang membantu siswa tidak hanya mengenal bentuk-bentuk geometris tetapi juga memahami aplikasi praktis dari geometri dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.

Kegiatan Numerasi Mengenal Bentuk Geometri dan pola warna

Kegiatan numerasi mengenal bentuk geometri dan pola warna merupakan aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep geometri serta mengenali dan mengaplikasikan pola warna.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dalam kegiatan numerasi mengenal bentuk geometri dan pola warna merupakan proses penting untuk menilai pemahaman dan perkembangan siswa. Evaluasi ini membantu guru menentukan efektivitas metode pengajaran dan mengidentifikasi area di mana siswa mungkin memerlukan bantuan tambahan.

4. Dokumentasi



Gambar 5. Siklus I

Mengamati Media Interaktif Hologram 3D



Gambar 6. Siklus I
Kegiatan Numerasi Mengelompokkan warna



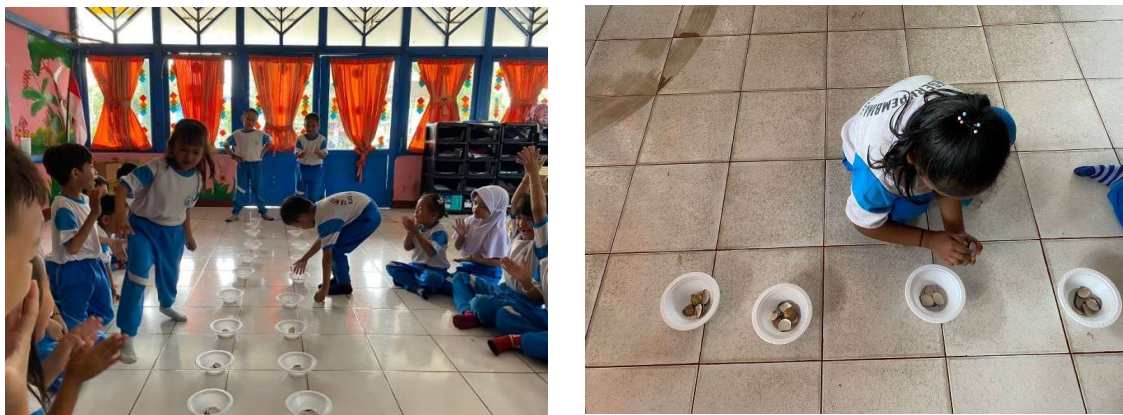
Gambar 7. Siklus I
Kegiatan Numerasi Pengukuran



Gambar 8. Siklus I
Kegiatan Numerasi Menyusun Pola



Gambar 9. Siklus II
Mengamati Media Interaktif Hologram 3D



Gambar 10. Siklus II
Kegiatan Numerasi Mengenal Angka



Gambar 11. Siklus II
Kegiatan Numerasi pola bentuk dan ukuran



Gambar 12. Siklus II
Kegiatan Numerasi Mengenal Bentuk Geometri



Gambar 13. Siklus III
Mengamati Media Interaktif Hologram 3D



Gambar 14. Siklus III
Kegiatan Numerasi Berhitung Bilangan



Gambar 15. Siklus III
Kegiatan Numerasi Mengenal Bentuk Geometri dan pola warna

KESIMPULAN

Penerapan media interaktif hologram 3D telah membawa dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar numerasi pada Kelompok B di TK Negeri Pembina Ketapang. Penggunaan teknologi ini berhasil meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran matematika dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Mereka merespons positif terhadap pengalaman visual yang mendalam, memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep matematis, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, media interaktif hologram 3D tidak hanya memperkaya pengalaman pembelajaran, tetapi juga berpotensi meningkatkan prestasi belajar numerasi di sekolah tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh guru dan anak-anak di TK Negeri Pembina Ketapang. Tanpa dukungan dan partisipasi kalian, penelitian dengan judul "Peningkatan Motivasi Belajar Numerasi Melalui Media Interaktif Hologram 3D Pada Kelompok B Di TK Negeri Pembina Ketapang" tidak akan bisa terlaksana dengan baik.

Terima kasih kepada para guru yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan penuh selama proses penelitian berlangsung. Terima kasih atas kesabaran dan kerelaan dalam menghadapi segala proses dan prosedur yang mungkin sedikit mengganggu kegiatan belajar mengajar. Terima kasih pula kepada seluruh anak-anak yang telah bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan penelitian. Semangat dan kegembiraan kalian menjadi energi positif atas keberhasilan penelitian ini.

Penelitian ini tidak akan berjalan lancar tanpa keterlibatan dan kontribusi nyata dari kalian semua. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang besar dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran numerasi bagi anak-anak usia dini. Sekali lagi, terima kasih atas segala dukungan dan partisipasi kalian yang sangat berharga.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, M. R., Sukmawati, & Cristy. (2021). Deskripsi Kemampuan Numerasi Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Pecahan. *Pedagogy*, 90-101.
- Bustami, N. H., & Kurniasih, M. D. (2022). Analisis Pendekatan Iceberg Melalui Video Pembelajaran untuk Mendukung Kemampuan Numerasi. *Jurnal Basicedu*, 6175-6181.

- Darwanto, Khasanah, M., & Putri, A. M. (2021). Penguatan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi pada Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Eksponen*, 25-35.
- Kemendikbud. (2020). Adaptasi Pembelajaran Berorientasi Literasi dan Numerasi. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran.
- Kemendikbud. (2021). Panduan Penguatan Literasi dan Numerasi di Sekolah. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, I., & Rahadiyan, A. (2021). Analisis Kemampuan Numerasi Siswa Kelas XI dalam Penyelesaian Soal Tipe AKM pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *Jurnal Didactical Mathematics*, 84-91.